

**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

Criterio de evaluación	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%

