

IV. Legado clásico: arte y literatura

1. Descripción de productos culturales de la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, encuadrándolos en el período histórico correspondiente y señalando ejemplos que demuestran su vigencia.
2. Identificación de la pervivencia de la mitología clásica mediante el análisis y la descripción de manifestaciones artísticas en las que están presentes.
3. Apreciación de obras artísticas griegas y romanas a través del estudio de ejemplos significativos, haciendo referencia a su contexto histórico o cultural.
4. Identificación y valoración del patrimonio cultural clásico en el arte, la arquitectura y el urbanismo de Canarias.
5. Localización en fuentes cartográficas analógicas o digitales y descripción de monumentos clásicos de la Península Ibérica, fomentando una actitud de respeto hacia su conservación y preservación del patrimonio.
6. Valoración de la presencia del archipiélago canario en el imaginario clásico a través de la lectura de fragmentos de textos literarios grecolatinos.
7. Utilización de herramientas analógicas o digitales para la búsqueda y el tratamiento de la información, con el fin de elaborar productos sobre la pervivencia de lo clásico en la actualidad.

CULTURA Y CIUDADANÍA DIGITAL

Introducción

La materia de Cultura y Ciudadanía Digital tiene como objetivo formar a ciudadanos y ciudadanas preparados para hacer un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de recursos digitales de uso generalizado, fruto del proceso vertiginoso de tecnologización que ha sufrido nuestra vida, especialmente en los últimos años. Si bien la tecnología digital puede ser una gran aliada para dar respuesta a las necesidades y exigencias del día a día, mejorando la vida de las personas, su uso también conlleva exigencias y riesgos que cualquier persona usuaria, y especialmente si esta es menor, debe conocer y saber cómo afrontarlos.

Siendo esta la realidad, esta materia debe contribuir a formar al alumnado en el manejo ágil y solvente de las tecnologías digitales, así como dotarlo de recursos más eficientes para la mejora de las competencias de la ciudadanía del siglo XXI, que incluyen, entre otras, la necesidad de mantener una actitud crítica a la hora de aplicar estrategias de búsqueda, selección y organización de la información y de los contenidos digitales, al mismo tiempo que compartir y construir nuevos conocimientos y adquirir un sentido cultural de la educación que garantice una formación integral y transdisciplinar desde la reflexión individual y colectiva. Asimismo, debe promover que el alumnado desarrolle una actitud adecuada a la hora de interactuar en la red, atendiendo a la etiqueta digital, cuidando de la privacidad de los datos personales y respetando la propiedad intelectual, elementos clave de una ciudadanía digital competente. La promoción de un uso seguro y responsable de los entornos digitales desde la materia facilitará que el alumnado sea capaz de buscar el bienestar digital, tanto en el plano físico, mental como social, así como velar por la protección de sus dispositivos y por su propia huella digital ante cualquier amenaza.

Por último, como ciudadanos y ciudadanas responsables y conscientes del claro impacto medioambiental y social generado por el desarrollo de las tecnologías digitales, pero también de la forma en que pueden contribuir activamente a su protección y mejora, es necesario adoptar conscientemente prácticas sostenibles que ayuden a preservar el medioambiente y nuestro patrimonio natural, a favorecer un consumo responsable, no reproduciendo estereotipos sexistas, trabajando en pos de una transformación positiva del entorno próximo teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda Canaria 2030, además de favorecer la inclusión social.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran. En esta materia será fundamental, además, incidir en aprendizajes relativos al conocimiento del desarrollo tecnológico de la Comunidad Autónoma de Canarias, de manera que el alumnado integre que el patrimonio canario incluye aspectos sociales, culturales, científicos y tecnológicos.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio.

Contribución a los objetivos de etapa

Esta materia contribuye al desarrollo de los objetivos de etapa en tanto que promueve el crecimiento integral del alumnado con el fin de ejercer una ciudadanía digital responsable desde el conocimiento de sus deberes, sus derechos y el respeto a las demás personas (a), incluyendo estilos de vida relacionados con la salud, el consumo responsable y el respeto al medioambiente (k). Asimismo, promueve el trabajo colaborativo como parte del desarrollo personal y social (b), y la interacción crítica y respetuosa en diferentes ámbitos reales o virtuales (d), haciendo uso además de una correcta expresión oral y escrita (h). La materia contribuye a que, en dichos entornos, que no dejan de ser un fiel reflejo de nuestra sociedad plural, se busque el bienestar físico, mental y social de todas las personas que lo conforman, la inclusión y la igualdad de derechos y oportunidades (c), así como el respeto al patrimonio artístico, natural y cultural propio y de otros pueblos (j). Del mismo modo, esta materia contribuye también a la apreciación de las distintas manifestaciones artísticas por parte del alumnado, valorando la creatividad y el uso de ellas para manifestar emociones y sentimientos (l).

