



**2.d.2.a.10.c.**

**Concreción curricular para la etapa. Perfiles de área y de competencias -Cultura y práctica digital-**

**Primer Ciclo DE EDUCACIÓN PRIMARIA / Cultura y práctica digital**



## Tercer Ciclo DE EDUCACIÓN PRIMARIA / Cultura y práctica digital

### Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)

C.E.3.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.

#### Objetivos de área relacionados:

- O.CPD.1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada "brecha digital", en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.

#### Competencias Clave relacionadas:

- CD (Competencia digital.)
- CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.)
- CSYC (Competencias sociales y cívicas.)

#### Bloques de contenido por nivel relacionados:

|  | 5º | 6º |
|--|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."                               |    |    |
| 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. |    | x  |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.                        |    | x  |

#### Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

|   | CCCC relacionadas     | Ponderación por nivel |      |
|---|-----------------------|-----------------------|------|
|   |                       | 5º                    | 6º   |
| CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC). | CD   CD   CMCT   CSYC | 0%                    | 50%  |
| CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).  | CD   CD   CMCT   CSYC | 0%                    | 50%  |
| CD.3.1.3. CD.1.1.6º. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.      | CD   CD               | 0%                    | 0%   |
| CD.3.1.4. CD.1.1.6º. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.   | CD   CD               | 0%                    | 0%   |
|   |                       | 0%                    | 100% |

**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- CCL (Comunicación lingüística.)
- CSYC (Competencias sociales y cívicas.)
- CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."  |    |    |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.   |    | x  |
| BLOQUE: Bloque 2: "Práctica tecnológica."   |    |    |
| 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.) |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|   | CCCC relacionadas           | Ponderación por nivel |      |
|---|-----------------------------|-----------------------|------|
|   |                             | 5º                    | 6º   |
| CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC)  | CD   CD   CCL   CMCT   CSYC | 0%                    | 25%  |
| CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC)  | CD   CD   CMCT   CSYC       | 0%                    | 25%  |
| CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD)   | CD   CD                     | 0%                    | 25%  |
| CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)   | CD   CD   CSYC              | 0%                    | 25%  |
| CD.3.2.5. CD.2.1.6º. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda CD.2.2.6º. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). CD.2.3.6º. Vuelve al contenido que salvó. CD.2.4.6º. Conoce que no toda la información en línea es confiable. | CD   CD   CD   CD   CD      | 0%                    | 0%   |
|   |                             | 0%                    | 100% |

**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
- O.CPD.4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- CCL (Comunicación lingüística.)
- CSYC (Competencias sociales y cívicas.)
- CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.)
- SIEP (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."  |    |    |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.   |    | x  |
| 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.  |    | x  |
| BLOQUE: Bloque 2: "Práctica tecnológica."   |    |    |
| 2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.   |    | x  |
| 2.2. Aplicaciones web 2.0 Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales  |    | x  |
| 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.) |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|   | CCCC relacionadas            | Ponderación por nivel |      |
|---|------------------------------|-----------------------|------|
|   |                              | 5º                    | 6º   |
| CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC)  | CD   CD   CCL   CMCT   CSYC  | 0%                    | 25%  |
| CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. (CD, CCL, CSYC)   | CD   CD   CCL   CSYC         | 0%                    | 25%  |
| CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC)   | CD   CD   CMCT   CSYC        | 0%                    | 25%  |
| CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP)   | CD   CD   CMCT   CSYC   SIEP | 0%                    | 25%  |
| CD.3.3.5. CD.3.1.6º Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. CD.3.2.6º Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. CD.3.3.6º Comparte archivos y contenidos con los demás a través de los medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. CD.3.4.6º Conoce que la tecnología se puede utilizar para interactuar con servicios y utiliza algunos. | CD   CD   CD   CD   CD       | 0%                    | 0%   |
|   |                              | 0%                    | 100% |

**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
- O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.)
- SIEP (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.)
- CAA (Aprender a aprender.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."  |    |    |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.   |    | x  |
| 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.  |    | x  |
| BLOQUE: Bloque 3: "Educación en línea."   |    |    |
| 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.   |    | x  |
| 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje. |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|  | CCCC relacionadas     | Ponderación por nivel |      |
|--|-----------------------|-----------------------|------|
|  |                       | 5º                    | 6º   |
| CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT.)   | CD   CD   CMCT        | 0%                    | 33%  |
| CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. (CD, CMCT, SIEP.)  | CD   CD   CMCT   SIEP | 0%                    | 33%  |
| CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CD, CMCT, CAA.)   | CD   CD   CMCT   CAA  | 0%                    | 34%  |
| CD.3.4.4. CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. | CD   CD   CD   CD     | 0%                    | 0%   |
|  |                       | 0%                    | 100% |

