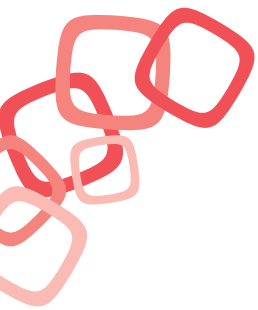


Área

**DE CULTURA Y PRÁCTICA
DIGITAL**





ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

1. ASPECTOS GENERALES DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

Introducción.

Las bases de un nuevo tipo de economía y de sociedad se establecieron durante la última mitad del siglo XX. El término de sociedad basada en la información o sociedad del conocimiento, define las transformaciones culturales que vienen produciéndose en la sociedad actual, en la forma de concebir y asumir lo cotidiano. Estas transformaciones culturales, generan otras formas de interacción entre las personas, construcción de significados y creación de conocimiento. Nos plantea otras reglas del juego. Se trata de un nuevo saber hacer.

En esta sociedad asentada en la cultura digital, las administraciones educativas tienen la responsabilidad de adecuar los procesos educativos, dejando de pensar que las tecnologías de la información y de la comunicación, en sí mismas, producirán cambios en la enseñanza y el aprendizaje, y asumiendo que son instrumentos mediadores cuya eficacia depende de la intencionalidad pedagógica y de la didáctica de su uso.

No es casualidad que a comienzos del siglo XXI, en el año 2001, se sitúa el nacimiento de los blogs y la Wikipedia, referentes indiscutibles de la web social. Como tampoco es casualidad que se cierre la primera década de este siglo en un año caracterizado por los movimientos ciudadanos que han tomado las plazas públicas de las ciudades para hacerse visibles, saltando de la Red y volviendo a ella para reinventar nuevas formas de ser y estar juntos.

En este proceso, iniciado con los blogs, perfeccionado con las redes sociales y catalizado con la tecnología de bolsillo o móvil, las personas que componen la ciudadanía han encontrado en la Red el espacio público para la creación de comunidades, el reconocimiento mutuo y la auto-organización que veían limitados fuera de Internet. Las formas comunicativas que se han generado a partir de estos medios digitales conforman prácticas culturales que están modificando la manera de producir y comunicar información.

Hay quienes ven en estos usos ciudadanos una liberación y al mismo tiempo un peligro. De una parte, las redes actuales tienden a la centralización en espacios controlados por empresas corporativas (ej. Facebook) que cuentan con la amenaza de controlar nuestros datos personales, con el riesgo que ello supone. De otro lado, la manipulación, abusos y nuevas formas de ciberdelitos que nuestro alumnado puede sufrir, intensificado por su corta edad.

La cultura digital es fruto de nuestra civilización tecnológica. El reto es aprender a manejar la incertidumbre, convivir en los distintos espacios y comprender las tecnologías de forma crítica para hacer un uso activo de las mismas.

Bloques de contenidos:



Los contenidos del área se han organizado en torno a tres bloques:

Bloque 1: *Cultura digital*, que aborda aspectos relevantes de la sociedad de la comunicación, sus posibilidades, limitaciones, beneficios y peligros. Así como la seguridad y uso responsable y ético de los medios digitales. Se articula en los siguientes aspectos:

- a) Sociedad y tecnología: Análisis y valoración de elementos tecnológicos que condicionan y han modificado aspectos fundamentales de la sociedad actual.
- b) Comunicación e interacción: Uso de soportes tecnológicos. Posibilidades y limitaciones. Redes sociales. Plataformas. Blog. Web 2.0. Conectividad móvil.
- c) Identidad digital: Uso y abuso de y en las redes sociales. Seguridad en internet. Normas para la comunicación responsable y ética en los medios digitales.

Bloque 2: *Práctica tecnológica*, donde se incluye el conocimiento y uso de herramientas aplicaciones comunes que el alumnado ya utiliza o que podría utilizar en su vida cotidiana y escolar. No se trata de enseñarles la herramienta, sino su uso adecuado. Los aspectos a tratar serían:

- a) APPs para móviles y tablets: Aplicaciones para móviles y tablets que facilitan la comunicación interpersonal y la gestión de tareas cotidianas.
- b) Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- c) Internet: Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: *Educación en línea*, orientado a la utilización educativa de las posibilidades digitales de la sociedad actual. Aspectos que lo componen:

- a) Entornos digitales de aprendizaje: Espacios virtuales. Plataformas e-learning. Wikis. Repositorios. Mensajería. Comunidades de aprendizaje y trabajo colaborativo.
- b) Producción propia: Elaboración de blog y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento del contenido de la plataforma del centro en internet.

Orientaciones metodológicas.

Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, alumnado y profesorado deben adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital.