Asimismo, también contribuye, por un lado, al desarrollo de destrezas básicas en el uso de las fuentes de información, valorando con actitud crítica, responsable, segura, saludable y sostenible, su fiabilidad; y, por otro, a construir su propio conocimiento y comunicarlo adecuadamente (e). Al mismo tiempo, esta materia colabora en el desarrollo del espíritu emprendedor, la autoconfianza e iniciativa personal del alumnado, fomentando la participación activa, la planificación, la toma de decisiones, en grupo o de forma individual, y la asunción de responsabilidades a la hora de poner en práctica estrategias que ayuden al alumnado a identificar sus propias carencias en la competencia digital, y las de otras personas de su entorno, y participe activamente para contribuir a suplirlas (g), reconociendo el conocimiento científico como un saber integrado y aplicando métodos para interpretar y resolver problemas (f).

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria.

Así, la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL) al fomentar en el alumnado la comunicación con coherencia, corrección y de manera adecuada cuando interactúa en espacios reales o virtuales, compartiendo e intercambiando datos, información y contenidos digitales, con actitud respetuosa, erradicando los estereotipos marcados por roles de género y fomentando la construcción de relaciones justas e igualitarias. Además, el alumnado debe localizar, seleccionar y contrastar la información de diferentes fuentes, comprendiendo los sesgos que están implícitos o explícitos en ellas para valorar y evaluar con actitud crítica la validez y calidad de las informaciones.

Asimismo, la contribución de la materia a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) se basa en la aplicación de los conocimientos y de métodos inductivos y deductivos en el desarrollo de estrategias que permitan entender y explicar diferentes situaciones para la resolución de problemas de forma crítica, y en la interpretación y transmisión de información y conocimiento de forma clara y veraz, en diferentes formatos y aprovechando de

manera crítica, ética y responsable la cultura digital, para darle un sentido cultural a la educación, así como en la promoción de la salud, preservación del medioambiente y los seres vivos.

Esta materia de Cultura y Ciudadanía Digital contribuye, al mismo tiempo, a la adquisición de la Competencia digital (CD), ya que ayuda a desarrollar en el alumnado criterios válidos para la búsqueda, selección y almacenamiento de contenidos en la red, de manera crítica y respetuosa con la propiedad intelectual. Además, implica la creación de contenidos digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el desarrollo de soluciones creativas, haciendo un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de diferentes herramientas digitales, para la resolución de problemas cotidianos y pequeños retos. Todo ello redundará en el desarrollo de destrezas para convertirse en ciudadanos y ciudadanas digitales para el siglo XXI, conocedores de sus deberes y derechos digitales, que interactúan con una actitud activa, cívica, reflexiva y segura.

Asimismo, la contribución de la materia a la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) se concreta en la utilización de estrategias que faciliten aprender de los errores para favorecer la construcción del conocimiento y reformular el procedimiento si fuera necesario, mostrando interés, motivación y una actitud proactiva, así como en la consolidación de estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconociendo conductas contrarias a la convivencia y aplicando estrategias para abordarlas. La contribución a esta competencia clave también queda patente con la participación en el trabajo en grupo de forma constructiva y empleando estrategias cooperativas.

La materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia ciudadana (CC), ya que se promueve el respeto por las normas, la empatía, la equidad y el espíritu constructivo en las interacciones con los demás, así como el respeto por la diversidad, en espacios reales o virtuales, trabajando siempre desde enfoques inclusivos, velando por la accesibilidad y educando personas respetuosas y empáticas donde aprendan unas de otras. Asimismo, la contribución a esta competencia viene dada por la concienciación de la huella digital y la identidad digital que todas las personas usuarias de la red tenemos.

La Competencia emprendedora (CE) se adquiere a partir del proceso de creación de contenidos e ideas, así como soluciones creativas e innovadoras, para resolver problemas tecnológicos sencillos de manera ética, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental.

La Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) se encuentra vinculada a esta materia a través de la creación de contenidos digitales, de forma individual o grupal, que sirvan para comunicar ideas, opiniones, conocimientos, sentimientos..., al tiempo que se muestran actitudes de aprecio y respeto por diferentes manifestaciones artísticas y culturales, valorando la diversidad como fuente de riqueza.

Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el

alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas – siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva– para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

Competencias específicas y criterios de evaluación

La estructura curricular de esta materia establece un total de seis competencias específicas que se concretan en quince criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación tienen una clara naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye cada una de las competencias específicas, expresando las capacidades y los saberes que el alumnado debe adquirir a la vez que el contexto y el modo de aplicación.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

Competencia específica 1 (C1)

La competencia específica hace referencia, por un lado, a la aplicación de estrategias para la búsqueda, organización, almacenaje e interpretación de la información que permitan una gestión eficiente de su entorno personal de aprendizaje, haciendo hincapié en reflexionar sobre los criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad de las fuentes consultadas, así como su accesibilidad.

Para ello esta competencia se ha desarrollado en tres criterios. El primero aborda la realización de búsqueda de información con estrategias para almacenarla y poder usarla posteriormente. El segundo criterio implica un proceso de reflexión sobre la información obtenida, con espíritu crítico para detectar sesgos y valorar la relevancia de los datos obtenidos. El tercer criterio amplía esa reflexión hacia la accesibilidad de los recursos consultados.

Competencia específica 2 (C2)

La competencia específica 2 aborda la creación y reutilización de contenidos digitales. Se desarrolla en un criterio de evaluación que incide en que estos procesos se hagan de forma individual o en grupo, en diversos formatos, para comunicar información, opinión, sentimientos..., respetando los derechos de autoría y la propiedad intelectual, promoviendo en ese proceso un enfoque inclusivo, creativo, aplicando prácticas de auto y coevaluación que permitan al alumnado aprender entre iguales.

Competencia específica 3 (C3)

La competencia específica 3 gira en torno a resolver problemas (cotidianos o no) aplicando estrategias de pensamiento computacional, generando secuencias de instrucciones y algoritmos que contribuyan a dar respuesta a muchas de las necesidades personales y colectivas que se plantean en la sociedad actual, desde una perspectiva inclusiva y colaborativa, aprendiendo de los errores.

Esta competencia se desarrolla en dos criterios de evaluación. El primero implica la programación de sistemas informáticos o dispositivos para realizar tareas concretas. El segundo consiste en analizar las soluciones que se han propuesto y replantearlas si fuera necesario.

Competencia específica 4 (C4)

La competencia específica 4 busca que el alumnado aprenda a crear de forma colaborativa y creativa, interactuando de forma segura, ética, empática, respetuosa y responsable, poniendo en práctica sus deberes y derechos, así como reconociendo conductas que atentan contra la integridad física, mental y social de las personas o que promueven la desinformación de la ciudadanía.

Esta competencia se desarrolla en tres criterios. El primero de ellos aborda la selección adecuada de medios para la creación. El segundo implica conocer y aplicar las normas de comportamiento en la red, aparte de proteger la identidad digital. El tercero conlleva el conocimiento de derechos y deberes digitales para participar en entornos digitales de manera responsable.

Competencia específica 5 (C5)

La competencia específica 5 incide en el uso seguro, responsable y sostenible de las tecnologías digitales, así como en la búsqueda del bienestar digital, tanto físico, como mental y social, aprendiendo a detectar los riesgos y amenazas de los entornos digitales, así como los derechos que le asisten relativos a sus datos personales o la importancia de la huella digital y de la reputación digital en la sociedad en la que vivimos.

Esta competencia específica se concreta en tres criterios. El primero aborda los beneficios y riesgos, haciendo hincapié en estos para aplicar estrategias de identificación y actuación, así como de protección de la privacidad. En el segundo criterio se abunda sobre la necesidad de desarrollar prácticas saludables en el uso de las tecnologías digitales. En el tercer criterio se hace especial énfasis en los beneficios, desde el punto de vista del bienestar personal, la inclusión y el medioambiente, que permiten dichas tecnologías.

Competencia específica 6 (C6)

La competencia específica 6 aborda la resolución de problemas que necesitan de capacitación digital, tanto los generados por el propio uso de los dispositivos como otros de la vida diaria que necesitan de un uso mediado por la tecnología, valorando la necesidad de un aprendizaje permanente para la vida y desarrollando estrategias para identificar necesidades formativas propias. Además, esta competencia implica que el alumnado colabora en prácticas de aprendizaje servicio para solventar necesidades formativas de competencia digital de otras personas en su entorno más inmediato.

