

TABLA DESCRIPTORES COMPETENCIA DIGITAL

Observaciones

Áreas	Competencias	1º ESO Descriptores	2º ESO Descriptores	3º ESO Descriptores	4º ESO Descriptores
Ciudadanía Digital	Identidad, imagen y reputación TECNOLOGÍA	-Conocer lo que es la identidad digital. (TPR) -Hablar sobre el impacto que el contenido digital creado puede tener y cómo puede afectar a la identidad digital la información que se comparte. -Elegir estrategias de protección de datos personales y privacidad en entornos digitales. TECNOLOGÍA	-Identificar los beneficios y riesgos de proporcionar información personal y acceso de dispositivos en diferentes aplicaciones y entornos. -Configurar la seguridad de sus aparatos y de las aplicaciones que se utilizan. En TPR estos descriptores no nos cuadrarán	-Ser consciente del rastro digital que deja el uso de medios digitales (por ejemplo, historial del navegador, cookies...) y de que esa información se puede buscar, copiar y pasar. -Explicar los beneficios y riesgos de presentarse en la red con diversos perfiles (por ejemplo, personal y profesional). -Comprender la normativa básica sobre protección de datos y las responsabilidades que tienen las organizaciones sobre los datos que almacenan.	-Construir una reputación en un contexto de empleabilidad (por ejemplo, mantener un comportamiento responsable en las Redes Sociales). -Ser consciente de los riesgos y de la utilización que se hace de datos y servicios en dispositivos personales cuyos términos de uso figuran en gran variedad de software y servicios web.
	Salud y bienestar BIOLOGÍA Y ORIENTACIÓN	-Reflexionar sobre el papel que juegan los medios digitales en la vida diaria y los posibles riesgos para la salud y bienestar. BIOLOGÍA	- Identificar usos y comportamientos saludables y no saludables en la red. ORIENTACIÓN Y TUTORÍA 2º ESO	-Analizar la influencia de los medios digitales en la salud física y analizar hábitos para la prevención de posibles riesgos y anomalías surgidas por su uso y abuso. BIOLOGÍA	-Explicar modos de evitar problemas físicos y psicológicos causados por el uso de la tecnología. -Comprender las responsabilidades legales y el impacto medioambiental que supone la utilización de la tecnología. BIOLOGÍA
	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual HISTORIA	-Comprender qué son los derechos de autor y conocer algunas de las licencias que se aplican a la información y publicaciones digitales.(TPR) -Entender que la edición de imágenes, textos y otros productos digitales está sujeta a derechos y permisos. (TPR)	-Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. -Buscar imágenes filtrando por licencia y conocer páginas donde puedan encontrarse imágenes o recursos digitales libres de derechos o con copyleft.	-Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor (por ejemplo explicar las ramificaciones legales y éticas de la piratería y el plagio) -Aplicar rutinas bien especificadas en el reconocimiento de licencias de propiedad intelectual y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.	-Especificar los puntos clave que debe tener un trabajo creativo para que se considere que utiliza correctamente las licencias de derechos de autor y que cumple la ley de protección de datos. -Citar las fuentes al investigar de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.
	Comportamiento en la Red ORIENTACIÓN	-Definir normas de conducta básicas al interactuar en medios digitales. -Demostrar un conocimiento básico de los aspectos legales relacionados con el comportamiento en red (por ejemplo, acoso, información o publicidad falsas y utilización de contenido o imágenes inapropiadas sin consentimiento). -Identificar situaciones y estrategias de alto riesgo para evitarlas.	-Conocer y aplicar estrategias para defenderse ante comportamientos inadecuados y el mal uso de los medios digitales minimizando riesgos. -Definir e identificar formas avanzadas de cyberbullying, aprender cómo evitarlo y ser conscientes de las consecuencias de esta práctica. -Analizar el comportamiento ajeno en la red y decidir si podría llegar a ser beneficioso o dañino.	-Adaptar su comportamiento en línea a diferentes audiencias, diferenciando aspectos básicos de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales. -Seleccionar medios digitales y hábitos de netiqueta para poder participar como ciudadano de la sociedad digital.	-Aplicar estrategias apropiadas para proteger los derechos, identidad, privacidad y seguridad emocional suyas y de otros en comunidades virtuales y otros entornos digitales.
INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN	Comunicación LENGUA	-Seleccionar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto determinado -Manejar diferentes cuentas en línea conociendo las posibilidades que cada una ofrece.	-Seleccionar y utilizar de acuerdo a sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos. -Solucionar problemas sencillos en comunicaciones en línea (por ejemplo, videoconferencia, compartir pantalla...) SUPRIMIR PARA 2º ESO?? -Organizar y gestionar los contactos de sus espacios de comunicación.	-Adaptar los diferentes medios de comunicación para mejorar la interacción dentro de un contexto determinado. Utilizar las funciones de cada herramienta que resulten más eficaces en función del tipo de comunicación que se establezca. -Mostrar a sus compañeros la herramienta de comunicación más apropiada para determinado fin. - Compartir con los compañeros el tipo de aplicación para la comunicación más adecuada a cada situación o necesidad	* Comunicar el resultado de investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos. * Usar diversas tecnologías digitales para comunicarse y justificar la elección. * Contribuir a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción.
	Colaboración BIOLOGÍA FÍSICA	-Elegir y manejar de forma básica herramientas para procesos de colaboración y utilizarlas en función de sus propósitos. -Tener en cuenta los cambios sucesivos realizados en un fichero compartido y ser capaz de restaurar el más conveniente, si fuera necesario, respetando las aportaciones de los demás. - Asumir el rol que el profesor le asigne dentro del equipo. BIOLOGÍA	-Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros. -Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros del aula o de proyectos colaborativos en los que participa). FÍSICA	-Utilizar diferentes herramientas de colaboración en línea para realizar trabajos cooperativos y utilizarlas en la producción de recursos, trabajos y proyectos. -Solucionar problemas sencillos relativos a la colaboración en línea. FÍSICA	forma más eficaz para lograr los objetivos y la consecución de tareas. -Explorar asuntos locales y globales y utilizar tecnologías colaborativas para trabajar con otros para encontrar soluciones. -Evaluar los diferentes sistemas de colaboración elegidos y debatir cómo pueden mejorarse para usarlos de una manera más eficaz y poder lograr los objetivos propuestos.-Utilizar tecnologías colaborativas para trabajar en grupo y encontrar soluciones a problemas locales y globales. -Aplicar a procesos de investigación diferentes herramientas colaborativas, de forma que el resultado sea fruto del proceso cooperativo conjunto de los
	Almacenamiento y uso compartido TECNOLOGÍA	-Reconocer tecnologías digitales que permiten almacenar archivos y compartir datos.(TPR) -Determinar las propiedades de un archivo para identificar la ubicación y el tamaño y tenerlo en cuenta para su almacenamiento y uso compartido. (TPR) -Identificar autoría de archivos y conocer modos de referenciar esa autoría.	-Utilizar herramientas avanzadas de manejo de ficheros (por ejemplo, herramientas de etiquetado y compresión). -Recuperar la información guardada según una clasificación y un orden establecidos, por fecha de creación o de modificación, orden alfabético o tipo de archivo. -Hacer el seguimiento de las revisiones realizadas en un documento y ser capaz de restaurar la versión apropiada. TPR	-Saber que existe el encriptado de datos y su finalidad (por ejemplo enviar datos sensibles con mayor seguridad) -Utilizar hipervínculos y crear listas de recursos organizadas por etiquetado semántico.	-Compartir ideas ,recursos, materiales... a través de servicios web con audiencias internacionales (por ejemplo subir contenidos a webs públicas o a blogs personales para compartir con una audiencia determinada). -Explicar a los compañeros y al profesor cómo se utilizan las distintas plataformas. -Resolver problemas que tengan que ver con el almacenamiento de datos o la actualización de ficheros.