La expansión de la introducción de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas no garantiza un adecuado uso de las mismas, es más, falta una valoración suficiente de cómo y para qué se las usa. Muchos expertos coinciden en señalar que la brecha digital se está desplazando desde el acceso hacia el uso, es decir, hacia la capacidad de los usuarios de realizar operaciones complejas, moverse en distintas plataformas y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la cultura digital. La brecha hoy se produce entre usos más pobres y restringidos, y usos más ricos y relevantes. Por eso se destaca que no es suficiente con dotar a los centros educativos con ordenadores y acceso a Internet; también es necesario trabajar en la formación docente y en la formulación de nuevos repertorios de prácticas que permitan hacer usos más complejos y significativos de los



medios digitales.

El currículo del área de Cultura digital pretende asegurar un uso adecuado y responsable de las tecnologías e internet propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes. En ese sentido, el área incluye conceptos, procedimientos y actitudes que persiguen dotar de protagonismo al alumnado frente a las propias tecnologías, aportando posibilidades para crear, inventar y compartir de forma reflexiva, superando el rol de mero usuario consumidor.

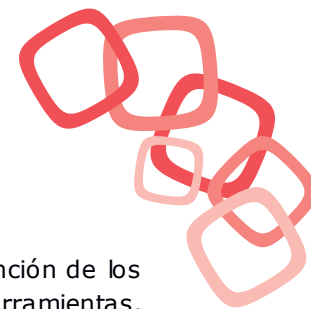
El desarrollo didáctico de este área viene determinado por la inclusión de metodologías basadas en situaciones experienciales, conectadas con la vida real que, a su vez, propicien la construcción activa del conocimiento y, por tanto, de respuestas basadas en el análisis y la reflexión personales y colectivas del alumnado.

El alumnado presenta un bagaje cargado de experiencias previas informales en el uso cotidiano de instrumentos tecnológicos. Esto ha de implicar un esfuerzo del docente en conectar con el mundo cotidiano del alumnado, sus inquietudes, necesidades y acciones. El desarrollo de este área supone un verdadero reto para el docente, pues se han de potenciar la reflexión y la búsqueda de respuestas a multitud de dilemas éticos, tanto de carácter personal como social, derivados del desarrollo de la cultura digital en nuestra vida personal y en la sociedad en general.

Por todo ello, una metodología basada en la resolución de situaciones problemáticas, como elemento motivador, constituye una vía adecuada para abordar el desarrollo curricular del área.

Para abordar el trabajo en la competencia digital y su concreción en este desarrollo curricular, se va a tomar como punto de partida el Proyecto DIGCOMP (Digital Competences) del IPTS (Instituto de Estudios de Prospectiva Tecnológica, que es uno de los siete institutos de investigación que conforman el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea) donde se organiza y desarrolla la Competencia Digital en 5 áreas principales (las cuales recogen 21 competencias digitales básicas):

- a) Información.** Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- b) Comunicación.** Comunicar en entornos digitales; compartir recursos a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; sensibilización intercultural.
- c) Creación de contenido.** Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos); integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones artísticas y contenidos multimedia; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- d) Seguridad.** Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.
- e) Resolución de problemas.** Identificar necesidades y recursos digitales; tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada al propósito y la necesidad; resolver problemas conceptuales a través de medios digitales; resolver problemas técnicos; uso creativo de la tecnología; actualizar la competencia propia y la de otros.



Contribución del área a las competencias clave.

El área de Cultura digital contribuye directamente al desarrollo de la *Competencia digital*, en tanto que se acomete desde la conjunción de los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Conceptual como conocimiento de la sociedad tecnológica, su lenguaje y herramientas. Procedimental como aplicación de las destrezas necesarias para buscar, analizar, evaluar, interpretar críticamente y resolver problemas según el contexto, con cierta autonomía y de forma colaborativa. Actitudinal desde la reflexión y el conocimiento crítico de la conciencia ciudadana, de los derechos y responsabilidades, de las libertades públicas y desde el respeto por el mundo multicultural y globalizado.

Por todo ello, el área de Cultura digital está asociada, desde su propia enunciación, al desarrollo de la competencia digital y se considera objeto de estudio específico e instrumento para el resto de competencias.

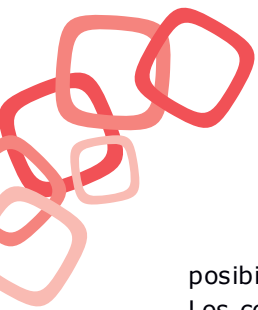
El área contribuye de manera esencial a la *Competencia en comunicación lingüística* ya que una de sus virtualidades esenciales radica en su desarrollo como herramienta comunicativa, tanto en lengua materna como extranjera, así como en los diferentes ámbitos de expresión y comprensión oral y escrita. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas, el manejo de diferentes formatos, códigos y lenguajes, potencia la consolidación de destrezas lecto-escritoras.

