

ELEMENTOS CURRICULARES DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

Criterio de evaluación 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 del área: 1	Contenidos: Bloque 1: "Cultura digital" 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales.
Competencias clave: CD, CMCT, CSYC	Indicadores: CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de las herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana (CD, CMCT, CSYC) CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar (CD, CMCT, CSYC)

Criterio de evaluación 2:	
Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.	
Objetivos del área: 3	Contenidos: Bloque 1: "Cultura digital." 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 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.)
Competencias clave: CD, CCL, CSYC, CMCT	Indicadores: CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC) CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC) CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD) CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación 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 del área: 3, 4	Contenidos: Bloque 1: "Cultura digital." 1.2. Uso responsable de las redes sociales.

	<p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>
<p>Compe- tencias clave:</p> <p>CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC)</p> <p>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)</p> <p>CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC)</p> <p>CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP)</p>

<p>Criterio de evaluación 4:</p> <p>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.</p>	
<p>Objetivos del área:</p> <p>4, 5</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 1: "Cultura digital"</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea"</p> <p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p> <p>3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje</p>
<p>Compe- tencias clave:</p> <p>CD, CMCT, SIEP, CAA</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT.)</p> <p>CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. (CD, CMCT, SIEP.)</p> <p>CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CD, CMCT, CAA.)</p>

Criterio de evaluación 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 del área: 2	Contenidos: Bloque 1: "Cultura digital." 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.
Competencias clave: CD, CSYC, CMCT.	Indicadores: CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC) CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CD, CMCT) 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)

Criterio de evaluación 6:	
Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.	
Objetivos del área: 2	Contenidos: Bloque 1: "Cultura digital." 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.
Competencias clave: CD, CSYC	Indicadores: CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC) CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación 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.	

<p>Objetivos del área:</p> <p>5</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p> <p>3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>
<p>Competencias clave:</p> <p>CD, SIEP, CEC, CAA</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)</p> <p>CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA)</p> <p>CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC)</p>