

COMPETENCIA DIGITAL

JUNIO 2024



COLEGIO PÚBLICO
CANALES Y
MARTÍNEZ

COMPETENCIA DIGITAL

EDUCACIÓN INFANTIL (2º CICLO)

ÁREA COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Competencias específicas:

CE1: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación.

CE3: Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.

Criterios de evaluación:

8. Utilizar varias herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse y comunicarse de manera creativa.

Saberes básicos:

2. Posibilidades creativas y comunicativas de aplicaciones y herramientas digitales.

EDUCACIÓN PRIMARIA

LENGUA CASTELLANA Y VALENCIANA

Competencias específicas:

CE1: Multilingüismo e interculturalidad. Reconocer la diversidad lingüística y cultural de la Comunitat Valenciana, de España y del mundo, a través del contacto con las lenguas del alumnado y del entorno; evitar prejuicios lingüísticos, y valorar esta diversidad como una riqueza cultural.

CE2: Comprensión oral y multimodal. Comprender, interpretar y valorar, de manera guiada, textos orales y multimodales propios de los ámbitos personal, social y educativo, a través de la escucha activa, la aplicación de estrategias de comprensión oral y la reflexión sobre el contenido y la forma.

CE3: Comprensión escrita y multimodal. Comprender, interpretar y valorar, de manera guiada, textos escritos y multimodales propios de los ámbitos personal, social y educativo, a través de la lectura de textos, la aplicación de estrategias de comprensión lectora y la reflexión sobre el contenido y la forma.

CE4: Expresión oral Producir, de manera guiada, mensajes orales sencillos con coherencia, cohesión y adecuación a través de situaciones de comunicación de los ámbitos familiar, social y educativo

CE5: Expresión escrita y multimodal. Producir, de manera guiada, textos escritos y multimodales adecuados y coherentes con un vocabulario apropiado, utilizando estrategias básicas de planificación, textualización, revisión y edición.

CE6: Interacción oral, escrita y multimodal Interactuar de forma oral, escrita y multimodal, a través de textos sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, utilizando un lenguaje respetuoso y estrategias básicas de comprensión, expresión y resolución dialogada de conflictos, de manera síncrona y asíncrona.

CE7: Mediación oral, escrita y multimodal Mediar entre interlocutores utilizando estrategias de adaptación y simplificación del lenguaje para procesar y transmitir información básica y sencilla en situaciones comunicativas predecibles de los ámbitos personal, social y educativo.

CE8: Lectura autónoma Leer de manera autónoma obras y textos de carácter diverso, seleccionados atendiendo sus gustose intereses, y compartir las experiencias de lectura.

CE9: Competencia literaria Leer y producir textos con intención literaria, sencillos, con lenguaje cercano al alumno, contextualizados en la cultura y la tradición, como fuente de placer y de conocimiento.

Criterios de evaluación

2.3. Utilizar estrategias para la escucha de manera activa, con la ayuda del docente, textos multimodales sencillos en medios digitales, de los ámbitos personal, social y educativo. (1C,2C,3C)

3.4. Localizar, seleccionar y contrastar información sencilla procedente de una o dos fuentes, de los ámbitos personal, social y educativo, y evaluar su utilidad en función de los objetivos de lectura en diferentes textos multimodales sencillos en medios digitales, con la ayuda del docente. (1C,2C)

3.4. Localizar, seleccionar y contrastar información sencilla procedente de dos o más fuentes, de los ámbitos personal, social y educativo, y evaluar su utilidad en función de los objetivos de lectura en diferentes textos multimodales en medios digitales, de manera guiada. (3C)

3.5. Aplicar, con ayuda del docente, diferentes estrategias para la busca, selección y gestión de la información en diferentes textos multimodales, para ampliar conocimientos de manera responsable y reconocer que puede no ser fiable, iniciarse en el contraste de la información y utilizarla citando las referencias bibliográficas. (2C)

3.5. Aplicar, de manera guiada, todo tipo de estrategias para la busca, selección y gestión de la información, en diferentes textos multimodales, para ampliar conocimientos de manera responsable, contrastar la información y utilizarla citando las referencias bibliográficas. (3C)

4.2. Producir discursos orales con una pronunciación clara y un volumen adecuado, e iniciarse en el uso de soportes audiovisuales. (1C)

4.2. Producir discursos orales con una pronunciación clara, un volumen adecuado y una postura corporal correcta, e iniciarse en el uso de soportes audiovisuales. (2C)

4.2. Producir discursos orales con una pronunciación clara, y con un ritmo y entonación adecuados, e incorporar recursos no verbales básicos que refuercen el discurso y haciendo uso de soportes audiovisuales. (3C)

4.4. Localizar, seleccionar y contrastar información en dos o más fuentes, analógicas y digitales, de manera guiada, y compartir oralmente los resultados adoptando un punto de vista personal y citando las fuentes. (3C)

5.1. Producir, a partir de ejemplos básicos y con ayuda del profesorado, textos escritos y multimodales sencillos que respondan a las características planteadas, con una estructura coherente y utilizando vocabulario no discriminatorio básico de uso frecuente. (2C)

5.1. Producir, a partir de ejemplos y de manera guiada, textos escritos y multimodales de géneros discursivos de los ámbitos personal, social y educativo adecuados y coherentes, con vocabulario no discriminatorio apropiado y estrategias básicas de cohesión. (3C)

8.2. Compartir las experiencias de lectura, en soportes diversos, participando en diálogos sobre la lectura en el contexto de su aula. (1C)

