

– La difusión de los contenidos digitales creados tanto en espacios virtuales de comunicación como en plataformas de aprendizaje colaborativa, promoviendo la libertad de expresión el respeto por los demás y aplicando las normas de la etiqueta digital.

– El bloque «Pensamiento computacional» se desarrollará a partir de proyectos que tengan por objetivo la creación de aplicaciones que resuelvan problemas, ahondando en el conocimiento del pensamiento computacional e introduciendo también la inteligencia artificial para comprender mejor la realidad actual.

– La incorporación de forma transversal del bloque «Seguridad y bienestar digital» se hará a lo largo de los proyectos y de las actividades de todo el curso, permitiendo reconocer, prever y poner solución a los riesgos y problemas de seguridad propios de la sociedad digital desde el punto de vista de los dispositivos, de los datos y de la propia integridad personal.

– La integración del bloque «Ciudadanía digital crítica» se hará de manera transversal y continuada en la realización de los proyectos y actividades del curso para que el alumnado se comporte en el mundo digital con actitud ética, responsable y crítica. Potenciar la reflexión entendiendo y respetando la diversidad sin perjuicio de ideología, sexo, religión, etc.

#### 4.. Economía y Emprendimiento.

##### 4.1. Introducción.

La economía está presente en todos los aspectos de la vida, de ahí la importancia de que el alumnado adquiera conocimientos económicos y financieros que le permitan estar informado, desarrollar un pensamiento crítico y realizar una adecuada gestión de los recursos individuales y colectivos, lo que contribuirá a fomentar la mejora en su calidad de vida, el progreso y el bienestar social.

En la actualidad, la economía y las finanzas además de dar a conocer los elementos y las reglas que explican los acontecimientos económicos y las consecuencias que se derivan de las decisiones financieras proyectan valores relacionados con, entre otros, la solidaridad entre las personas, la importancia de la sostenibilidad o la gestión responsable de los recursos y de la desigualdad. En este sentido, juega un papel importante la presencia de la persona emprendedora que integra, por una parte, una formación económica y financiera y, por otra, una visión que la anima a buscar oportunidades e ideas que contribuyan a satisfacer las necesidades detectadas en el entorno, desarrollando estrategias para llevar esas ideas a la acción. Así, genera valor para los demás e innova y contribuye a mejorar el bienestar personal, social y cultural.

CVE-DOG: 6ynwzzv6-dpn7-bqi1-tp46-ku9s2ouy63x7



La finalidad educativa de la materia Economía y Emprendimiento está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. En ellas se incluye la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos.

El currículo de esta materia se diseña con la vista puesta en los objetivos fijados para la etapa de enseñanza secundaria obligatoria, contribuyendo a desarrollar en el alumnado «el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación y el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades».

Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado alrededor de unos objetivos que tratan de:

1) Promover ese espíritu proactivo, que ha de cristalizar en una cultura de emprendimiento personal, social y empresarial más ágil e innovadora. Para eso, es necesario que el alumnado realice un análisis preciso de sí mismo y, con base en este autoconocimiento, adquiera formación y desarrolle habilidades personales y sociales, así como estrategias necesarias para afrontar retos, gestionar la incertidumbre y tomar decisiones adecuadas para llevar el proyecto a la realidad.

2) Comprender que la persona emprendedora debe abrirse camino en un contexto global cuyos elementos se relacionan entre sí. Esto requiere explorar el entorno, analizando distintos ámbitos, entre otros, el social, el ambiental, el cultural, el artístico, el tecnológico y el empresarial, desde una perspectiva económica, para identificar necesidades y oportunidades que puedan surgir, encontrar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales necesarios y aplicarlos a la realización de un proyecto personal o profesional con visión emprendedora.

3) Transferir los aprendizajes a un plano práctico desarrollando un proyecto que abarque todo el proceso, desde la ideación hasta la elaboración del prototipo final y la presentación de este en el entorno, entendiendo que el prototipo puede ser cualquier resultado (un bien, un servicio, o un producto) que suponga una solución innovadora y de valor.

Existe una vinculación directa entre los objetivos de esta materia y los principios pedagógicos de la educación primaria, continuando en los tres primeros cursos de la educación secundaria obligatoria, en el desarrollo de las competencias clave y, de forma particular,



de la competencia emprendedora y de la competencia personal, social y de aprender a aprender. Ambas se complementan acercando elementos que permiten definir el carácter de la persona emprendedora favoreciendo, por una parte, la adquisición de conocimientos relacionados con la planificación, gestión y ejecución de proyectos emprendedores y, por otra, potenciando el desarrollo de destrezas y actitudes para afrontar la incertidumbre, gestionar los conflictos, reflexionar de forma crítica, adoptar decisiones éticas, colaborar en equipo y negociar.

