

Marco de descriptores de la competencia digital (1º ESO - 4º ESO)

		1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
Ciudadanía Digital	Identidad, imagen y reputación	-Conocer lo que es la identidad digital. -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.	-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.	-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	-Reflexionar sobre el papel que juegan los medios digitales en la vida diaria y los posibles riesgos para la salud y bienestar.	- Identificar usos y comportamientos no saludables y cuál es un comportamiento (físico y psicológico) sano en la red.	-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.	-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.
	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	-Comprender qué son los derechos de autor y conocer las diferentes licencias que se aplican a la información y publicaciones digitales. -Entender que las imágenes, al igual que los textos y otros productos digitales, se pueden editar digitalmente y los derechos y permisos asociados con esto.	-Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. -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.	-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 de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.	-Especificar los puntos claves 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	-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	-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...) -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. -Mostrar a sus compañeros la herramienta de comunicación más apropiada para determinado fin.	-Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos. -Usar una gran variedad de tecnologías digitales para comunicarse justificando la elección en la pertinencia de los mismos como distribuidores de información. -Contribuir a un mejor uso de las herramientas digitales para una mejor comunicación e interacción.
	Colaboración	-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 y ser capaz de restaurar el más conveniente si fuera necesario	-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/as del aula o de proyectos colaborativos en los que participa).	-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.	-Evaluar los sistemas de colaboración elegidos y mencionar cómo pueden mejorarse y usuarios de la forma más eficaz para lograr los objetivos y la consecución de tareas.  -Explorar asuntos locales y globales y utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros para investigar soluciones.
	Almacenamiento y uso compartido	-Reconocer tecnologías digitales que permiten almacenar archivos y compartir datos. -Determinar las propiedades de un archivo para identificar la ubicación y el tamaño y tenerlo en cuenta para su almacenamiento y uso compartido. -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.	-Saber que existe el encriptado de datos y su finalidad (por ejemplo enviar datos sensibles con mayor seguridad) -Utilizar hiperenlaces 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	- Identificar la información que se necesita. - Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. -Evaluar la validez y fiabilidad de las fuentes, recursos y datos seleccionados.	-Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. -Seleccionar y organizar la información.	- Explicar 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.
	Creación	-Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples. -Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo. -Elegir cómo 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.  -Manejar un editor web sencillo, incluyendo vínculos entre páginas e hipervínculos.	-Configurar formatos en documentos de texto propios u otros ya existentes. -Integrar tablas, gráficos y otros elementos que puedan emplearse en otros documentos o presentaciones. -Creación de dibujos y diseños en distintas dimensiones.	-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 artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados.
	Evaluación y mejora	-Evaluar el trabajo propio y ajeno y justificar su contenido en función de la audiencia (por ejemplo, hacer observaciones sobre el contenido y la presentación del trabajo de un compañero).  -Reaccionar positivamente a los comentarios de retroalimentación (feedback).	-Justificar decisiones y explicar las ventajas y desventajas de los diferentes resultados y la forma de mostrarlos con medios digitales. -Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación.  -Colaborar en el proceso de evaluación.	-Justificar las elecciones y explicar 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 modos computacionales	-Reconocer un algoritmo. -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 para realizar una tarea sencilla. -Seleccionar posibles herramientas digitales y respuestas tecnológicas para atender necesidades específicas.	-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). -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. -Configurar el uso de herramientas digitales básicas como instrumentos de aprendizaje y de generación de conocimiento.	-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 posible error).	-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. -Evaluar necesidades para la resolución de un problema aplicando diferentes herramientas digitales.
MANEJO DE DATOS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	Gestión de datos y alfabetización informacional	-Reconocer diferentes tipos de datos e información. -Identificar modos de organizar, guardar y recuperar datos, contenidos e información de forma sencilla en entornos digitales. -Introducir datos de forma adecuada en formularios o una hoja de cálculo.	-Buscar y seleccionar datos e información y guardarlos de forma habitual en entornos digitales. -Crear un formulario para captura y organización de información y datos. -Representar datos mediante gráficos sencillos y extraer conclusiones sobre ellos.	-Diferenciar las utilidades de hojas de cálculo y bases de datos. -Analizar grupos grandes de datos e identificar relaciones y tendencias. -Etiquetar conceptualmente la información y comprender sus relaciones en la organización semántica de la Web.	-Organizar los datos en diversos tipos de tablas y utilizar tablas dinámicas en conjuntos grandes de datos. -Manejar información, datos y contenidos para su organización, mejor almacenamiento y transformación en un entorno estructurado. -Utilizar códigos para explicar y añadir validez a una conclusión y modificar la conclusión y/o la hipótesis donde sea posible.