8.2. Compartir las experiencias de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito educativo. (2C,3C)

Saberes básicos

2.2. Alfabetización informacional.

- Biblioteca del aula o del centro y de los recursos digitales. (1C,2C,3C)
- Estrategias de busca en fuentes documentales diversas y con diferentes soportes y formatos. (2C,3C)
- Hábitos y conductas para la comunicación segura en entornos virtuales. (2C,3C)
- Herramientas digitales para el trabajo colaborativo y la comunicación. (2C,3C)
- Estrategias de busca en fuentes documentales diversas y con diferentes soportes y formatos. (2C,3C)

MATEMÁTICAS

Competencias específicas

CE4: Construir y aplicar algoritmos sencillos para afrontar situaciones y resolver problemas relevantes del ámbito personal, educativo o social, organizando datos, descomponiendo un problema en partes, reconociendo patrones y empleando herramientas TIC.

Criterios de evaluación

4.3. Aplicar algoritmos básicos mediante códigos visuales y/o herramientas tecnológicas básicas de forma guiada. (1C)

4.3. Aplicar algoritmos sencillos mediante códigos visuales y/o herramientas tecnológicas básicas para resolver situaciones problemáticas. (2C)

4.3. Utilizar la simbología básica de la programación por bloques para resolver problemas. (3C)

Saberes básicos

Bloque 5: Sentido de recogida, análisis y representación de la información.

- Uso de herramientas tecnológicas para generar diferentes tipos de representaciones. (1C,2C,3C)

Bloque 6. Pensamiento computacional.

- Valoración de la evolución del pensamiento computacional y su repercusión social, incorporando la perspectiva de género. (1C,2C,3C)
- Identificación de regularidades, interpretación de rutinas o instrucciones con pasos ordenados. Predicción de términos en secuencias de figuras o imágenes o números. (1C,2C,3C)
- Trabajo cooperativo en situaciones que involucran diseño y aplicación de algoritmos. Estrategias de aprendizaje específicas del pensamiento computacional. (3C)

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL.

Competencias específicas

CE1: Utilizar de forma guiada y acotada dispositivos y recursos digitales para buscar información, comunicarse, colaborar y crear contenido digital sencillo con seguridad y eficacia.

CE2: Desarrollar proyectos cooperativos acotados y realizar investigaciones sencillas de naturaleza interdisciplinar con la guía y ayuda del profesorado, utilizando estrategias elementales propias del pensamiento de diseño y computacional.

Criterios de evaluación

1.1. Buscar información sencilla, de fuentes seguras y fiables, usando dispositivos y recursos digitales de forma guiada y segura. (1C)

1.1. Usar aplicaciones informáticas sencillas de uso habitual para buscar información en internet, de forma guiada y segura, sobre temas cercanos y de interés personal. (2C)

1.1. Buscar información en Internet, de forma guiada, segura y eficiente, usando dispositivos, programas y aplicaciones informáticas sencillos. (3C)

1.2. Usar dispositivos sencillos para comunicarse. (1C)

1.2. Usar dispositivos sencillos para comunicarse mediante el correo electrónico, aplicando las normas de la netiqueta. (2C)

1.2. Comunicarse utilizando plataformas y aplicaciones en línea, principalmente el correo electrónico, foros y chats, aplicando las normas de la netiqueta. (3C)

1.3. Crear textos digitales sencillos. (1C)

- 1.3. Crear textos digitales sencillos utilizando guías detalladas. (2C)
- 1.3. Crear textos, presentaciones y vídeos en formato digital utilizando pautas para su elaboración. (3C)
- 1.4. Identificar hábitos que favorecen tener una relación saludable y adecuada con el uso de las tecnologías digitales. (1C)
- 1.4. Identificar hábitos que favorecen tener una relación saludable y adecuada con el uso de las tecnologías digitales. (2C)
- 1.4. Identificar hábitos de conducta saludable y segura en el uso de las tecnologías digitales. (3C)
- 1.5. Identificar conductas seguras y poco seguras en el uso de las tecnologías digitales. (1C)
- 1.5. Identificar conductas seguras y poco seguras relacionadas con la información personal (imagen, datos y contraseñas) en el uso de las tecnologías digitales. (2C)
- 1.5. Identificar conductas seguras y poco seguras en el uso de la tecnología, relacionadas con las identidades falsas y la protección antivirus. (3C)

Saberes básicos

Bloque 2: Tecnología y digitalización

2.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

G1. Presencia

- Presencia de la ciencia y de la tecnología en la sociedad, en la escuela, en el hogar, en la cultura y el ocio. (1C)

G2 Comunicación en la red

- Dispositivos, programas y aplicaciones informáticas para comunicarse de forma segura. (1C)
- Conocimiento y utilización de recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas: el correo electrónico. (2C)
- La netiqueta: reglas básicas de cortesía y respeto en los correos electrónicos: estructura y contenido del mensaje (SPAM), uso de mayúsculas. (2C)

G3. Dispositivos, programas y aplicaciones informáticas

- Buscadores. (2C)
- Presentación de la información: documento (estructura, diferentes tipografías, inserción de imágenes...) (2C)
- Entorno personal de aprendizaje. (2C)
- Almacenamiento de datos (imágenes, documentos, cifras...) (3C)
- Presentación de la información: documento (estructura, diferentes tipografías, inserción de imágenes...) (3C)
- Presentación de la información: presentaciones y vídeos. (3C)
- Estrategias básicas de mecanografía. (3C)
- Entorno personal de aprendizaje. (3C)
- Problemas técnicos sencillos en las aplicaciones y dispositivos TIC de manera guiada. (3C)

