

## CULTURA CLÁSICA

Las civilizaciones griega y romana y sus manifestaciones culturales, artísticas, literarias, así como sus instituciones políticas y sociales y las lenguas en las que se expresaron han tenido en la evolución política, social y cultural de la humanidad una enorme relevancia, hasta el punto de que conforman en buena medida la actual civilización y cultura universal, especialmente la occidental. La finalidad del estudio de la materia Cultura Clásica es, en primer lugar, contribuir a que los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria conozcan los aspectos más relevantes de la cultura y la civilización de la Grecia clásica y de la antigua Roma, y, gracias a tal conocimiento, identifiquen y valoren su pervivencia en el mundo actual y la influencia que han tenido y siguen teniendo en las instituciones políticas, la cultura, las artes y las lenguas de nuestro tiempo, especialmente en España.

De la ingente cantidad de posibles contenidos de la materia optativa Cultura Clásica, resulta preciso seleccionar los más relevantes y distribuirlos entre los dos últimos cursos de la etapa, teniendo en cuenta que la materia puede ser cursada por los alumnos en el tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria, en el cuarto o en ambos. Por ello, se han distribuido los contenidos de la materia procurando evitar reiteraciones en el cuarto curso de los contenidos que ya se hayan estudiado en tercero, a la vez que se mantienen determinados referentes, de modo que el estudio de la materia en cualquiera de los dos cursos permita que los alumnos alcancen el conocimiento de los aspectos esenciales de las civilizaciones griega y romana.

De este modo, en el tercer curso, la asignatura está formada por cinco bloques, algunos de los cuales se repiten en cuarto. Así, se ha incluido un primer bloque («El marco geográfico e histórico»), que en tercero abarca todo el Mediterráneo y en cuarto se centra más en la Península Ibérica. Asimismo, en ambos cursos el segundo bloque («El griego, el latín y su pervivencia») está dedicado a la influencia de las lenguas clásicas, bloque que en tercero se refiere a los aspectos más generales y en cuarto a los elementos lingüísticos concretos que perviven en el español y en otras lenguas de cultura actuales, así como en la evolución desde el latín al español y, en menor medida, a las restantes lenguas romances, especialmente las de España.

En el tercer curso, se han incluido tres bloques («La sociedad y la vida cotidiana en Grecia y Roma», «Mitología y religión» y «La literatura, el arte y la ingeniería en Grecia y Roma») de contenidos referentes a la sociedad y a la vida cotidiana en Grecia y Roma. De este modo, el estudio de la materia en el tercer curso de la etapa permitirá que el alumno adquiera una visión general de la cultura clásica.

En el cuarto curso, en cambio, se ha introducido un amplio bloque («La literatura y el arte»), dedicado a la literatura y al arte clásico y a su transmisión. También se ha incluido en este curso un bloque específico sobre la pervivencia de la cultura clásica en la civilización y cultura actuales que permitirá que el alumno que no haya cursado la materia optativa en tercero adquiera los conocimientos esenciales sobre el arte, la mitología, la religión, la sociedad y las instituciones políticas de Grecia y Roma, a la vez que quienes estudiaron la materia el curso anterior adquieran mayor conciencia de la relevancia que tiene en nuestra identidad cultural el legado de griegos y romanos.

En cuanto a la metodología, ha de considerarse que la materia tiene, por una parte, contenidos puramente culturales y, por otra, sobre todo en el cuarto curso, otros de índole lingüística.