El desarrollo del área contribuye de manera importante a la adquisición de la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*. Por un lado, aportando herramientas e instrumentos que facilitan la comprensión, la investigación y el desarrollo curricular derivado de esta competencia y, además, poniendo a su disposición una cantidad ingente de materiales para la experimentación, que ofrecen la posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos, de difícil o costosa reproducción y para la reflexión y adopción de valores relacionados con el progreso científico y la sostenibilidad y equilibrio medioambiental.

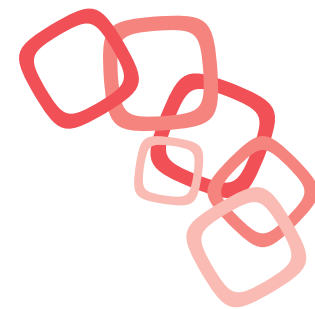
El área contribuye de manera notoria, al desarrollo de las *Competencias cívicas y sociales* mediante la puesta en práctica de destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permitiendo, además acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales, brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana.

Estrategias desarrolladas en el área de cultura digital determina una importante contribución a la *competencia de aprender a aprender*. El vertiginoso desarrollo de las aplicaciones, herramientas y posibilidades tecnológicas, obliga al usuario a una continua predisposición ante lo nuevo que requiere de estrategias de aprendizaje autónomo. La fuente de conocimientos que se encuentra en internet contribuye como un elemento clave en el desarrollo de esta competencia.

Contribuye a la *Competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor* en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas. También contribuye a esta competencia al dotar al alumnado de recursos, anteriormente inalcanzables para muchas personas, que favorecen y multiplican las posibilidades para desarrollar sus propias ideas, proyectos e iniciativas en cualquier ámbito de la realidad.



La contribución del área a la adquisición de la *competencia conciencia y expresión cultural* resulta importante y se desarrolla desde diferentes posibilidades. Desde el acceso a las manifestaciones culturales hasta el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes, colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.



2. OBJETIVOS DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

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.

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.

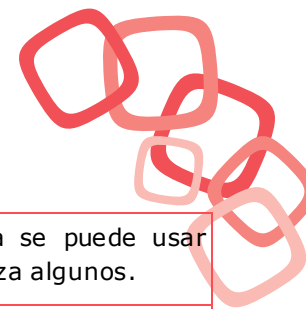
O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.

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.

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

3. MAPA DE DESEMPEÑO

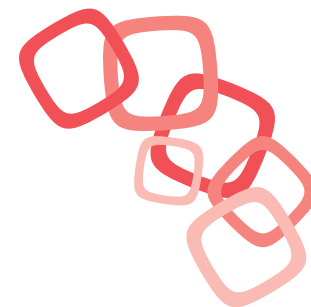
Objetivos de etapa	Criterio de evaluación etapa	Estándares de aprendizaje
O.CPD.1 Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad 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.	CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.	STD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. STD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.
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.	CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.	STD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). STD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. STD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.
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	CE.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.	STD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. STD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales STD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.



compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.		STD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.
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.	CE.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.	STD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.
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.	CE.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.	STD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. STD.5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc) STD.5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.
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.	CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.	STD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. STD.6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.



O.CPD.5 Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.	CE.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.	STD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. STD.7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.
--	---	--



4. DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

Tercer Ciclo

Criterio de evaluación:

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio evalúa la capacidad para identificar y reconocer el valor de los avances tecnológicos y su aportación e incidencia en la vida de las personas.

Se sugiere desarrollar actividades basadas en la realización de experiencias prácticas donde se combinen la observación, la búsqueda guiada en internet, la recogida de datos en diferentes soportes y la elaboración de conclusiones.

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:

Bloque 1: "Cultura digital."

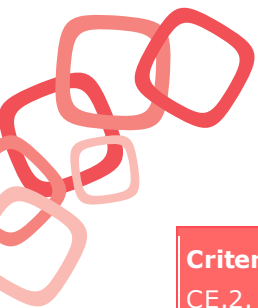
- 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.

Competencias:

CD, CMCT, CSYC

Indicadores:

- 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.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).

**Criterio de evaluación:**

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio pretende evaluar las habilidades digitales básicas, como búsquedas, almacenamiento, utilización de internet, etc. siempre de manera segura y responsable, considerando los posibles efectos de cada acción y contrastando la veracidad y confiabilidad de la información obtenida y de las fuentes utilizadas.

Pueden plantearse temas de interés del alumnado, incluso a propuesta de este, en el que la obtención de la información, tanto textual como multimedia, requiera la utilización de internet y la recogida de datos de diferentes soportes.

Igualmente, se pueden utilizar tareas de otras áreas para aplicar estas habilidades digitales en la consecución de los conocimientos necesarios para desarrollar el tema o tarea pendiente.