G4. Salud y seguridad

- Estrategias para hacer un uso seguro de la tecnología y el entorno digital personal de aprendizaje: contraseñas secretas, cesión de imágenes o información personal, publicidad y correos no deseados, phishing. (2C,3C)
- Estrategias para hacer un uso adecuado de la tecnología: bienestar digital y salud para prevenir adicciones. Sensibilización hacia el ciberacoso. (3C)
- Estrategias para hacer un uso adecuado de la tecnología: ciberacoso, huella digital, propiedad intelectual, protección de la información personal en las redes sociales. (3C)
- Estrategias para hacer un uso seguro de la tecnología y el entorno digital personal de aprendizaje: “amigos” de internet, emails con enlaces o descargables dudosos. (3C)

G5. Utilización de la tecnología de la información y la comunicación

- Estrategias de búsqueda de información guiadas, seguras y eficientes: valoración, discriminación, selección, organización, contraste y comparación. (2C)
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos que facilitan la comprensión y el análisis. Citado. (3C)

Bloque 3: Sociedades y territorios.

3.1. Retos del mundo actual.

G1. Pensamiento crítico

- Estrategias para la emisión de opiniones y juicios de valor a partir de diferentes tipos de fuentes. (3C)
- Adquisición de habilidades para la expresión de conclusiones a través de textos expositivos y elementos gráficos. (3C)
- Uso de fuentes diversas (primarias y secundarias) como textos, fotografías, mapas, obras de arte, edificios históricos, documentos audiovisuales, procedentes de los medios de comunicación y otras fuentes. (3C)

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Competencias específicas

CE1: Explorar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de diferentes canales y contextos, desarrollando hábitos de percepción activa.

CE2: Reconocer y valorar las características fundamentales de la contemporaneidad artística mediante la percepción de diferentes obras y la experimentación directa.

CE3: Emplear de manera adecuada la terminología específica del área relativa a elementos configurativos, formatos técnicos y materiales en la expresión de las experiencias de apreciación y creación artística.

CE4: Experimentar con los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual, así como con diferentes técnicas y materiales, expresando ideas, sentimientos y emociones en la elaboración de producciones artísticas individuales o colectivas.

CE5: Utilizar de manera guiada recursos digitales aplicados a la búsqueda de información y a la creación artística, haciendo un uso responsable de acuerdo a la normativa vigente.

Criterios de evaluación

1.2. Clasificar las distintas propuestas artísticas atendiendo a los diferentes canales a través de los cuales las percibimos. (2C)

1.3. Interpretar diferentes propuestas artísticas del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual, teniendo en cuenta los distintos contextos en los que se generan. (3C)

2.2. Distinguir en sus propias producciones algunos formatos y materiales propios de la contemporaneidad artística. (1C)

2.2. Incorporar el uso de algunos formatos y materiales propios de la contemporaneidad artística en sus propias creaciones. (2C)

2.2. Experimentar con las posibilidades comunicativas de los lenguajes contemporáneos en propuestas artísticas creativas sencillas en las que se establezcan relaciones significativas entre ideas, materiales y formatos.

3.1. Usar un vocabulario adecuado y un lenguaje respetuoso en las valoraciones de las obras propias y ajenas. (1C)

3.1 Participar activamente en los distintos momentos de expresión en la experiencia de apreciación y creación artística utilizando un vocabulario adecuado y respetuoso. (2C)

3.1. Describir las diferentes obras e imágenes empleando correctamente el vocabulario específico del área en la experiencia de apreciación artística incorporando medios orales, textuales y estrategias de pensamiento visual. (3C)

4.1. Adquirir actitudes y estrategias para el uso adecuado de materiales, herramientas y espacios de trabajo en la elaboración de propuestas artísticas. (1C)

4.1. Hacer un uso adecuado de los materiales, herramientas y espacios de trabajo en el proceso de elaboración de propuestas artísticas. (2C)

4.1. Incorporar los conocimientos derivados de los referentes explorados como estímulo en las propias producciones creativas. (3C)

4.2. Experimentar las cualidades expresivas de las técnicas y materiales en producciones artísticas sencillas. (1C)

4.2. Emplear distintas técnicas y materiales experimentando con sus cualidades expresivas en producciones artísticas creativas sencillas. (2C)

4.2. Seleccionar las técnicas, materiales y elementos de contenido más adecuados para la expresión de ideas, sentimientos y emociones en las diferentes producciones artísticas creativas. (3C)

5.1. Iniciarse en la búsqueda, de manera guiada y responsable, de información y recursos artísticos en medios digitales, respetando la normativa vigente. (1C)

5.1. Buscar, de manera guiada y responsable, información y recursos artísticos en medios digitales, respetando la normativa vigente. (2C)

5.1. Aplicar las normas básicas de protección de datos, de autoría y licencias de uso en la búsqueda de información y en los procesos de creación artística digitales. (3C)

5.2. Seguir con atención las indicaciones a la hora de buscar, de manera guiada, información o crear propuestas artísticas digital. (1C)

5.2. Respetar las indicaciones a la hora de buscar información o crear propuestas artísticas digitales. (2C)

5.2. Contrastar las diferentes informaciones halladas durante el proceso de búsqueda sobre cuestiones artísticas seleccionando aquellas más relevantes y más fieles a la realidad. (3C)

5.3. Usar, con ayuda del adulto, los recursos digitales básicos para iniciarse en la creación de obras artísticas visuales o audiovisuales sencillas.