A fin de propiciar el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo, desde un enfoque transversal e interdisciplinar, se desarrollará una metodología didáctica que reconozca al alumnado como centro de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo del alumnado, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

En el marco de las actividades que pueden desarrollarse en el aula, se deben proponer aquellas que favorezcan distintos tipos de agrupamientos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa. De esta forma, en el tercer curso, a modo de ejemplo, se podría proponer la siguiente actividad: con el título «¿Quedamos en Roma?» se plantearía a los alumnos la hipotética situación de tener que elegir «un plan» de ocio para pasar un fin de semana en la antigua Roma. Por grupos, tendrían que investigar, con herramientas analógicas y digitales, un aspecto de la cultura romana (ocio, fiestas, espectáculos, lugares urbanos, religión, etc.), susceptible de ser elegido como plan de ocio viable para un auténtico ciudadano romano. Después de realizar una exposición oral y multimodal ante sus compañeros en la que se les explique en qué consistiría el plan que se ha investigado, cada alumno debe redactar una página de su «diario» para contar qué actividad ha elegido hacer durante ese imaginario fin de semana en Roma, detallando en qué consistía y qué ha descubierto. Esta situación se puede relacionar con los contenidos de los tres últimos bloques del tercer curso y, de forma destacada, con bloque C («La sociedad y la vida cotidiana en Grecia y Roma») y contribuiría a desarrollar las competencias específicas 1, 2 y 5 de la materia.

### Competencias específicas.

**1. Identificar el marco geográfico en el que se desarrolló la historia de Grecia y Roma, los períodos más relevantes de estas y sus acontecimientos y figuras más destacados.**

El conocimiento del marco geográfico en el que se desarrolló la civilización griega, que no solo incluye la península helénica, sino también amplias zonas de Italia, Asia Menor y multitud de asentamientos en la cuenca mediterránea y en el Mar Negro, permite relacionar los restos arqueológicos de diversas partes de Europa y Asia Menor con la cultura griega que los creó. Lo mismo cabe decir del marco geográfico en el que se desarrolló la civilización romana, que, además, está relacionado con las lenguas que en la actualidad se hablan en buena parte del Occidente europeo.

Por su parte, el conocimiento de los principales períodos históricos de ambas civilizaciones, así como de los principales acontecimientos y personajes de cada período (reales o legendarios), posibilita que los alumnos cobren conciencia de cómo surgen y evolucionan diversas formas de gobierno y organización social, y de la trascendencia que ha tenido en la construcción de la identidad de los pueblos europeos la colonización griega y la expansión de Roma.

Por añadidura, buen número de personajes y hechos históricos de la Antigüedad clásica se ven reflejados en multitud de manifestaciones pictóricas, escultóricas, musicales o cinematográficas, cuya comprensión mejora sustancialmente gracias a los conocimientos que se adquieren cursando la materia optativa Cultura Clásica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC4.

**2. Conocer los elementos esenciales de la cultura clásica, percibir su pervivencia en el mundo actual y valorar su contribución a la formación de la cultura y civilización occidentales.**

Entre estos elementos esenciales, dejando aparte aquellos a los que se refieren otras competencias específicas, se encuentran la mitología y la religión, las ciencias y el pensamiento filosófico, las artes, el urbanismo y la ingeniería civil. En todos estos sectores de la actividad humana el legado griego y romano ha contribuido de forma decisiva a la conformación de la cultura y las civilizaciones occidentales.

Asimismo, la vida cotidiana, los espectáculos, el ocio y las relaciones en el seno de la familia y la sociedad, los procedimientos para hacer justicia, etc. han conformado, en mayor o menor medida, nuestra sociedad y nuestra forma de vida actual.

Así pues, conocer la cultura y la sociedad griega y romana e identificar las semejanzas y diferencias con las actualmente vigentes en Europa permite confrontarlas con las vigentes en otras sociedades y valorar críticamente nuestra sociedad, propiciando con ello que el alumnado afiance la competencia ciudadana, así como la competencia en conciencia y expresión culturales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

**3. Conocer la contribución del griego clásico a las lenguas de cultura y el origen latino del español y de las lenguas romances, propiciando el dominio de la lengua española culta, oral y escrita, así como facilitando el aprendizaje y perfeccionamiento de otras lenguas romances del repertorio lingüístico del alumnado.**

Gran parte de los términos científicos del español y del resto de lenguas occidentales, incluidos los de las ciencias sociales, se han formados con raíces, prefijos y sufijos griegos, cuyo conocimiento permitirá a los alumnos inferir el significado de términos actuales formados con estos componentes.

