

Cultura y Práctica Digital, 3º ciclo de Educación Primaria

OBJETIVOS DE ÁREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>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.</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 1: “Cultura digital.”</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>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.</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CMCT, CSYC</p>
<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 1: “Cultura digital.”</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CCL, CSYC, CMCT</p>

Cultura y Práctica Digital, 3° ciclo de Educación Primaria

<p>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</p>	<p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>Bloque 2: “Práctica tecnológica.”</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>hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p>	<p>motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC)</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC)</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD)</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)</p>	
<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>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</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 creative commons.</p> <p>Bloque 2: “Práctica tecnológica.”</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>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.</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</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP.</p>

Cultura y Práctica Digital, 3º ciclo de Educación Primaria

<p>importancia del respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>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.</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>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>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>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</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 creative commons.</p> <p>Bloque 3: “Educación en línea.”</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato</p> <p>en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.</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</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CMCT, SIEP, CAA.</p>

Cultura y Práctica Digital, 3° ciclo de Educación Primaria

<p>compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.</p> <p>O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.</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>mismas. (CD, CMCT, SIEP.)</p> <p>CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CD, CMCT, CAA.)</p>	
<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>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</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 1: “Cultura digital.”</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>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.</p>	<p>CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC)</p> <p>CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CD, CMCT)</p> <p>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)</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CSYC, CMCT.</p>

Cultura y Práctica Digital, 3º ciclo de Educación Primaria

<p>beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción</p> <p>consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.</p>				
<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>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</p> <p>consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 1: “Cultura digital.”</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.</p>	<p>Indicadores:</p> <p>CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC)</p> <p>CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)</p>	<p>Competencias:</p> <p>CD, CSYC</p>

Cultura y Práctica Digital, 3° ciclo de Educación Primaria

<p>Objetivos del área para la etapa:</p> <p>O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.</p>	<p>Contenidos:</p> <p>Bloque 3: “Educación en línea.”</p> <p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas elearning.</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.</p> <p>Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>	<p>Criterio de evaluación:</p> <p>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.</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>	<p>Competencias:</p> <p>CD, SIEP, CEC, CAA</p>