5.3 Iniciarse en el uso de recursos digitales básicos para desarrollar creaciones artísticas visuales o audiovisuales sencillas. (2C)

5.3. Emplear de manera guiada diferentes recursos digitales básicos de producción gráfica y audiovisual adecuándose a la intencionalidad representativa y a los objetivos de la actividad artística planteada. (3C)

Saberes básicos

Bloque 1. Percepción y análisis.

G3. Entornos digitales:

- Estrategias de búsqueda y filtrado de información. (1C,2C,3C)
- Recursos digitales básicos para las artes plásticas, visuales y audiovisuales. (1C,2C,3C)
- Normas básicas de protección de datos y licencias de uso en soportes y recursos digitales (3C)

Bloque 2. Experimentación y creación.

G1. Técnicas y materiales:

- Procedimientos fotográficos analógicos y digitales básicos. (3C)
- Producción audiovisual: principios básicos. Animación: herramientas y técnicas básicas. El cine como forma de narración. Géneros y formatos. Origen y evolución. (3C)

G2. Formatos y materiales de la contemporaneidad artística:

- Videocreación. Arte de acción.

G3. Aplicaciones digitales:

- Aplicaciones interactivas para la expresión gráfico-plástica (1C)
- Aplicaciones interactivas para el dibujo geométrico. (2C)
- Programas y dispositivos básicos de captura y tratamiento de imágenes fijas y registro y edición básica de imágenes en movimiento. (3C)

VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

Competencias específicas

CE2: Reconocer las emociones propias y ajenas en situaciones de conflicto del ámbito escolar y personal, y gestionarlas empleando estrategias sencillas para encontrar soluciones equitativas

Criterios de evaluación

2.2. Respetar la imagen, la dignidad y los derechos de las otras personas en el uso de la comunicación digital. (3C)

EDUCACIÓN FÍSICA

Competencias específicas

Todas las competencias de manera transversal.

Saberes básicos

B1. Vida activa y saludable. Transversal a todas las competencias

G5. Aplicaciones digitales y recursos tecnológicos para el control de la actividad física desde una perspectiva saludable.

- Recursos tecnológicos relacionados con la salud. (2C,3C)
- Control de parámetros corporales implicados en la actividad física. (3C)

INGLÉS

Competencias específicas

CE1: Multilingüismo e interculturalidad. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos de varias lenguas, reflexionar sobre su funcionamiento y tomar conciencia de los propios conocimientos, así como identificar la diversidad lingüística y cultural a partir de la lengua extranjera.

CE3: Comprensión escrita. Interpretar la información expresada por medio de textos escritos y multimodales, breves y sencillos, de manera guiada, sobre diferentes temas predecibles de ámbito personal, social y educativo, mediante estrategias que permiten desarrollar la comprensión escrita.

CE5: Expresión escrita Producir, de manera guiada, textos escritos y multimodales, comprensibles y estructurados, para expresar mensajes breves y sencillos del ámbito personal, social y educativo, aplicando estrategias de planificación, textualización y revisión.

CE6: Interacción oral y escrita Interaccionar de manera oral, escrita y multimodal por medio de textos sencillos, breves y guiados, de manera síncrona y asíncrona, para responder a necesidades comunicativas relacionadas con el ámbito personal, social y educativo.

CE7: Mediación oral y escrita Mediar entre interlocutores utilizando estrategias de adaptación y simplificación del lenguaje para procesar y transmitir información básica y sencilla en situaciones comunicativas predecibles de ámbito personal, social y educativo.

Criterios de evaluación

1.2. Identificar y aplicar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, con apoyo de otros participantes y de soportes analógicos y digitales. (1C)

1.2. Utilizar y diferenciar, de manera guiada, los conocimientos y las estrategias que forman su repertorio lingüístico, con apoyo de otros participantes y soportes analógicos y digitales. (2C)

1.3. Utilizar y diferenciar, de manera progresivamente autónoma, los conocimientos y las estrategias que forman su repertorio lingüístico, con apoyo de otros participantes y con soportes analógicos y digitales. (3C)

3.4. Localiza información de fuentes preseleccionadas, con la guía del docente y de la docente sobre asuntos cotidianos del ámbito personal. (1C)

3.4. Localizar información en medios digitales, con la guía del y de la docente, a partir de diferentes tipos de textos multimodales sencillos del ámbito personal, social y educativo. (2C)

3.4. Localizar y seleccionar información en medios digitales, con la guía ocasional del y de la docente, a partir de diferentes tipos de textos multimodales sencillos del ámbito personal, social y educativo. (3C)

5.1. Producir, con la ayuda del y de la docente, textos escritos y multimodales con modelos breves y sencillos en soportes analógicos y/o digitales para hablar de sí mismo y de su entorno más inmediato, utilizando un repertorio elemental de estructuras lingüísticas. (1C)

5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos en soportes analógicos y digitales sobre temas del ámbito personal, social y educativo, a partir de modelos y con la ayuda del y de la docente, utilizando un repertorio básico de estructuras lingüísticas. (2C)

5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos y breves de varios géneros textuales, en soportes analógicos y digitales, sobre temas del ámbito personal, social y educativo, con la ayuda ocasional del y de la docente, utilizando léxico y estructuras de uso frecuente. (3C)

6.1. Participa, de forma guiada, en conversaciones muy básicas sobre temas cotidianos y relacionados con los propios intereses, en contextos analógicos y/o digitales y preparados previamente, utilizando, a partir de modelos, estrategias elementales y delimitadas propias del lenguaje oral como son la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal. (1C)