Del latín proceden no solo el español y el resto de lenguas de España, salvo el euskera, sino otras importantes lenguas europeas. Algunas de ellas, como el portugués y el francés se han extendido, al igual que el español, a otros continentes. Además, el latín ha influido, bien directamente bien a través de las lenguas romances, en la conformación del léxico de otras lenguas de origen no románico.

El conocimiento de términos latinos y de su evolución al castellano y, en menor medida, a otras lenguas romances, ha de deparar el enriquecimiento de la capacidad de comprensión y expresión del alumnado, en especial en registros académicos y menos familiares.

Asimismo, una primera aproximación a las características esenciales del sistema nominal del griego y del latín, en los que las funciones sintácticas y semánticas se marcan fundamentalmente mediante desinencias casuales, propiciará en los alumnos una reflexión enriquecedora sobre la morfosintaxis de las lenguas y contribuirá a la adquisición de la competencia plurilingüe.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CP2, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1.

**4. Aproximarse a la literatura y a las obras de arte clásicas apreciando su valor intrínseco y su influencia a lo largo de la historia de la literatura y del arte.**

Las literaturas griega y latina cuentan con obras señeras de la literatura universal que han tenido un enorme influjo en la historia de la literatura y de las artes. Se trata de que el alumno conozca las características generales de estas literaturas, sus obras y autores más destacados y se aproxime a algunas de sus obras mediante la lectura guiada de fragmentos traducidos, para cuya comprensión y análisis el alumno deberá aplicar de forma conjunta la totalidad de conocimientos adquiridos sobre la cultura y civilización griega y romana.

Asimismo, el alumno deberá comprender cómo han llegado hasta nuestros días las obras literarias clásicas, de modo que aprecie el alto valor que se han otorgado las distintas épocas a las obras conservadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

**5. Conocer las instituciones políticas y sociales de la Antigüedad griega y romana, valorarlas críticamente e identificar las semejanzas y diferencias con las actuales.**

Buena parte de las instituciones políticas y sociales de las democracias occidentales tienen su origen en las civilizaciones griega y romana, aunque son también muchas las diferencias

existentes entre estas sociedades y la actual. El conocimiento de las formas de gobierno, de la regulación de las relaciones intrafamiliares, la estratificación social, y la comparación crítica con la situación en la civilización occidental propicia un considerable desarrollo de los valores ciudadanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, CCL5, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

### 3º ESO.

#### Criterios de evaluación.

##### Competencia específica 1.

- 1.1. Describir los diferentes marcos geográficos en los que se desarrollan las civilizaciones griega y romana a lo largo de su historia.
- 1.2. Elaborar ejes cronológicos en los que se señalen los principales períodos de Grecia y Roma.
- 1.3. Distinguir los diferentes períodos de la historia de Grecia y Roma, situando en el tiempo los acontecimientos y personajes más relevantes de cada uno de ellos.

##### Competencia específica 2.

- 2.1. Enumerar los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, sus características, denominaciones y hechos que se les atribuyeron, así como sus representaciones pictóricas y escultóricas más conocidas en la Historia del Arte.
- 2.2. Sintetizar las características de la religión griega y romana, así como la expansión del cristianismo en el imperio romano, identificando las repercusiones que esta expansión tuvo en la sociedad romana.
- 2.3. Describir las fiestas, los espectáculos, las manifestaciones deportivas y otras formas de vivir el ocio en la civilización griega y romana, valorarlos críticamente e identificar sus semejanzas y diferencias con los usuales en nuestra sociedad.
- 2.4. Distinguir las características fundamentales de arte clásico y su evolución.
- 2.5. Explicar el urbanismo antiguo y las grandes obras públicas e infraestructuras romanas, explicando su importancia para el desarrollo humano y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.
- 2.6. Definir los rasgos esenciales de la estructura familiar en Grecia y en Roma, y, en especial, la evolución del papel de la mujer en la sociedad romana.
- 2.7. Distinguir las características y evolución de la economía antigua, con especial atención al comercio como factor que contribuyó al enriquecimiento cultural de las sociedades griega y romana.
- 2.8. Valorar la contribución del pensamiento filosófico y científico de la Antigüedad clásica en la formación de la cultura y la ciencia actuales.