Objetivos del área para la etapa:

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.

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:

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:**

CE.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.

Orientaciones y ejemplificaciones

Con este criterio se pretende valorar el grado de adquisición de habilidades y destrezas vinculadas con el manejo de herramientas digitales: programas, aplicaciones y servicios web.

Se pretende la funcionalidad de las herramientas, aplicaciones y servicios para resolver las necesidades derivadas de su vida cotidiana, los diferentes procesos de aprendizaje y la adquisición de nuevas competencias.

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.
- 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: "Práctica tecnológica."

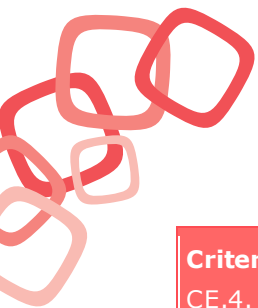
- 2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales
- 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Competencias:

CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP.

Indicadores:

- CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC)
- 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.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC)
- CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP)

**Criterio de evaluación:**

CE.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.

Orientaciones y ejemplificaciones

Con este criterio se quiere evaluar el grado de conocimiento y uso que hace el alumnado de las aplicaciones digitales colaborativas y la participación en espacios virtuales educativos.

Para ello, se podrán proponer proyectos y tareas que requieran y estén basados en la investigación compartida y cooperativa. Tanto el itinerario de actividades y tareas diseñadas como las conclusiones de los trabajos han de requerir el uso de herramientas y/o entornos virtuales que permitan y propicien el trabajo colaborativo.

La construcción del entorno personal de aprendizaje va a servir para favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado en cualquier área del currículo.

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 3: "Educación en línea."

3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.

3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.

Competencias:

CD, CMCT, SIEP, CAA.

Indicadores:

CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT.)

CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. (CD, CMCT, SIEP.)

CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CD, CMCT, CAA.)

**Criterio de evaluación:**

CE..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.

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio pretende evaluar el conocimiento de los conceptos de identidad digital personal y ciudadana, así como el uso adecuado de normas y referencias de comunicación digital.

Se sugieren propuestas metodológicas basadas en el estudio de casos y el aprendizaje basado en problemas que permitan establecer conclusiones, reconocer los usos correctos y los inadecuados, así como la toma de conciencia y elaboración reflexiva y consensuada de las medidas a tomar para la prevención y seguridad.

Para ello, se podrían desarrollar diferentes tipos de tareas y actividades como el análisis de diversas identidades en la red, extrayendo conclusiones acerca de cómo se va conformando un perfil en función de la participación, en qué comunidades o servicios está integrada, qué se omite, qué no se hace, qué tratamiento se hace de las imágenes, en qué contextos se muestran, etc.

También proceden actividades relacionadas con los diferentes tipos de textos escritos en función de las herramientas y soportes así como las normas de cortesía y de uso correcto.

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

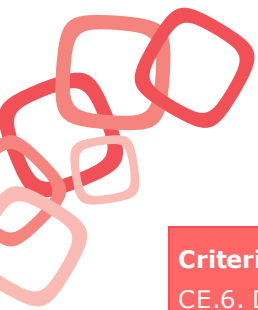
- 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.
- 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Competencias:

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:**

CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio pretende valorar la competencia para discriminar los indicadores que pueden determinar prácticas adictivas, así como de abuso y acoso a través de Internet, tanto desde las redes sociales o mediante aplicaciones de mensajería multiplataforma.

Se sugiere realizar simulaciones de usos correctos e inadecuados, además de realizar dramatizaciones de situaciones de acoso o adicciones desarrollando los distintos roles que aparecen en este tipo de situaciones, visitas de personal especializado en prevención de riesgos, etc.

Objetivos del área para la etapa:

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.

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 creative commons.

Competencias:

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:**

CE.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.

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio evalúa el uso de los entornos personales de aprendizajes como una nueva manera de expresión, comunicación y creación, así como los procesos de diseño, planificación y realización de producciones individuales y colectivas.

Para desarrollar este criterio se propone el diseño y la producción de forma colaborativa e individual, además de compartir el trabajo realizado mediante la difusión de los mismos a través de Internet, tanto en la plataforma web del centro como en los repositorios convenidos.

Estos tipos de producciones no deben entenderse como actividades puntuales, sino como proyectos a más largo plazo, dándole al alumnado la posibilidad de participar en el mantenimiento y alimentación del contenido web del centro con una finalidad lúdica y educativa.

Objetivos del área para la etapa:

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

Contenidos:**Bloque 3: "Educación en línea."**

- 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.
- 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias:

CD, SIEP, CEC, CAA

Indicadores:

- CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)
- CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA)
- CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC)



5. 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 creative commons.

Bloque 2: "Práctica tecnológica."

- 2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales
- 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: "Educación en línea."

- 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.
- 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.