6.1. Participar en conversaciones, con intercambios de información breves y sencillos, sobre temas cotidianos y de relevancia personal, preparados previamente, en contextos analógicos y digitales, utilizando recursos como la cortesía lingüística, la etiqueta digital, la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal. (2C)

6.1. Participar en conversaciones, con intercambios de información breves y sencillos, sobre temas predecibles, cotidianos y de relevancia personal, en contextos analógicos y digitales, utilizando recursos como la cortesía lingüística, la etiqueta digital, la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal. (3C)

7.3. Identificar y utilizar, de manera guiada, estrategias elementales que faciliten la comprensión y la expresión oral de información en diferentes lenguas (de la L2 a la L1), como el lenguaje no verbal o la simplificación del lenguaje, usando, con ayuda, recursos y soportes analógicos y digitales para crear puentes en la comunicación. (2C)

7.3. Seleccionar y utilizar, de manera guiada, estrategias básicas que faciliten la comprensión y la expresión oral y escrita de información en diferentes lenguas (de la L2 a la L1 y de la L1 a la L2), como el lenguaje no verbal, y simplificar o adaptar el mensaje, usando, con ayuda, recursos o soportes analógicos y digitales para crear puentes en la comunicación. (3C)

Saberes básicos

Bloque 2: Estrategias comunicativas. Estrategias de autoevaluación y coevaluación

- Iniciación a estrategias y herramientas básicas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas. Herramientas analógicas y digitales. (2C)
- Estrategias y herramientas básicas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas. (3C)

Herramientas analógicas y digitales

- Herramientas analógicas y digitales elementales para la comprensión y producción oral, escrita y multimodal. (1C)
- Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción y colaboración educativa. (2C)
- Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera. (3C)
- Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. (2C)

MÚSICA Y DANZA

Competencias específicas

CE1: Reconocer e investigar obras de diversos géneros y los componentes estructurales y técnicos más destacados en propuestas musicales y multidisciplinares de distintas épocas y estilos a través de la audición activa y vivencial.

CE5: Utilizar recursos digitales y audiovisuales aplicados a la búsqueda, la escucha, la edición, la interpretación y la creación de producciones musicales, actuando de acuerdo con la normativa vigente.

Criterios de evaluación

1.2. Reconocer con ayuda del adulto los elementos básicos que conforman las diferentes propuestas musicales o multidisciplinares, utilizando un vocabulario específico. (1C)

1.2. Describir los elementos más destacados que conforman las diferentes propuestas musicales o multidisciplinares, utilizando vocabulario específico. (2C)

1.2. Describir los elementos que conforman las diferentes propuestas musicales o multidisciplinares y su relación con las sensaciones producidas, utilizando un lenguaje específico. (3C)

5.1. Iniciarse en la búsqueda de información en fuentes digitales diversas de forma guiada. (1C)

5.1. Buscar información en fuentes digitales diversas de forma guiada. (2C)

5.1. Seleccionar información y recursos musicales de forma guiada, utilizando medios digitales diversos. (3C)

5.2. Familiarizarse en el uso de los recursos digitales para la grabación o edición musical. (1C)

5.2. Utilizar recursos digitales de forma guiada para la grabación o edición musical. (2C)

5.2. Utilizar recursos digitales seleccionados en la creación, interpretación, grabación o edición musical. (3C)

5.3. Reconocer la autoría de las obras musicales y audiovisuales próximas. (1C)

5.3. Practicar un consumo responsable en el uso de obras musicales y audiovisuales de forma respetuosa con la autoría. (2C)

5.3. Respetar las licencias de uso y las normas de protección de datos y autoría en el consumo de obras musicales y audiovisuales. (3C)

Saberes básicos

Bloque 1: Percepción y análisis

SB1.1 - Contextos musicales y culturales.

G6. Los instrumentos.

- Los instrumentos musicales electrónicos, acústicos y digitales. (3C)

Bloque 2: Interpretación y creación.

SB2.2-Propuestas artísticas

G5 Herramientas digitales

- Uso de banco de sonidos y selección de información. (1C, 2C, 3C)
- La gestión responsable. (2C,3C)
- Grabación, interpretación, creación y edición. Normas de protección de datos y autoría. (2C,3C)

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL?

EDUCACIÓN INFANTIL (2º CICLO)

- **Conocimiento básico del hardware:** Familiarización con dispositivos como tabletas, ordenadores y otros dispositivos digitales. Esto incluye entender cómo encender y apagar dispositivos y usar pantallas táctiles de manera básica.
- **Aplicaciones educativas:** Introducir al alumnado en aplicaciones educativas diseñadas específicamente para su edad. Estas aplicaciones pueden ayudar en el desarrollo del lenguaje, matemáticas, la coordinación ojo-mano, entre otras habilidades.
- **Aprender a apagar y desconectar:** Enseñar la importancia de apagar dispositivos y desconectar para participar en actividades físicas, interacciones sociales y otras formas de aprendizaje fuera de la pantalla.
- **Habilidades motoras finas:** Desarrollar habilidades motoras finas a través de juegos interactivos en dispositivos táctiles. Esto puede incluir arrastrar y soltar objetos en la pantalla, tocar iconos y manipular elementos en aplicaciones educativas.
- **Herramientas digitales intuitivas y visuales:** Enfocarse en el uso de herramientas digitales que sean intuitivas y visuales, de modo que el alumnado pueda comprender fácilmente su funcionamiento y utilizarlas de manera autónoma. Incluir la capacidad de utilizar varias herramientas o aplicaciones digitales de manera creativa.
- **Conocimiento de posibilidades creativas digitales:** Introducir al alumnado en los saberes básicos sobre las posibilidades creativas de aplicaciones y herramientas digitales. Esto implica proporcionarles información sobre cómo utilizar estas herramientas para expresarse de manera efectiva y creativa.
- **Supervisión y límites de tiempo:** Comprender la importancia de la supervisión de los padres y establecer límites de tiempo para el uso de dispositivos digitales. Los padres deben involucrarse activamente en las actividades digitales y fomentar un equilibrio saludable entre el tiempo en pantalla y otras actividades.
- **Conciencia digital:** Iniciar conversaciones sobre la realidad y la ficción en el mundo digital, explicar la diferencia entre juegos y aplicaciones educativas frente a contenido de entretenimiento, y enseñarles a discernir entre lo que es apropiado y lo que no en línea.