##### Competencia específica 3.

- 3.1. Comprender el origen común de la mayoría de las lenguas europeas actuales, identificando las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.
- 3.2. Constatar el origen común de las lenguas romances, identificando sus semejanzas y las diferencias más evidentes con otras lenguas del repertorio lingüístico de los alumnos.
- 3.3. Identificar la existencia de diversos tipos de escritura y sus orígenes.
- 3.4. Conocer el alfabeto griego clásico y la forma de escribirlo en los procesadores de textos más usuales, así como la transcripción latina de las palabras griegas.
- 3.5. Conocer el origen y la evolución del alfabeto latino.
- 3.6. Identificar el léxico común, técnico y científico de origen griego o latino en español y otras lenguas del repertorio lingüístico del alumnado, señalar su relación con las palabras latinas o griegas originarias e identificar sus componentes más sencillos.

Competencia específica 4.

- 4.1. Sintetizar las principales características de los géneros de la literatura clásica y su influencia en la literatura posterior.
- 4.2. Conocer los autores y obras esenciales de las literaturas griega y latina y su influjo en la literatura de la cultura europea y occidental.

Competencia específica 5.

- 5.1. Comprender la configuración política de las polis griegas y la estratificación social en Atenas y en Esparta.
- 5.2. Explicar el surgimiento de la democracia en Atenas e identificar las semejanzas y diferencias con la democracia actual.
- 5.3. Comprender la configuración política de la República romana, las magistraturas y los diferentes tipos de comicios, así como la estratificación social en los distintos períodos de la historia de Roma.
- 5.4. Describir las relaciones intrafamiliares en Grecia y Roma, en especial la evolución del papel de la mujer en la sociedad romana.
- 5.5. Explicar los principales hitos en la formación del Derecho de Atenas y de Roma, así como la administración de justicia en ambos estados.

## Contenidos.

### A. El marco geográfico e histórico.

- La cuenca mediterránea en la Antigüedad.
- El marco geográfico de la civilización griega.
- Principales períodos de la historia de Grecia en la Antigüedad.
- El marco geográfico de la civilización romana.
- Orígenes míticos de Roma.
- Principales períodos de la historia de Roma.

### B. El griego, el latín y su pervivencia.

- Las lenguas indoeuropeas.
- El latín y las lenguas romances.
- La escritura:
  - Orígenes de la escritura.
  - El alfabeto griego.
  - El alfabeto latino.
- Pervivencia de elementos lingüísticos grecolatinos en el español.

### C. La sociedad y la vida cotidiana en Grecia y Roma.

- Las polis griegas. El surgimiento de la democracia.
- Roma. Instituciones políticas de la República romana y su evolución durante el Imperio.
- Los grupos sociales.
- La familia en Grecia y Roma.
- La economía y el trabajo.
- El ocio, las fiestas y los espectáculos.

### D. Mitología y religión.

- Mitos griegos y romanos: dioses y héroes.
- Religión y sociedad.
- La expansión del cristianismo.

### E. La literatura, el arte y la ingeniería en Grecia y Roma.

- Géneros literarios y figuras fundamentales de la literatura clásica.

- El arte griego y romano: pervivencia de los modelos clásicos en el mundo actual.
- El urbanismo.
- La ingeniería civil romana.

**4º ESO.****Criterios de evaluación.**

Competencia específica 1.

- 1.1. Describir los diferentes marcos geográficos en los que se desarrollan las civilizaciones griega y romana a lo largo de su historia.
- 1.2. Localizar en un mapa hitos geográficos y enclaves concretos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.
- 1.3. Identificar, describir y explicar el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana.
- 1.4. Conocer las principales características de los diferentes períodos de la historia de Grecia y Roma, elaborar y saber situar en un eje cronológico hechos históricos.
- 1.5. Situar los principales asentamientos griegos en España.
- 1.6. Situar las provincias de Hispania romana y sus principales ciudades.
- 1.7. Explicar la romanización de Hispania, describiendo sus causas y fases y los acontecimientos más importantes.