Economía y Emprendimiento está expuesta como materia opcional en cuarto curso de la educación secundaria obligatoria y persigue dos finalidades; por una parte, que el alumnado cuente con una educación económica y financiera para desarrollarse, asumir riesgos de manera responsable en su vida cotidiana y gestionar y llevar a la acción de manera viable proyectos vitales, profesionales y empresariales, si así lo desea y, por otra, que el alumnado busque soluciones innovadoras y valiosas para afrontar los retos propuestos, a través de estrategias de gestión del conocimiento, del autoconocimiento y de la colaboración con los demás.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de los objetivos de la materia, es decir, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

Los contenidos que contribuyen a adquirir los objetivos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero se relaciona con el análisis y desarrollo del perfil de la persona emprendedora haciendo hincapié en el autoconocimiento y en el desarrollo de habilidades personales y estrategias de gestión para hacer frente a contextos cambiantes e inciertos en los que emprender. El segundo se liga al análisis de los distintos entornos –económica, empresarial, social, ambiental, cultural y artística–, así como al desarrollo de estrategias de exploración de estas que le permitan al alumnado identificar necesidades y buscar oportunidades que surjan en ellas, haciéndolo consciente de que el entorno va a condicionar la realización de sus proyectos personales y profesionales. El tercero se vincula a la captación y gestión de recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales como elementos necesarios para que un proyecto se lleve a la realidad. De este modo, se abordan cuestiones como fuentes de financiación, recursos financieros y formación y funcionamiento ágil de los equipos de trabajo. El cuarto y último bloque trata de dar a conocer el método de realización de un proyecto emprendedor desde la fase de ideación hasta las de ejecución y validación del prototipo final. En este proceso, se familiarizará al alumnado con las metodologías ágiles que podría utilizar en el aula a la hora de realizar su propio proyecto innovador.



La implementación de la materia tendrá un enfoque teórico-práctico, con la aplicación de los conceptos al proyecto empresarial.

## 4.2. Objetivos.

Objetivos de la materia
<p>OBJ1. Analizar y valorar las fortalezas y las debilidades propias y las de los demás, reflexionando sobre las aptitudes, gestionando de forma eficaz las emociones y las destrezas necesarias que promuevan una actitud vital creadora para adaptarse a entornos cambiantes y diseñar un proyecto personal único, con una actitud emprendedora que genere valor para los demás.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El autoconocimiento le permite a la persona trabajar en diferentes ámbitos: indagar en sus aspiraciones, necesidades y deseos personales; descubrir sus aptitudes; distinguir sus inteligencias y, así, reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades y aprender a valorarlas como fuente de crecimiento personal; reconocer y gestionar emociones para adaptarse a contextos cambiantes y globalizados y las situaciones de incertidumbre que puedan generar un conflicto cognitivo y emocional, con el objetivo de poner en marcha y de llevar a cabo un proyecto personal único que garantice nuevas oportunidades en todos los ámbitos y situaciones de la vida (personales, sociales, académicas y profesionales).</li> <li>• Es importante afrontar el proyecto con una actitud emprendedora, resolutive, ágil, innovadora, sostenible y creativa que permita la adaptación a distintos entornos y comprender la importancia de desarrollar el hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente, mediante el entrenamiento de la capacidad creadora aplicándola a diferentes escenarios para lograr avances personales, sociales, culturales, artísticos y económicos de valor.</li> </ul>
<p>OBJ2. Utilizar estrategias de conformación de equipos, así como habilidades sociales, de comunicación e innovación ágil, aplicándolas con autonomía y motivación a las dinámicas de trabajo en distintos contextos, para constituir grupos de trabajo eficaces y descubrir el valor de cooperar con otras personas durante el proceso de ideación y desarrollo de soluciones emprendedoras.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y valorar rasgos característicos y calidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un proyecto. Una correcta identificación de las potencialidades de las personas permite la constitución de un equipo de trabajo equilibrado, eficaz, cooperativo, motivado y responsable que compense las debilidades de unos y potencie las fortalezas de uno y de los otros, adecuándose así a las necesidades del proyecto que se pretende abordar. Se requiere la puesta en marcha de diferentes estrategias para constituir los equipos de trabajo, definiendo objetivos, normas, roles y responsabilidades de manera equitativa y favoreciendo la diversidad entre sus integrantes. Así, se consiguen equipos multidimensionales, inclusivos, capaces de generar, a través del diálogo, una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía y contribuir a la innovación ágil.</li> <li>• Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales, como la empatía, la asertividad, la negociación, el liderazgo y el respeto hacia los intereses, elecciones e ideas de los demás, así como el conocimiento de distintas lenguas y uso de habilidades de comunicación, facilita una visión compartida entre los miembros del equipo, la creación de un buen clima de trabajo y la construcción de vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo e intensifiquen valores de respeto, tolerancia y equidad.</li> </ul>



OBJ3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y con el cuidado del entorno natural, social, cultural y artística.

- Para afrontar los desafíos actuales resulta imprescindible dotar a las personas de las herramientas necesarias para que, con iniciativa y desde una visión emprendedora, busquen, promuevan y desarrollen eficazmente ideas y soluciones innovadoras y sostenibles a problemas y necesidades de su entorno que den respuesta a retos en el ámbito local que podrían trasladarse a contextos más amplios, incluso globales. Para lograr esto, es fundamental entrenar la generación de ideas y someterlas a procesos de validación a través del uso de metodologías ágiles, tanto individuales como de equipo, analizando el impacto que la materialización de esas ideas puede provocar en los distintos ámbitos y contextos vitales y sectoriales.