EDUCACIÓN PRIMARIA

1er CICLO

- **Escucha Activa:** Desarrollar la capacidad de prestar atención y comprender la información presentada en diferentes formatos digitales y en diferentes contextos. Esto implica no solo procesar la información auditiva, sino también interpretar otros elementos como imágenes, gráficos o videos que puedan acompañar al texto.

- **Textos Multimodales Sencillos:** Familiarizarse con textos que incorporan múltiples modos de comunicación en medios digitales, como texto escrito, imágenes, sonidos y videos. El alumnado debe aprender a integrar la información de diversas fuentes para obtener una comprensión completa.
- **Medios Digitales:** Utilizar dispositivos electrónicos, como ordenadores, tabletas o dispositivos móviles, para acceder a textos multimodales en entornos digitales. Esto puede incluir el uso de aplicaciones educativas, recursos en línea o programas interactivos que presenten información de manera digital.
- **Localizar Información:** Desarrollar la habilidad de encontrar información específica en textos multimodales. Esto implica entender cómo utilizar funciones de búsqueda u otras herramientas disponibles en entornos digitales.
- **Seleccionar y Contrastar:** Aprender a elegir información relevante y compararla con otras fuentes para evaluar su consistencia. Los niños deben comenzar a comprender la importancia de contrastar la información de diferentes fuentes para obtener una visión más completa.
- **Evaluar Utilidad:** Desarrollar la capacidad de evaluar la utilidad de la información en función de los objetivos de lectura. Esto implica entender cómo la información seleccionada contribuye a cumplir un propósito específico, ya sea en el ámbito personal, social o educativo.
- **Ámbitos Personal, Social y Educativo:** Aplicar estas habilidades en diferentes contextos, desde situaciones personales hasta entornos educativos y sociales. Los niños deben ser capaces de adaptar sus habilidades de búsqueda y evaluación según el propósito específico en cada situación.
- **Colaboración con el Docente:** Trabajar en colaboración con el docente para recibir orientación sobre cómo localizar, seleccionar, contrastar y evaluar información en diferentes contextos digitales. La ayuda del docente es esencial para guiar el proceso y ofrecer retroalimentación.
- **Uso de Soportes Audiovisuales:** Iniciarse en la utilización de medios audiovisuales como apoyo a los discursos orales. Esto podría incluir el uso de presentaciones visuales simples, imágenes, gráficos u otros elementos multimedia para mejorar la comunicación y la comprensión del mensaje.
- **Digitalización del Entorno Personal de Aprendizaje:** Desarrollar la habilidad de utilizar dispositivos tecnológicos y aplicaciones en el entorno educativo y personal. Esto podría incluir el uso de tabletas, ordenadores y aplicaciones educativas en la escuela y el hogar.
- **Conciencia de la Ciencia y la Tecnología en la Sociedad:** Reconocer la presencia de la ciencia y la tecnología en la sociedad, la escuela, el hogar, la cultura y el ocio. Esto implica comprender cómo la tecnología forma parte integral de diversos aspectos de la vida diaria.
- **Comunicación en la Red:** Introducir el uso de dispositivos, programas y aplicaciones informáticas para comunicarse de forma segura. Esto puede incluir el uso de plataformas educativas, correos electrónicos seguros y otras herramientas digitales que fomenten la comunicación segura en línea.

- **Promoción de la Seguridad Digital:** Enseñar conceptos básicos de seguridad digital, incluyendo la importancia de la privacidad, la necesidad de contraseñas seguras y el reconocimiento de prácticas seguras al comunicarse en línea.
- **Uso Responsable de Dispositivos Tecnológicos:** Fomentar el uso responsable de dispositivos tecnológicos, incluyendo el manejo adecuado de equipos, el respeto de las normas y la comprensión de los límites de tiempo en el uso de la tecnología.
- **Utilización de Herramientas Digitales en el Ámbito Artístico:** Adquisición de habilidades para utilizar recursos digitales básicos en las áreas de artes plásticas, visuales y audiovisuales. Esto puede incluir el manejo de software, aplicaciones y recursos en línea para la creación artística.
- **Creatividad y Expresión Digital:** Desarrollo de habilidades para utilizar aplicaciones interactivas que permitan la expresión gráfico-plástica, fomentando la creatividad y la exploración artística en entornos digitales.
- **Pensamiento Computacional Básico:** Desarrollo de habilidades en la identificación de patrones, interpretación de instrucciones secuenciales y predicción en contextos de figuras, imágenes o números.