Competencia específica 2.

- 2.1. Reconocer y saber ubicar los principales monumentos clásicos del patrimonio conservados, sobre todo en España.
- 2.2. Identificar las manifestaciones de la mitología clásica en la historia del arte europeo.
- 2.3. Valorar la influencia del arte clásico en la historia del arte europeo.
- 2.4. Obtener información de forma crítica sobre la pervivencia e influencia de la civilización clásica en el entorno cultural.

Competencia específica 3.

- 3.1. Conocer la existencia de diversos tipos de escritura, distinguirlos y comprender sus funciones.
- 3.2. Conocer el origen del alfabeto y distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.
- 3.3. Reconocer la presencia de elementos de los alfabetos griego y latino en los alfabetos actuales.
- 3.4. Conocer el significado de raíces y afijos empleados usualmente en la formación de términos científicos y explicar el significado de helenismos a partir del análisis etimológico de sus componentes.
- 3.5. Analizar los procesos de evolución de las lenguas romances, aplicando las reglas fonéticas de evolución, distinguiendo las palabras patrimoniales de los cultismos.
- 3.6. Conocer el significado y emplear adecuadamente locuciones latinas de uso frecuente en español y otras lenguas de cultura.
- 3.7. Comprender los distintos procedimientos que emplean las lenguas para marcar las funciones sintácticas y semánticas de los grupos nominales.
- 3.8. Reflexionar sobre el funcionamiento de las lenguas que forman el repertorio lingüístico del alumno, partiendo de la comparación con el latín.

Competencia específica 4.

- 4.1. Sintetizar las características de los géneros de la literatura clásica y reconocerlos en fragmentos de obras traducidos.
- 4.2. Conocer los autores más destacados de cada género de la literatura clásica, situarlos cronológicamente, así como sus principales obras.

- 4.3. Comentar fragmentos traducidos de obras griegas y latinas, identificando las referencias mitológicas, históricas, sociales, políticas... que aparecen en ellos, así como su pervivencia en obras posteriores de la literatura, las artes plásticas o la cinematografía.
- 4.4. Constatar la aportación de la cultura griega y romana, a través del conocimiento de la literatura clásica, a la conformación de la identidad cultural europea.
- 4.5. Enumerar las fases y explicar los procesos de transmisión de la literatura griega y romana hasta nuestros días.
- 4.6. Reconocer las características esenciales de la arquitectura griega y de la arquitectura e ingeniería romana y sus principales manifestaciones.
- 4.7. Identificar los períodos y principales características de la escultura griega y las principales manifestaciones de la escultura romana y sus características.
- 4.8. Reconocer los estilos, tipos y motivos de la cerámica griega.
- 4.9. Conocer los principales temas y características de la pintura y el mosaico romano.

**Competencia 5.**

- 5.1. Constatar la pervivencia de elementos de la configuración política de Atenas y Roma en las sociedades actuales.
- 5.2. Reconocer las semejanzas y diferencias del sistema legal y judicial griego y romano con el actual.
- 5.3. Valorar la contribución de la oratoria clásica en la acción política y judicial de la sociedad actual.
- 5.4. Comparar las relaciones intrafamiliares y el papel de la mujer en las sociedades antiguas con la situación en la sociedad occidental y en otras sociedades.

**Contenidos.****A. El marco geográfico e histórico.**

- El marco geográfico e histórico de Grecia y Roma.
- La colonización griega en España. La romanización de la Península Ibérica.

**B. El griego, el latín y su pervivencia.**

- Historia de la escritura. Los alfabetos.
- Elementos griegos en el vocabulario científico y técnico actual.
- El griego y el latín como lenguas flexivas.
- Evolución del latín al español. Cultismos y palabras patrimoniales
- Locuciones latinas en el español y otras lenguas de cultura actuales.