- Este proceso de búsqueda de respuestas a los desafíos actuales está inevitablemente ligado a los valores sociales y personales. Es por eso que en el proceso de ideación y diseño de las ideas y soluciones es necesario tener presentes los objetivos de desarrollo sostenible y actuar desde principios éticos considerando la perspectiva de género. Esto implica conocer y tomar conciencia de las distintas realidades y valorar las oportunidades de nuestro mundo y de nuestra sociedad con una actitud proactiva y comprometida con su cuidado, protección y preservación.

OBJ4. Seleccionar y reunir los recursos disponibles en el proceso de desarrollo de la idea o solución creativa propuesta, conociendo los medios de producción y las fuentes financieras que proporcionan estos recursos y aplicando estrategias de captación de estos para poner en marcha el proyecto que lleve a la realidad la solución emprendedora.

- Dentro del proceso que supone transformar las ideas en prototipos de valor, es obligado establecer una fase dirigida a conseguir y a gestionar los recursos humanos, materiales, inmateriales y digitales disponibles, reuniendo y seleccionando aquellos que de manera ética, eficiente y sostenible puedan hacer realidad una idea o una solución emprendedora. Esta perspectiva de considerar la movilización y la optimización de los recursos como parte del plan de acción requiere, además, hacerlo desde planteamientos éticos y ofreciendo de este modo un modelo de buenas prácticas que impacte positivamente en el entorno hacia el que va dirigido la idea. La ética subyace desde los momentos iniciales del proceso creador en las iniciativas que se emprenden, orientadas al desarrollo sostenible y al bienestar para todas y todos. De igual modo, impregna la protección de las ideas y de las soluciones, lo que requiere de un conocimiento específico para garantizar el respeto a las creaciones de los demás y los derechos sobre las ideas y soluciones propias.

- Por otro lado, poner en marcha una idea viable supone asumir el reto con responsabilidad y que la persona emprendedora y los equipos posean conocimientos económicos, financieros, legales y técnicos entendidos también como recursos propios adquiridos a través de la formación que los orienten en la búsqueda de financiación y en el uso de herramientas digitales que den difusión y proyección a las ideas y soluciones en el proceso de realización de las mismas.



OBJ5. Presentar y exponer ideas y soluciones creativas utilizando estrategias comunicativas ágiles y valorando la importancia de una comunicación efectiva y respetuosa para transmitir mensajes convincentes adecuados al contexto y a los objetivos concretos de cada situación y validar las ideas y las soluciones presentadas.

- El mundo global y complejo en el que vivimos exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas. Es importante entender que las estrategias de comunicación son elementos que cobran especial importancia para que una persona emprendedora interactúe con otras de manera efectiva y positiva. Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades. En este sentido, la utilización de estrategias de comunicación ágil facilita la tarea de explicar una idea original, transmitiendo con claridad y rapidez sus puntos fuertes y débiles. Asimismo, permite que los equipos compartan las ideas creativas generadas y que se validen o descarten con rapidez y se tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

- Por otro lado, también es necesario que las personas adquieran las herramientas para presentar y exponer en el entorno, de manera clara, atractiva y convincente, la idea o la solución que se va a desarrollar en el proyecto emprendedor, al objeto de reunir los recursos necesarios para llevarla a cabo o para difundirla.

OBJ6. Comprender aspectos básicos de la economía y de las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico, para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o de la solución emprendedora que afronte el reto expuesto de manera eficaz, equitativa y sostenible.

- Actualmente, conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental. En estos contextos es donde surgen las necesidades y las oportunidades a las que hay que atender ofreciendo soluciones realistas, eficientes y sostenibles que den respuesta a los nuevos retos que se exponen.

- Existen cuatro elementos que deben ser abordados. El primero alude al problema económico que condiciona la toma de decisiones de las personas en función del grado de escasez percibido para cubrir las necesidades individuales y colectivas. De eso se deriva la importancia de saber interpretar indicadores y aprender a encontrar tendencias en los mercados y en la propia sociedad desde un punto de vista económico. El segundo se refiere a la necesidad de adquirir una educación financiera que acerque los conocimientos necesarios para guiar las decisiones personales de manera responsable y que ayude en la obtención de recursos para emprender. El tercero se refiere al análisis del entorno económico y social desde un punto de vista tanto macroeconómico como microeconómico. Esta comprensión es el punto de partida para detectar necesidades no cubiertas y generar ideas innovadoras que den solución a los retos actuales, de manera eficaz, equitativa y sostenible. Y, por último, la puesta en marcha de un proyecto emprendedor implica situarlo dentro de su contexto económico que, en gran parte, va a determinar su viabilidad para prever si el entorno y el sector objeto de la iniciativa concreta es favorable.

OBJ7. Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética y validando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

- El objeto de un proyecto emprendedor es la solución innovadora convertida en un prototipo final, en un bien o servicio que se utiliza en el entorno al que va dirigido.