2º CICLO

- **Escucha Activa:** Desarrollar la capacidad de prestar atención y comprender la información presentada en diferentes formatos digitales y en diferentes contextos. Esto implica no solo procesar la información auditiva, sino también interpretar otros elementos como imágenes, gráficos o videos que puedan acompañar al texto.
- **Textos Multimodales Sencillos:** Familiarizarse con textos que incorporan múltiples modos de comunicación en medios digitales, como texto escrito, imágenes, sonidos y videos. El alumnado debe aprender a integrar la información de diversas fuentes para obtener una comprensión completa.
- **Medios Digitales:** Utilizar dispositivos electrónicos, como ordenadores, tabletas o dispositivos móviles, para acceder a textos multimodales en entornos digitales. Esto puede incluir el uso de aplicaciones educativas, recursos en línea o programas interactivos que presenten información de manera digital.
- **Localizar Información:** Desarrollar la habilidad de encontrar información específica en textos multimodales. Esto implica entender cómo utilizar funciones de búsqueda u otras herramientas disponibles en entornos digitales.
- **Seleccionar y Contrastar:** Aprender a elegir información relevante y compararla con otras fuentes para evaluar su consistencia. Los niños deben comenzar a comprender la importancia de contrastar la información de diferentes fuentes para obtener una visión más completa.
- **Evaluar Utilidad:** Desarrollar la capacidad de evaluar la utilidad de la información en función de los objetivos de lectura. Esto implica entender cómo la información seleccionada contribuye a cumplir un propósito específico, ya sea en el ámbito personal, social o educativo.

- **Colaboración con el Docente:** Trabajar en colaboración con el docente para recibir orientación sobre cómo localizar, seleccionar, contrastar y evaluar información en diferentes contextos digitales. La ayuda del docente es esencial para guiar el proceso y ofrecer retroalimentación.
- **Responsabilidad Digital:** Desarrollar la conciencia de que la información puede no ser siempre fiable en línea y aprender a evaluar críticamente la confiabilidad de las fuentes.
- **Uso Efectivo de Soportes Audiovisuales:** Iniciarse en el uso avanzado de medios audiovisuales como herramienta complementaria para mejorar la calidad y el impacto de la presentación oral. Esto puede incluir la integración de presentaciones multimedia, gráficos y otros elementos visuales.
- **Comunicación Responsable:** Aprendizaje de las normas de etiqueta en línea, incluyendo el respeto en la comunicación por correo electrónico, reconocimiento de prácticas no deseadas como el SPAM y uso apropiado de mayúsculas.
- **Búsqueda y Evaluación de Información en Línea:** Desarrollo de habilidades para utilizar buscadores en línea de manera efectiva y segura.
- **Creación y Presentación de Contenido Digital:** Aprendizaje sobre la estructura de documentos digitales, el uso de diferentes tipografías y la inserción de imágenes para la presentación de información.
- **Gestión del Entorno Personal de Aprendizaje:** Desarrollo de habilidades para gestionar y utilizar entornos personales de aprendizaje digitales de manera efectiva.
- **Seguridad y Privacidad en Línea:** Aprendizaje de estrategias para un uso seguro de la tecnología, incluyendo la gestión de contraseñas, protección de información personal y reconocimiento de amenazas como el phishing.
- **Utilización de Herramientas Digitales en el Ámbito Artístico:** Adquisición de habilidades para utilizar recursos digitales básicos en las áreas de artes plásticas, visuales y audiovisuales. Esto puede incluir el manejo de software, aplicaciones y recursos en línea para la creación artística.
- **Creatividad y Expresión Digital:** Desarrollo de habilidades para utilizar aplicaciones interactivas que permitan la expresión gráfico-plástica, fomentando la creatividad y la exploración artística en entornos digitales.
- **Uso de Herramientas y Dispositivos Digitales en el Ámbito Musical:** Desarrollo de habilidades en el reconocimiento, uso y comprensión de los instrumentos musicales electrónicos, acústicos y digitales.
- **Manipulación y Selección de Contenido Digital en el Ámbito Musical:** Desarrollo de habilidades para utilizar bancos de sonidos y seleccionar información de manera efectiva, aplicando criterios específicos en el ámbito musical.
- **Gestión Responsable de Herramientas y Contenido Musical Digital:** Adquisición de habilidades para gestionar herramientas digitales de manera responsable en el contexto musical, comprendiendo la importancia de respetar derechos de autor y normas de uso ético.

- **Creación y Edición Musical Digital Responsable:** Desarrollo de habilidades en la grabación, interpretación, creación y edición de música utilizando herramientas digitales, con conciencia de las normas de protección de datos y autoría en este contexto.
- **Pensamiento Computacional Básico:** Desarrollo de habilidades en la identificación de patrones, interpretación de instrucciones secuenciales y predicción en contextos de figuras, imágenes o números.