PRODUCCIÓN	Investigación, selección y planificación HISTORIA	- Identificar la información que se necesita. - Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. - Buscar y seleccionar información a partir de una serie de páginas web indicadas por el profesor. -Evaluar la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados.	-Conocer y utilizar fuentes de información fiables. -Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. -Seleccionar y organizar la información.	-Utilizar sistemas de búsqueda y criterios de selección de contenidos. -Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.	-Explorar activamente problemas del mundo real con medios digitales y sintetizar información relevante y adecuada al objetivo propuesto a partir de una variedad de fuentes y medios. -Justificar argumentos que se aportan como resultado de la investigación en medios digitales. -Evaluar la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados.
	Creación LENGUA	-Conocer modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples. -Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo. -Expresarse a través de medios digitales sencillos (por ejemplo, grabar videos).	-Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y video.	-Configurar adecuadamente el formato en diferentes documentos de texto,de elaboración propia o no, de acuerdo con las normas de presentación de textos escritos del instituto, incluyendo tablas, gráficos y otros elementos. -Manejar un editor web sencillo, incluyendo vínculos entre páginas e hipervínculos.	-Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición. -Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas. -Crear diversos productos digitales para la exposición de los contenidos generados.
	Evaluación y mejora FÍSICA 2º ESO	-Evaluar de manera guiada el trabajo digital propio y ajeno (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero). -Reaccionar constructivamente a los comentarios de retroalimentación (feedback).	-Evaluar de manera guiada el trabajo digital propio y ajeno (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero). -Justificar decisiones y explicar las ventajas y desventajas de los diferentes resultados y la forma de mostrarlos con medios digitales. -Explicar las ventajas e inconvenientes de los métodos de evaluación (autoevaluación y coevaluación) empleados en un trabajo concreto y justificar lasdecisiones tomadas enlámisma. -Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. -Colaborar en el proceso de evaluación.	-Señalar los puntos fuertes y débiles de diferentes productos digitales de presentación de contenidos. -Analizar a través de formularios de cotejo que todas las fases del proceso de producción se desarrollen de manera adecuada. -Justificar las elecciones y analizar las ventajas y desventajas de los diferentes resultados. (por ejemplo, elaborar un informe de evaluación y justificar su diseño y contenido) -Sugerir y realizar mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y autoevaluación que sean relevantes para la audiencia y la finalidad propuesta.	- Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica -Citar las fuentes utilizadas correctamente. -Hacer cambios detallados y específicos basados en los comentarios de retroalimentación y la autoevaluación considerados relevantes.
	Resolución de problemas y de modelos	-Reconocer un algoritmo (procedimiento): identificar diferentes partes de un proceso (por ejemplo inicio, final, variables, bucles) y aplicar el razonamiento lógico para crear diagramas de flujo sencillos. -Diseñar secuencias simples de instrucciones que den respuesta a un problema dado o realicen una tarea.	-Identificar modelos y crear maneras de reutilizar códigos (instrucciones), por ejemplo listas o partes de un método o instrucción que pueden ser utilizadas para resolver problemas similares en diferentes situaciones y/o sistemas. TECNOLOGÍA -Modificar un determinado diagrama de flujo para modificar las reglas de un algoritmo, (por ejemplo ajustar las condiciones de las acciones en un diagrama de flujo por ejemplo cambiar los límites de un contador en un bucle para cambiar el funcionamiento de un programa) y predecir	-Entender instrucciones escritas o diagramas de flujo para determinar la función o el resultado de un proceso o la resolución de un problema. -Detectar y corregir errores sencillos en los algoritmos (por ejemplo, identificar y corregir un	-Crear y diseñar modelos de forma autónoma y explicar por qué representan problemas reales. -Aplicar y diseñar soluciones lógicas para determinadas acciones y resultados de un programa o proceso. TECNOLOGÍA -Evaluar necesidades para la resolución de un problema aplicando diferentes herramientas digitales.

MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	<p>computacionales TECNOLOGÍA Y MATEMÁTICAS</p>	<p>tarea sencilla. TECNOLOGÍA</p> <p>-Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.</p> <p>- Resolver problemas geométricos sencillos con Geogebra. MATEMÁTICAS.</p>	<p>resultados de un proceso cuando se introducen variables. TECNOLOGÍA</p> <p>-Configurar el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y de generación de conocimiento. TECNOLOGÍA</p> <p>-Resolver problemas de semejanza con Geogebra. MATEMÁTICAS.</p> <p>-Resolver problemas de sistemas de ecuaciones lineales con Geogebra y Wiris. MATEMÁTICAS.</p> <p>- Resolver problemas de cálculos de áreas y perímetros con Geogebra. MATEMÁTICAS.</p>	<p>posible error). TECNOLOGÍA</p> <p>-Utilizar el programa Geogebra para la resolución gráfica y algebraica de problemas de ecuaciones de primer y segundo grado, y de sistemas de ecuaciones lineales. MATEMÁTICAS.</p>	<p>problemas aplicados utilizando herramientas digitales.</p> <p>-Utilizar el programa Geogebra para la resolución gráfica y algebraica de problemas de ecuaciones y de sistemas de ecuaciones. MATEMÁTICAS.</p> <p>-Utilizar el programa Geogebra para la resolución gráfica de problemas de trigonometría y de geometría analítica en el plano. MATEMÁTICAS.</p>
	<p>Gestión de datos y alfabetización informacional. MATEMÁTICAS Y TECNOLOGÍA</p>	<p>-Reconocer diferentes tipos de datos e información.</p> <p>-Identificar modos de organizar, guardar y recuperar datos, contenidos e información de forma sencilla en entornos digitales. TECNOLOGÍA</p> <p>-Introducir datos de forma adecuada en formularios, hojas de cálculo y otras herramientas digitales como Geogebra, Wiris, etc. MATEMÁTICAS</p>	<p>-Identificar modelos y crear maneras de reutilizar códigos (instrucciones), por ejemplo listas o partes de un método o instrucción que pueden ser utilizadas para resolver problemas similares en diferentes situaciones y/o sistemas.</p> <p>-Modificar un determinado diagrama de flujo para modificar las reglas de un algoritmo, (por ejemplo ajustar las condiciones de las acciones en un diagrama de flujo por ejemplo cambiar los límites de un contador en un bucle para cambiar el funcionamiento de un programa) y predecir resultados de un proceso cuando se introducen variables. TECNOLOGÍA</p> <p>-Configurar el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y de generación de conocimiento. TECNOLOGÍA</p> <p>-Introducir datos de forma adecuada en formularios y otras herramientas digitales como Geogebra, Wiris, etc. MATEMÁTICAS.</p> <p>Introducción de datos de forma adecuada en hojas de cálculo como Excel. TECNOLOGÍA</p>	<p>-Diferenciar las utilidades de hojas de cálculo y bases de datos.</p> <p>-Analizar grupos grandes de datos e identificar relaciones y tendencias.</p> <p>-Etiquetar conceptualmente la información y comprender sus relaciones en la organización semántica de la Web.</p> <p>-Utilizar hojas de cálculo para el tratamiento de datos:</p> <p>a) Elaborar tablas de frecuencias y gráficos estadísticos. MATEMÁTICAS</p> <p>b) Calcular los principales parámetros estadísticos: moda, mediana, media y desviación típica. MATEMÁTICAS</p>	<p>-Organizar los datos en diversos tipos de tablas y utilizar tablas dinámicas en conjuntos grandes de datos.</p> <p>-Manejar información, datos y contenidos para su organización, mejor almacenamiento y transformación en un entorno estructurado.</p> <p>-Utilizar códigos para explicar y añadir validez a una conclusión y modificar la conclusión y/o la hipótesis donde sea posible.</p> <p>-Utilizar hojas de cálculo para el tratamiento de datos (Matemáticas aplicadas):</p> <p>a) Elaborar tablas de frecuencias y gráficos estadísticos.</p> <p>b) Calcular los principales parámetros estadísticos: moda, mediana, media y desviación típica.</p>