CVE-DOG: 6ynwzzv6-dpn7-bqi1-tp46-ku9s2ouy63x7





• Este prototipo final es el resultado de un proceso constructivo que se lleva a cabo de manera cooperativa e implica el paso por distintas fases que han de ser evaluadas de manera continua con una actitud crítica y ética. Así, en el proceso creativo de ideación se exponen hipótesis de solución que deben transformarse en aprendizajes validados. Para eso se recurre a la construcción de prototipos como una representación tangible de la solución o de la parte de la solución que queremos validar. Tras la elección del prototipo se diseña, se gestiona y se ejecuta este, para lo cual es necesario conocer y saber elegir las estrategias de gestión de los recursos, el modelo organizativo o de negocio, el plan de ejecución, así como las técnicas y herramientas de prototipado. Es preciso aprender a tomar decisiones adecuadas y con progresiva autonomía para llevar a cabo el proyecto de forma viable y sostenible, considerando que lo verdaderamente importante es el aprendizaje validado. Para evaluar y testar prototipos ya generados es fundamental conocer metodologías, técnicas y herramientas, de modo que se produzca el desarrollo ágil, iterativo e incremental del prototipo final. Esto exige programar períodos de trabajo cortos en los que se puedan comprobar los aprendizajes experimentados y validados y ofrecer soluciones óptimas y sostenibles en entornos cambiantes.

### 4.3. Criterios de evaluación y contenidos.

4º curso.

Materia de Economía y Emprendimiento 4º curso	
Bloque 1. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo del autoconocimiento y tomando conciencia de que el proceso emprendedor constituye una forma de enriquecimiento y crecimiento personal.	OBJ1
• CE1.2. Utilizar estrategias de análisis razonada de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de la de los demás.	OBJ1
• CE1.3. Gestionar de forma eficaz las emociones y las destrezas personales, promoviendo y desarrollando actitudes creativas, asumiendo el riesgo que supone un proyecto innovador y aprendiendo de los errores que cometemos.	OBJ1
• CE1.4. Poner en práctica las habilidades sociales de la persona emprendedora, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación e innovación ágil, tanto de manera presencial como a distancia, en distintos contextos de trabajo en equipo, valorando, respetando y asumiendo las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo en grupo.	OBJ2
• CE1.5. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando su impacto en la sociedad.	OBJ3
• CE1.6. Construir ideas creativas y sostenibles aplicando metodologías ágiles que faciliten la superación de los retos expuestos con sentido ético y solidario.	OBJ3
• CE1.7. Validar las ideas y soluciones utilizando estrategias comunicativas ágiles adaptadas a cada situación comunicativa.	OBJ5
• CE1.8. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y soluciones creativas, adquiriendo habilidades y técnicas de expresión oral con apoyo audiovisual en la puesta en común de estas.	OBJ5

CVE-DOG: 6ynwzzv6-dpn7-bqi1-tp46-ku9s2ouy63x7



Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La importancia económica y social de la persona emprendedora.</li> <li>• El perfil de la persona emprendedora: habilidades. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia.</li> <li>– Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas internas. Análisis DAFO de la persona emprendedora.</li> <li>– Creatividad, ideas y soluciones. La innovación ágil.</li> <li>– Comunicación, motivación y liderazgo de la persona emprendedora. Habilidades sociales. Dinámicas de trabajo en grupo.</li> <li>– Gestión de emociones. La importancia de la motivación para emprender. Estrategias de gestión de la incertidumbre y toma de decisiones en contextos cambiantes. El error y la validación como oportunidades para aprender.</li> </ul> </li> </ul>	
Bloque 2. El entorno como fuente de ideas y de oportunidades	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.1. Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas.	OBJ1
• CE2.2. Gestionar de forma eficaz las emociones y las destrezas personales promoviendo y desarrollando actitudes creativas.	OBJ1
• CE2.3. Preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artística a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible, con visión creativa, emprendedora y comprometida.	OBJ3
• CE2.4. Proponer ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando el impacto que puedan generar en el ámbito personal y en el entorno y aplicando metodologías ágiles para la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.	OBJ3
• CE2.5. Afrontar los retos en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas, transfiriendo los conocimientos económicos y financieros necesarios y siendo consciente de la importancia para la persona emprendedora de la capacidad de anticipación a los cambios del entorno.	OBJ6
• CE2.6. Valorar críticamente el problema económico de la escasez de recursos, la necesidad de elegir y la propuesta de soluciones que supongan un mejor aprovechamiento de los recursos y la reutilización circular de los destrozados generados que contribuyan a la sostenibilidad del sistema.	OBJ6
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La economía como ciencia. La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones.</li> <li>• El entorno económico-empresarial. Los agentes económicos y el flujo circular de la renta.</li> <li>• El funcionamiento de los mercados. Comercio, bienestar y desigualdades.</li> <li>• El mercado y las oportunidades de negocio: análisis del entorno general o macroentorno; análisis del entorno específico o microentorno. Análisis DAFO de proyectos empresariales. Estrategias de exploración del entorno. Búsqueda y gestión de la información.</li> </ul>	





- El sistema financiero.
- La empresa y su responsabilidad social. La decisión empresarial y la innovación como fuente de transformación social.
- El impacto de la actividad empresarial: la responsabilidad social corporativa. El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y el desarrollo local.
- Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.
- La visión emprendedora.