**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- CSYC (Competencias sociales y cívicas.)
- CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."  |    |    |
| 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.                  |    | x  |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.   |    | x  |
| 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. |    | x  |
| 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.                |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|  | CCCC relacionadas | Ponderación por nivel |      |
|--|-------------------|-----------------------|------|
|  |                   | 5º                    | 6º   |
| CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC)  | CD   CD   CSYC    | 0%                    | 33%  |
| CD.5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CD, CMCT)   | CD   CD   CMCT    | 0%                    | 33%  |
| CD.5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea. (CD, CSYC)  | CD   CD   CSYC    | 0%                    | 34%  |
| CD.3.5.4. CD.5.1.6º Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. CD.5.2.6º Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). CD.5.3. 6º Conoce que sólo puede compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea. | CD   CD   CD   CD | 0%                    | 0%   |
|  |                   | 0%                    | 100% |

**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- CSYC (Competencias sociales y cívicas.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 1: "Cultura digital."  |    |    |
| 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.                  |    | x  |
| 1.2. Uso responsable de las redes sociales.   |    | x  |
| 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. |    | x  |
| 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.                |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|  | CCCC relacionadas | Ponderación por nivel |      |
|--|-------------------|-----------------------|------|
|  |                   | 5º                    | 6º   |
| CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC)  | CD   CD   CSYC    | 0%                    | 50%  |
| CD.6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)  | CD   CD   CSYC    | 0%                    | 50%  |
| CD.3.6.3. CD.6.1.6º Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas conociendo qué páginas son adecuadas y cuáles no y pautas de comportamiento ante las mismas. CD.6.2.6º Previene adicciones evitando el uso abusivo de internet, medios digitales, aplicaciones,... para que no afecte su salud si lo utiliza mal. | CD   CD   CD      | 0%                    | 0%   |
|  |                   | 0%                    | 100% |



**Criterio de Evaluación (Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital)**

**C.E.3.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.**

**Objetivos de área relacionados:**

- O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

**Competencias Clave relacionadas:**

- CD (Competencia digital.)
- SIEP (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.)
- CEC (Conciencia y expresiones culturales.)
- CAA (Aprender a aprender.)

**Bloques de contenido por nivel relacionados:**

|   | 5º | 6º |
|---|----|----|
| BLOQUE: Bloque 3: "Educación en línea."   |    |    |
| 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.   |    | x  |
| 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje. |    | x  |
| 3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.                    |    | x  |

**Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:**

|   | CCCC relacionadas    | Ponderación por nivel |      |
|---|----------------------|-----------------------|------|
|   |                      | 5º                    | 6º   |
| CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)  | CD   CD   SIEP   CEC | 0%                    | 33%  |
| CD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA)  | CD   CD   SIEP   CAA | 0%                    | 33%  |
| CD.7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC).  | CD   CD   SIEP   CEC | 0%                    | 34%  |
| CD.3.7.4. CD.7.1.6º Diseña y realiza blogs y otros recursos web de forma individual y colectiva. CD.7.2.6º Toma decisiones al elegir entre varias tecnologías y herramientas tales como Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje, plataformas e-learning y espacios virtuales y las utiliza para resolver tareas de aprendizaje. CD.7.3.6º Hace uso creativo de las tecnologías. | CD   CD   CD   CD    | 0%                    | 0%   |
|   |                      | 0%                    | 100% |

### **Tercer Ciclo / Cultura y práctica digital**

#### **Ponderación de los criterios de evaluación para la calificación del área**

| <i>Criterio de evaluación</i>  | 5º | 6º  |
|--|----|-----|
| C.E.3.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.   | %  | 10% |
| C.E.3.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.  | %  | 15% |
| C.E.3.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.   | %  | 15% |
| C.E.3.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.     | %  | 15% |
| C.E.3.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.   | %  | 15% |
| C.E.3.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.  | %  | 15% |
| C.E.3.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje. | %  | 15% |