**C. La literatura y el arte.**

- La literatura griega: La poesía épica. La poesía lírica. El teatro griego: La tragedia y la comedia. La historiografía. La oratoria. La filosofía.
- La literatura latina: La poesía épica. La comedia. La poesía lírica. La historiografía y la novela. La oratoria y la retórica.
- La transmisión de la literatura clásica.
- El arte griego: Arquitectura. Escultura. Cerámica.
- El arte romano: Arquitectura e ingeniería. Escultura. Pintura y mosaico.

**D. La pervivencia de la cultura clásica.**

- Pervivencia de las instituciones políticas y sociales.
- Pervivencia de la mitología clásica en las manifestaciones artísticas y culturales.
- Pervivencia de la literatura y el arte de Grecia y Roma.

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica.

Esta materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de un alumnado crítico. De igual modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada.

La materia se organiza en cuatro bloques de contenidos.

En el primer bloque – denominado dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación – los contenidos parten tanto del conocimiento de la arquitectura y componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (*hardware*) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (*software*). Se persigue trabajar contenidos de tipo procedural, tanto relativos a la configuración y conexión de dispositivos, como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se incide aquí en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El segundo bloque – digitalización del entorno personal de aprendizaje – permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital adquiridos, aportando más recursos para la búsqueda y selección de la información relevante, para la creación de contenidos y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes. Se pretende, además, la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto con los derechos de autor y la propiedad intelectual.

El bloque de seguridad y bienestar digital se centra en los tres pilares de la seguridad: el de los dispositivos, el de los datos y el de la integridad de las personas. Busca que el alumnado conozca e implemente 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. Pone 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. En este bloque también se abordan problemas como los referidos a los discursos de odio, el ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar psicológico del alumnado.

El último bloque, denominado ciudadanía digital crítica, tiene por objeto que el alumnado reflexione sobre las interacciones que realiza en la red, considerando la libertad de expresión, la etiqueta digital que debe primar en sus interacciones y el correcto uso de las licencias y propiedad intelectual de los recursos digitales compartidos. El conocimiento de las gestiones administrativas y las interacciones comerciales en línea también son elementos emergentes que conviene conocer y que están presentes en este bloque. Por último, el activismo en línea y la ética en la sociedad conectada son temas que van a consolidar una ciudadanía digital crítica del hoy y del mañana para ir más allá del consumo pasivo de pantallas, aplicaciones o datos.

El carácter práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas que lo fomenten, como por ejemplo la instalación de software y

mantenimiento de equipos informáticos, el desarrollo de contenidos digitales o el trabajo colaborativo.

La materia de Digitalización permite la aplicación de metodologías innovadoras como la del aula invertida y el trabajo colaborativo. De esta forma, a modo de ejemplo, para tareas y actividades relacionadas con el desarrollo de aplicaciones web o para móviles, en las que se requiere el uso de lenguajes de programación, este tipo de estrategias metodológicas resultan de gran utilidad. Para ello, se plantea a modo de ejemplo lo siguiente; dentro del grupo de alumnos se designa a dos o tres alumnos que jugarán el rol de «asistentes de aula», estos asistentes habrán preparado previamente con la guía del profesor el material de trabajo que permita el desarrollo de la aplicación que se deba implementar utilizando un lenguaje concreto como *JavaScript*, *Kotlin*, *Python* o cualquier otro. Los alumnos del grupo acometerán la tarea de programar una aplicación sencilla que deberá cubrir unos objetivos mínimos propuestos y para ello contarán con la ayuda de los «asistentes de aula» que resolverán sus dudas en primera instancia y ofrecerán el asesoramiento oportuno. Este tipo de metodología puede aplicarse en varias actividades, los alumnos asistentes pueden variar para cada actividad, buscando aquellos que se encuentren más cómodos para afrontar este rol en función de la actividad propuesta.