## Bloque 3. Recursos para llevar a cabo un proyecto emprendedor

Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Constituir equipos de trabajo basados en principios de equidad, coeducación e igualdad entre hombres y mujeres, actitud participativa y visualización de metas comunes, utilizando estrategias que faciliten la identificación y la optimización de los recursos humanos necesarios que conduzcan a la consecución del reto propuesto.	OBJ2
• CE3.2. Poner en práctica habilidades sociales, de comunicación abierta, motivación, liderazgo y de cooperación en distintos contextos de trabajo en equipo, valorando las aportaciones de los demás en las distintas dinámicas de trabajo y respetando las decisiones tomadas de forma colectiva.	OBJ2
• CE3.3. Planificar y poner en marcha un proyecto viable que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales más adecuados a nuestro proyecto.	OBJ4
• CE3.4. Utilizar con autonomía estrategias de captación y gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones y planificando con coherencia su organización, distribución, uso y optimización.	OBJ4
• CE3.5. Presentar y exponer, con claridad y coherencia, ideas y soluciones creativas, con el fin de captar recursos para la financiación y el mecenazgo de este.	OBJ5
• CE3.6. Desarrollar una idea o una solución emprendedora viendo la relación entre los conocimientos adquiridos y los recursos necesarios y disponibles que permitan su desarrollo, identificando los más adecuados en distintos contextos y situaciones, reales o simuladas y aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	OBJ6

## Contenidos

- Misión, visión y valores de la empresa o entidad: la cultura empresarial. La organización y la gestión de las entidades emprendedoras. Funciones de la empresa.
- Los equipos en las empresas y organizaciones. Estrategias ágiles de trabajo en equipo. Formación y funcionamiento de equipos de trabajo. Estrategias de comunicación, negociación y solución de conflictos.
- Las finanzas de la persona emprendedora: control y gestión del dinero. Fuentes y control de ingresos y gastos. Recursos financieros a corto y a largo plazo y su relación con el bienestar financiero. El endeudamiento. Fuentes de financiación y captación de recursos financieros. La gestión del riesgo financiero y los seguros.



Bloque 4. La realización del proyecto emprendedor	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.1. Adaptarse a entornos complejos con un proyecto personal original y generador de valor, logrando progresivamente el control consciente de las emociones.	OBJ1
• CE4.2. Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando su impacto en el ámbito personal y en el entorno.	OBJ3
• CE4.3. Poner en marcha un proyecto viable analizando los recursos materiales, inmateriales y digitales disponibles en el proceso de ideación creativa.	OBJ4
• CE4.4. Utilizar con autonomía estrategias de captación y de gestión de recursos conociendo sus características y aplicándolas al proceso de conversión de las ideas y soluciones en acciones.	OBJ4
• CE4.5. Validar las ideas y las soluciones presentadas mediante mensajes convincentes y adecuados, con el fin de presentar y exponer, con claridad y coherencia, las ideas y las soluciones creativas, manteniendo una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso llevado a cabo.	OBJ5
• CE4.6. Desarrollar una idea o una solución emprendedora a partir de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos desde el ámbito de la economía y de las finanzas, viendo la relación entre estos y los recursos necesarios y disponibles que permitan su desarrollo.	OBJ6
• CE4.7. Conocer y comprender con precisión los contenidos necesarios del ámbito económico y financiero aplicándolos con coherencia a situaciones, actividades o proyectos concretos.	OBJ6
• CE4.8. Afrontar los retos de manera eficaz, equitativa y sostenible, en distintos contextos aplicando los conocimientos económicos y financieros necesarios.	OBJ6
• CE4.9. Utilizar estrategias eficaces de diseño y ejecución del prototipo final utilizando métodos de trabajo ágiles, cooperativos y autónomos, analizando de manera crítica el proceso de diseño y ejecución llevado a cabo y valorando su viabilidad y adecuación empleada en la construcción de este.	OBJ7
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El reto o el desafío como objetivo.</li> <li>• Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.</li> <li>• Desarrollo ágil del producto.</li> <li>• Técnicas y herramientas de prototipado rápido.</li> <li>• Métodos de análisis de la competencia. Estrategias competitivas.</li> <li>• Mercadotecnia del producto. Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.</li> <li>• Validación y testeo de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.</li> <li>• Estudio de viabilidad del producto y elección de forma jurídica.</li> <li>• El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.</li> </ul>	



## 4.4. Orientaciones pedagógicas.

La intervención educativa en la materia de Economía y Emprendimiento desarrollará su currículo y tratará de asentar de manera gradual y progresiva los aprendizajes que le faciliten al alumnado el logro de los objetivos de la materia y, en combinación con el resto de las materias, una adecuada adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

En este sentido, en el diseño de las actividades, el profesorado tendrá que considerar la relación existente entre los objetivos de la materia y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida y las líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se presentan en los apartados siguientes y seleccionar aquellos criterios de evaluación del currículo que se ajusten a la finalidad buscada, así como emplearlos para verificar los aprendizajes del alumnado y su nivel de desempeño.

Relación entre los objetivos de la materia de Economía y Emprendimiento y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida establecidos en el anexo I.

Objetivos de la materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBJ1					1	1	2	3
OBJ2	1	1-2			1-3	1	2	
OBJ3			3			4	1-2-3	3
OBJ4			3	2			1-2	
OBJ5	1-2-3			3	1	1	1-2	
OBJ6						1	1-2-3	
OBJ7			3	5	3-5		2-3	

### Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

– El uso de distintos métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo con perspectiva de género.

– La realización de proyectos significativos para el alumnado y la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.



– El énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades.

– El uso de estrategias para trabajar transversalmente la comprensión lectora, la expresión oral y escritura, la comunicación audiovisual, la competencia digital y el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.