3er CICLO

- **Gestión de la Información y Datos:** Desarrollo de habilidades para almacenar y gestionar diversos tipos de datos digitales, incluyendo imágenes, documentos y cifras.
- **Creación y Presentación de Contenido Digital:** Aprendizaje sobre la estructura de documentos digitales, la utilización de diferentes tipografías y la inserción de imágenes para mejorar la presentación de información. Desarrollo de habilidades para expresar conclusiones de manera clara y efectiva a través de textos expositivos y elementos gráficos. Desarrollo de habilidades para crear presentaciones y vídeos digitales, incluyendo la organización de información de manera efectiva y el uso de elementos multimedia.
- **Habilidades de Escritura y Mecanografía:** Adquisición de habilidades básicas de mecanografía para mejorar la eficiencia en la entrada de texto digital.
- **Gestión del Entorno Personal de Aprendizaje:** Desarrollo de habilidades para gestionar y utilizar entornos personales de aprendizaje digitales de manera efectiva.
- **Resolución de Problemas Técnicos Básicos:** Desarrollo de habilidades para abordar problemas técnicos simples en aplicaciones y dispositivos de manera guiada.
- **Seguridad y Privacidad en Línea:** Desarrollo de estrategias avanzadas para un uso seguro de la tecnología y la gestión de la privacidad en el entorno digital personal.
- **Bienestar Digital y Conciencia Ética:** Adquisición de habilidades para promover el bienestar digital, prevenir adicciones y desarrollar conciencia ética sobre temas como el ciberacoso.
- **Conciencia Ética y Ciudadanía Digital:** Desarrollo de habilidades para abordar problemas éticos en línea, incluyendo ciberacoso, gestión de la huella digital, respeto a la propiedad intelectual y protección de la información personal en las redes sociales.
- **Seguridad en la Comunicación en Línea:** Aprendizaje de estrategias avanzadas para hacer un uso seguro de la tecnología y el entorno digital personal frente a posibles amenazas en línea.
- **Análisis de Datos y Citado de Fuentes:** Desarrollo de habilidades para recoger, almacenar y representar datos digitalmente, así como para citar adecuadamente las fuentes utilizadas.
- **Pensamiento Crítico y Evaluación de Fuentes:** Adquisición de habilidades para emitir opiniones y juicios de valor fundamentados a partir de la evaluación crítica de diversas fuentes digitales.

- **Utilización de Herramientas Digitales en el Ámbito Artístico:** Adquisición de habilidades para utilizar recursos digitales básicos en las áreas de artes plásticas, visuales y audiovisuales. Esto puede incluir el manejo de software, aplicaciones y recursos en línea para la creación artística.
- **Creatividad y Expresión Digital:** Desarrollo de habilidades para utilizar aplicaciones interactivas que permitan la expresión gráfico-plástica, fomentando la creatividad y la exploración artística en entornos digitales. Uso de aplicaciones interactivas para el dibujo geométrico, permitiendo a los estudiantes explorar y expresarse creativamente a través de medios digitales.
- **Habilidades Fotográficas Básicas:** Adquisición de habilidades básicas en procedimientos fotográficos tanto analógicos como digitales, lo que implica el conocimiento de los principios fundamentales de la fotografía.
- **Creación y Producción Audiovisual:** Desarrollo de habilidades en la producción audiovisual, incluyendo principios básicos, técnicas de animación, comprensión del cine como forma de narración, conocimiento de géneros y formatos, así como la historia y evolución del cine.
- **Creación Artística Digital:** Utilización de aplicaciones y técnicas para la videocreación y el arte de acción, fomentando la expresión artística a través de medios digitales.
- **Captura y Edición de Medios Visuales:** Desarrollo de habilidades en el uso de programas y dispositivos básicos para la captura y tratamiento de imágenes fijas, así como el registro y la edición básica de imágenes en movimiento.
- **Análisis de Datos y Representación Visual:** Desarrollo de habilidades para utilizar herramientas tecnológicas con el objetivo de recoger, analizar y representar información de manera visual. Esto puede incluir gráficos, tablas u otras representaciones visuales.
- **Pensamiento Computacional Básico:** Desarrollo de habilidades en la identificación de patrones, interpretación de instrucciones secuenciales y predicción en contextos de figuras, imágenes o números.
- **Trabajo en Equipo y Pensamiento Computacional Colaborativo:** Fomento del trabajo cooperativo en el diseño y aplicación de algoritmos, así como el uso de estrategias específicas del pensamiento computacional en colaboración con otros.
- **Salud y Bienestar Digital:** Desarrollo de habilidades para utilizar aplicaciones digitales y recursos tecnológicos destinados a controlar y mejorar la actividad física desde una perspectiva saludable. Esto implica comprender cómo utilizar tecnologías específicas para monitorear y mejorar la salud física.
- **Uso Responsable de Recursos Tecnológicos para la Salud:** Adquisición de habilidades para utilizar recursos tecnológicos relacionados con la salud de manera responsable, comprendiendo cómo estos recursos pueden contribuir al bienestar físico y cómo interpretar la información que proporcionan.
- **Interpretación y Gestión de Datos de Salud Personal:** Desarrollo de habilidades para controlar y comprender los parámetros corporales relacionados con la actividad física utilizando tecnología, permitiendo una interpretación adecuada de los datos y su aplicación para mejorar la salud y el bienestar.

- **Uso de Herramientas y Dispositivos Digitales en el Ámbito Musical:** Desarrollo de habilidades en el reconocimiento, uso y comprensión de los instrumentos musicales electrónicos, acústicos y digitales.
- **Manipulación y Selección de Contenido Digital en el Ámbito Musical:** Desarrollo de habilidades para utilizar bancos de sonidos y seleccionar información de manera efectiva, aplicando criterios específicos en el ámbito musical.
- **Gestión Responsable de Herramientas y Contenido Musical Digital:** Adquisición de habilidades para gestionar herramientas digitales de manera responsable en el contexto musical, comprendiendo la importancia de respetar derechos de autor y normas de uso ético.
- **Creación y Edición Musical Digital Responsable:** Desarrollo de habilidades en la grabación, interpretación, creación y edición de música utilizando herramientas digitales, con conciencia de las normas de protección de datos y autoría en este contexto.