Asimismo, en esta metodología es interesante la presentación de enunciados en los que se marcan unos objetivos mínimos y un plazo para conseguirlos, sin limitar los máximos que puedan alcanzarse, así se permite a los alumnos más avanzados que puedan profundizar y continuar perfeccionando el trabajo iniciado. De esta forma se promueve la creatividad y la motivación del alumnado por la investigación y el aprendizaje, considerando que el trabajo no finaliza cuando se llega al mínimo marcado, sino cuando el plazo de tiempo se agota y debe presentarse el producto final.

### Competencias específicas.

- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar ordenadores y dispositivos móviles a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.**

La competencia hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir habilidades relativas a la instalación mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de los mismos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a los mismos con una actitud resiliente.

La competencia engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos, y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por ello, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos, así como al Internet de las cosas (IoT).

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

- Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.**

La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, adquiere mayor trascendencia. Por ello, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales, no formales e informales, se hace necesaria la

integración de recursos digitales en el proceso formativo del alumnado, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje (PLE).

La competencia abarca aspectos relacionados con la búsqueda de información, el aprovechamiento apropiado de las estrategias de tratamiento de información y con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición y desarrollo de contenidos empleando aplicaciones digitales, de modo que el alumnado pueda desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional. Asimismo, se abordan las posibilidades que aportan las herramientas para la comunicación y para el trabajo colaborativo, permitiendo compartir y difundir experiencias, ideas e información de distinta naturaleza.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

**3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.**

La competencia hace referencia a las medidas de seguridad que han de adoptarse para cuidar dispositivos, datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se realiza, de forma habitual, con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por eso, el alumnado debe valorar la importancia creciente de la ciberseguridad y adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción.

Esta competencia engloba, pues, tanto aspectos técnicos relativos a la configuración y seguridad de dispositivos, como los relacionados con la protección de los datos personales. Incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada a una presencia en la red cuidada, en la que se tenga en cuenta la imagen que se proyecta y el rastro que se deja en la red. Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la dependencia tecnológica o el abuso en el juego, así como los derechos y deberes reflejados en la legislación vigente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

**4. Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.**

La competencia hace referencia al conocimiento de las posibles acciones a que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red, mediante la participación proactiva en actividades en línea. El uso extendido de las gestiones que realizar con tecnologías digitales implica que cada vez más servicios públicos y privados demanden que la ciudadanía interactúe en medios digitales, acreditando digitalmente su identidad, por lo que el conocimiento de estas gestiones es necesario para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología, así como hacer al alumnado conscientes de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos y del impacto económico y social de las mismas.

En el cuarto curso de Educación Secundaria, esta competencia engloba aspectos de interacción con usuarios y de contenido en la red, de forma que se trabajan tanto el trato correcto al internauta como el respeto a las acciones que otras personas realizan y a la autoría de los materiales ajenos. Aborda también las gestiones administrativas telemáticas, las acciones comerciales electrónicas y el activismo en línea. Asimismo, hace reflexionar al alumnado sobre las tecnologías emergentes y el uso ético de los datos que gestionan estas tecnologías, todo ello para educar a los usuarios digitales activos, pero sobre todo críticos en el uso de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

**Criterios de evaluación.**

Competencia específica 1.

- 1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.
- 1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.
- 1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.

Competencia específica 2.

- 2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
- 2.2. Buscar, seleccionar y archivar información relevante y fiable en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
- 2.3. Crear, programar, 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, respetando derechos de autor y licencias de uso.
- 2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, haciendo uso de herramientas colaborativas, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Competencia específica 3.

- 3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.
- 3.2. Configurar y actualizar, contraseñas, sistemas operativos, antivirus y copias de seguridad de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.
- 3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.
- 3.4. Valorar la importancia creciente de la ciberseguridad.

Competencia específica 4.

- 4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.
- 4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.
- 4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.
- 4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.
- 4.5. Conocer cómo autentificar la identidad en el mundo digital, seleccionando los medios más adecuados en función del entorno en que deba practicarse.