– Un enfoque de la materia teórico-práctico aplicando los saberes al desarrollo de un proyecto emprendedor en cada una de sus fases y teniendo en cuenta la igualdad en el empleo y en las relaciones laborales.

– Unos aprendizajes que partan desde la acción y que se construyan enfocados a la misma.

– Un prototipo que sea el eje de la materia y en el que la alumna o el alumno realizará la ideación, la gestión de recursos, la validación y la toma de decisiones desde una perspectiva emprendedora.

– Un sistema de trabajo que fomente la cultura creativa, colaborativa y de participación dirigida a crear valor para los demás.

## 5. Educación Digital.

### 5.1. Introducción.

La educación digital desarrolla un papel fundamental en la sociedad actual porque proporciona un conjunto de conocimientos y de técnicas que permiten satisfacer las necesidades individuales y colectivas. En este sentido, esta materia acerca al currículo la capacidad de analizar y rediseñar la relación entre los dispositivos tecnológicos y las necesidades sociales, ámbito en el que la innovación y la constante renovación que le son propias dotan esta materia de una gran relevancia educativa. En la resolución de problemas con herramientas digitales se conjugan, además de la innovación, elementos como el trabajo en equipo o el carácter emprendedor, que son imprescindibles para formar una ciudadanía autónoma y competente. Además, el conocimiento de las tecnologías de la información proporciona una imprescindible perspectiva científico-tecnológica sobre la necesidad de construir una sociedad formada por una ciudadanía crítica con respeto a lo que acontece alrededor de ella.

Como en otras materias que tratan aspectos tecnológicos, en esta se integran conocimientos de carácter matemático y científico, además de que es frecuente que las herra-



mientas digitales se utilicen para resolver problemas específicos de otras disciplinas. Por lo tanto, un enfoque interdisciplinar favorecerá la conexión con otras materias y mismo con diversos temas de actualidad.

La contribución de esta materia al desarrollo de las competencias clave dependerá en gran medida del tipo de actividades; es decir, de la metodología empleada. En este sentido, la comunicación lingüística se desarrollará en la medida en que el alumnado adquiera y utilice un vocabulario técnico preciso, elabore programas y documentos, explique conceptos o elabore y exponga información.

La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia, tecnología e ingeniería pueden alcanzarse configurando y administrando máquinas y sistemas operativos, aplicando técnicas de tratamiento y almacenamiento de datos o asumiendo hábitos seguros en el contexto de las redes de comunicación, competencias que también se favorecen analizando el funcionamiento de programas, aplicaciones y sistemas operativos, o mediante el análisis y la valoración de las repercusiones de los hábitos sociales en internet.

La competencia digital, que es la específica de esta materia, se desarrollará con el empleo constante de las herramientas digitales para procurar y almacenar información, obtener y presentar datos, simular sistemas, así como en la elaboración de programas o utilidades informáticas que sirvan para resolver problemas.

Para que el alumnado pueda aprender a aprender, las actividades deben permitir que tome decisiones con un cierto grado de autonomía, que organice el proceso del propio aprendizaje y que aplique lo aprendido a situaciones cotidianas de las que pueda evaluar los resultados. Del mismo modo, las competencias sociales y ciudadana se alcanzarán procurando que el alumnado trabaje en equipo, interactúe con otras personas de forma democrática, y respete la diversidad y las normas, reflexionando sobre su huella digital y analizando la interacción entre el desarrollo de la digitalización y los cambios socioeconómicos y culturales que produce.

El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se consigue en esta materia a través del diseño, de la planificación y de la gestión de proyectos informáticos sencillos, al transformar las ideas propias en programas o en documentos.

La conciencia y las expresiones culturales se reflejan en el análisis de la influencia de los hitos técnicos de la digitalización en distintas culturas y en su desarrollo y progreso.



En resumen, esta materia ofrece un inmenso potencial para ayudar a comprender el entorno social y para desarrollar un conjunto de competencias relacionadas tanto con el contexto profesional como con las formas que la participación ciudadana está adoptando en el contexto de la digitalización y que afectan por igual a los ámbitos social y del desarrollo personal.

La materia de Educación Digital trata de acercarle al alumnado las habilidades necesarias para adaptarse a los cambios en el ámbito digital. De este modo, se estructura en cuatro bloques: «Dispositivos digitales y sistemas operativos», «Creación y edición de información y contenidos digitales», «Pensamiento computacional» y «Ética y seguridad digital», los cuales tratan aspectos muy relacionados entre sí, que son necesarios para que el alumnado pueda desarrollarse con soltura y seguridad en los ámbitos profesional y personal.

El bloque de «Dispositivos digitales y sistemas operativos» ahonda en aspectos de configuración básica y organización de la información en los diferentes dispositivos digitales con los que las personas usuarias deben familiarizarse para utilizar ordenadores y aplicaciones así como otros dispositivos hoy imprescindibles (teléfonos inteligentes, tabletas...). También aborda las posibilidades de conectividad de las herramientas digitales para la gestión de la información y la comunicación en la red.

El bloque de «Creación y edición de información y contenidos digitales» trata los aspectos que pueden necesitarse para producir documentos y difundirlos, además de algunos temas relacionados con el soporte de las publicaciones, como son el tratamiento de datos, la generación de informes y la incorporación de elementos gráficos y audiovisuales en los documentos. Se incide en la importancia de las herramientas que permitan el trabajo colaborativo en la red. Se pretende utilizar una metodología práctica que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y de respeto con los derechos de autor y la propiedad intelectual. Finalmente, se busca la obtención de habilidades para comunicar y publicar los contenidos creados con una actitud de participación y respeto.

El bloque «Pensamiento computacional» ahonda en el proceso de resolución de problemas cotidianos mediante el uso de los conceptos fundamentales de la programación, para diseñar programas que permitan dar soluciones a problemas del mundo real y que, al tiempo, puedan ser usados en el mundo de internet. Se pretende, por lo tanto, que el alumnado mejore su competencia a la hora de desarrollar aplicaciones para resolver problemas, desde una actitud emprendedora, creativa y ética.





Finalmente, el bloque «Ética y seguridad digital» introduce al alumnado en la importancia de la competencia digital en la sociedad actual. Busca que el alumnado conozca y ponga en práctica medidas preventivas para hacer frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales. Ponen especial énfasis en hacer consciente al alumnado de la importancia de cuidar la identidad, la reputación, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. Se abordarán, por lo tanto, problemas como el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos del uso de las tecnologías, asuntos, todos ellos, que pueden suponer amenazas para el bienestar psicológico del alumnado. Se trata, en fin, de un bloque de naturaleza eminentemente actitudinal dirigido a promover estrategias que le permitan al alumnado tomar conciencia de esta realidad y generar actitudes de prevención y protección, al mismo tiempo que promover el respeto por los demás.

## 5.2. Objetivos.

Objetivos de la materia
<p>OBJ1. Utilizar dispositivos digitales, identificando los elementos que los componen y su función en el conjunto, configurando sus características en función de las necesidades personales y mediante diferentes medios digitales para poder organizar la información de una manera eficaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este objetivo hace referencia al uso y gestión de los dispositivos digitales más habituales, así como los entornos digitales en red. Esto implica que el alumnado adquiera habilidades relativas a su mantenimiento y configuración para poder gestionar y organizar su entorno personal y la información de una manera eficaz y productiva garantizando el correcto aprovechamiento de las tecnologías digitales.</li> </ul>
<p>OBJ2. Organizar, diseñar y producir información digital de forma individual y colectiva utilizando las herramientas más adecuadas para su publicación y difusión haciendo un uso responsable y ético de las tecnologías aplicadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puesto que los medios digitales están cada vez más presentes en nuestras vidas y que la información se encuentra prácticamente siempre en formato digital, hace falta que el alumnado adquiera las competencias necesarias para producir y diseñar información de diversa índole en formato digital, así como la gestión de datos, para así poder publicarla y difundirla en concordancia con los medios de los que se dispone actualmente.</li> <li>• Así, al abordar las posibilidades que nos ofrecen las herramientas digitales de comunicación, favorece la creatividad, el espíritu de innovación, el trabajo colaborativo, siempre teniendo presente un uso responsable y ético de las tecnologías aplicadas.</li> </ul>
<p>OBJ3. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional para crear soluciones a problemas concretos con una actitud emprendedora, perseverante y creativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este objetivo hace referencia a la aplicación de los principios del pensamiento computacional tanto en el proceso creativo como en la resolución de problemas. Implica la puesta en marcha de procesos ordenados que incluyen la descomposición del problema proyectado, la estructuración de la información, la modelización del problema, la secuenciación del proceso y el diseño de algoritmos para aplicarlos en un programa informático.</li> </ul>



• Este objetivo está enfocado al diseño de aplicaciones informáticas y a la automatización de un proceso o el desarrollo de un sistema de control, siempre teniendo presente el trabajo colaborativo, una actitud emprendedora con carácter responsable y respetando la ética digital.

OBJ4. Gestionar y proteger la huella digital aplicando medidas preventivas para identificar y reaccionar ante riesgos y amenazas al bienestar personal, haciendo un uso responsable y ético de la información y la comunicación digital.

• La continua interacción que se realiza con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por eso, el alumnado debe adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas, eligiendo la mejor opción y evaluando el bienestar individual y colectivo.

• Este objetivo engloba tanto aspectos técnicos relativos a la configuración de dispositivos, como los relacionados con la protección de los datos personales. Incide en la gestión eficaz de la huella digital del alumnado, en la que se tenga en cuenta la imagen que se proyecta y el rastro que se deja en la red. También se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas y riesgos en el contexto de problemas como el ciberacoso, la dependencia tecnológica o el abuso en el juego.

## 5.3. Criterios de evaluación y contenidos.

3<sup>er</sup> curso.

Materia de Educación Digital 3 <sup>er</sup> curso	
Bloque 1. Dispositivos digitales y sistemas operativos	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. Utilizar equipamientos informáticos, identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.	OBJ1
• CE1.2. Mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.	OBJ1
• CE1.3. Organizar la información de manera segura, utilizando diferentes medios digitales para la búsqueda rápida y eficaz en su gestión.	OBJ1
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y configuración.</li> <li>• Sistemas operativos: configuración de usuario y operaciones básicas de organización.</li> <li>• Almacenamiento de la información: operaciones básicas de organización y copias de seguridad.</li> </ul>	
Bloque 2. Creación y edición de información y contenidos digitales	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.1. Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa.	OBJ2



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.2. Interactuar en plataformas digitales, compartiendo y publicando información y datos, con una actitud participativa.	OBJ2
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatos de archivos. Formatos abiertos. Estándares de formato en la producción de información digital.</li> <li>• Procesos de producción de documentos con aplicaciones ofimáticas y de diseño gráfico. Maquetación, aplicación de estilos y formatos. Índices interactivos. Importación de imágenes y gráficos.</li> <li>• Operaciones básicas en hojas de cálculo. Creación de gráficos. Elaboración de informes sencillos.</li> <li>• Tratamiento básico de la imagen digital.</li> <li>• Presentaciones en distintas plataformas digitales, integrando elementos multimedia.</li> <li>• Colaboración en red. Herramientas de creación de contenidos y aprendizaje colaborativa en la red.</li> </ul>	
Bloque 3. Pensamiento computacional	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Comprender el fundamento básico de los algoritmos y diagramas de flujo utilizando entornos de programación gráfica.	OBJ3
• CE3.2. Desarrollar aplicaciones sencillas para ordenadores, dispositivos o móviles, dando solución a problemas definidos con una actitud emprendedora, perseverante y creativa.	OBJ3
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización de estructuras básicas de programación.</li> <li>• Uso de datos. Constantes y variables.</li> <li>• Desarrollo de aplicaciones sencillas para ordenadores y/o dispositivos móviles mediante entornos de programación gráfica.</li> </ul>	
Bloque 4. Ética y seguridad digital	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y en espacios virtuales de trabajo.	OBJ4
• CE4.2. Gestionar contraseñas en los distintos servicios y dispositivos digitales de uso habitual.	OBJ4
• CE4.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	OBJ4
• CE4.4. Valorar la importancia de la protección de los derechos de autoría, utilizando aplicaciones, datos y creación digitales de terceros de manera ética, respetando las licencias de utilización.	OBJ4



Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad de dispositivos. Gestión de contraseñas.</li> <li>• Recursos para la protección de la información y datos personales, de la identidad y de los contenidos digitales. Configuración en espacios virtuales de trabajo.</li> <li>• Seguridad en la salud física y mental: aplicaciones o medidas que deben adoptarse frente a los riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta. Situaciones de violencia y de riesgo en la red.</li> <li>• Uso de recursos y contenidos de dominio público o con licencias que permitan su uso.</li> </ul>

## 5.4. Orientaciones pedagógicas.

La intervención educativa en la materia de Educación Digital desarrollará su currículo y tratará de asentar de manera gradual y progresiva los aprendizajes que le faciliten al alumnado el logro de los objetivos de la materia y, en combinación con el resto de materias, una adecuada adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

En este sentido, en el diseño de las actividades, el profesorado tendrá que considerar la relación existente entre los objetivos de la materia y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida y las líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que se presentan en los apartados siguientes, y seleccionar aquellos criterios de evaluación del currículo que se ajusten a la finalidad buscada, así como emplearlos para verificar los aprendizajes del alumnado y su nivel de desempeño.

Relación entre los objetivos de la materia de Educación Digital y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida establecidos en el anexo I.

Objetivos de la materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBJ1				2			3	
OBJ2	3	2-3	4	1-2-3	3-4	1-2-3-4	3	4
OBJ3				5	5			
OBJ4	2	3	5	3-4	1-2-5	2-3	1	

## Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

– El uso de distintos métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo con perspectiva de género, mediante la realización de tareas prácticas o mediante retos a los que el alumnado tiene que encontrarles una solución.



– La realización de proyectos significativos para el alumnado y la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad, promoviendo la participación del alumnado con una visión integral de la disciplina, reduciendo la brecha digital y de género en condiciones de igualdad a lo largo de toda la etapa.

– El énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades, aprovechando los recursos digitales de manera que favorezcan el aprendizaje personal del alumnado.

– El uso de estrategias para trabajar transversalmente la comprensión lectora, la expresión oral y escritura, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.

– El uso de metodologías activas con trabajos prácticos, para conocer y configurar los distintos dispositivos digitales de uso cotidiano.

– El uso de métodos procedimentales en el desarrollo de proyectos que integren varios bloques de contenidos y que conduzcan a la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes digitales por parte del alumnado.

– La realización de proyectos creativos que permitan mejorar las destrezas para escoger y utilizar las herramientas más acomodadas para producir documentos digitales de diversos tipos y siempre respetando las licencias y derechos de autor.

– El desarrollo de proyectos que tengan por objetivo la creación de aplicaciones sencillas que resuelvan problemas, ahondando en el conocimiento del pensamiento computacional.

– La difusión de los contenidos digitales creados en plataformas digitales, promoviendo la libertad de expresión, el respeto por los demás y aplicando las normas de la etiqueta digital.

– El uso responsable, seguro y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar de forma crítica sobre la sociedad digital para afrontar situaciones y problemas actuales atendiendo a la diversidad y sin prejuicios de diferentes razas, lenguas, sexos, ideas políticas, religiones, etc.

CVE-DOG: 6ynwzzv6-dpn7-bqi1-tp46-ku9s2ouy63x7