Esta competencia específica se concreta en tres criterios. En el primero, se aborda el uso de las tecnologías digitales para comprender y resolver problemas. En el segundo, se aborda específicamente el configurar de forma segura y personalizada los entornos digitales. En el tercer criterio, se busca que el alumnado sea capaz de identificar las necesidades formativas propias y de otras personas de su entorno.

Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Esta materia organiza sus saberes básicos, que suponen la integración de conocimientos, destrezas y actitudes, en seis bloques competenciales. A través de dichos saberes, se trata de conseguir la formación integral de la persona desde un tratamiento competencial de estos que permitirán al profesorado una dinamización funcional de estos elementos curriculares en el aula. Asimismo, se debe subrayar el hecho de que será el equipo docente quien determine en última instancia, y dentro del margen de autonomía del que dispone, aquellos saberes propuestos que se estimen más adecuados para implementar los aprendizajes establecidos en cada uno de los bloques competenciales.

Los bloques en los que se han distribuido los saberes y que se detallan a continuación se ajustan a las áreas establecidas por el Marco Europeo de referencia de la Competencia Digital. Estos saberes ayudarán a alcanzar los aprendizajes, siempre de forma competencial, contenidos en los criterios de evaluación que concretan a su vez la competencia específica correspondiente y los descriptores del Perfil de salida hacia los que apunta dicha competencia.

El Bloque I, «Alfabetización mediática, tratamiento y organización de la información», se centra en las estrategias de búsqueda, filtrado, selección y organización, almacenamiento de información y contenidos digitales con el fin de hacer uso de ellos en el futuro, así como en la evaluación crítica de la fiabilidad de las fuentes consultadas y la propia información obtenida, siendo conocedores de posibles sesgos y aplicando protocolos consensuados. Asimismo, se analizarán las consecuencias de la sobrecarga de información, factores que influyen en los resultados de búsquedas o recomendaciones de contenido, además de identificar tecnologías digitales para la accesibilidad web y que garanticen la inclusividad.

El Bloque II, «Creación de contenidos digitales», trata sobre el uso, la modificación y la mejora de contenidos digitales con el fin de generar otros nuevos, abiertos, flexibles, adaptables y adaptados, accesibles, en diferentes formatos, utilizando distintas técnicas y herramientas digitales, en consonancia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Además se abordan pautas y recomendaciones para la elaboración de textos en modo de lectura fácil. Además, se contribuye al conocimiento de las normas de derechos de autoría y licencias de uso aplicadas a los datos, la información digital y los contenidos.

El Bloque III, «Pensamiento computacional y programación», tiene como objetivo aplicar las estrategias de pensamiento computacional y programación a través de la generación de secuencias de instrucciones o algoritmos sencillos para resolver posibles problemas o ejecutar tareas simples, así como evaluar y reflexionar de forma crítica, desde la gestión eficaz de las emociones, sobre las soluciones y propuestas, reformulando estas si fuese necesario, fomentando la cooperación desde una perspectiva inclusiva.

El Bloque IV, «Comunicación, colaboración y ciudadanía digital», persigue que el alumnado adquiera y aplique estrategias a la hora de seleccionar los medios digitales en función del contexto, la audiencia y la finalidad de la comunicación, así como que realice procesos colaborativos donde aplique las normas de comportamiento para interactuar en entornos digitales, además de estrategias

adecuadas para construir una identidad digital positiva, y también responsable, que respete la dignidad humana, la libertad, la democracia y la igualdad.

El Bloque V, «Uso responsable y bienestar digital», tiene como finalidad que el alumnado conozca tanto los beneficios como los riesgos que lleva aparejado el no tener acceso a entornos digitales por cualquier causa. Se busca que se apliquen medidas de actuación y prevención para la protección de los entornos, de los dispositivos usados, de los datos personales y la privacidad. Además, en este mismo bloque, se incluye la necesidad de que el alumnado conozca y aplique prácticas saludables en el uso de entornos y medios tecnológicos, a nivel físico, mental, como medida preventiva, así como se conciencie del impacto ambiental y social de su uso o consumo inadecuado.

El Bloque VI, «Resolución de problemas», persigue que el alumnado desarrolle destrezas que le permitan identificar problemas y buscar soluciones, a nivel individual o colectivo, así como que aplique estrategias de búsqueda para la detección de fortalezas y debilidades en la propia competencia digital o en la de otras personas, y que coopere para mejorar su entorno en este aspecto.

Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

El modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiéndose así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

Este enfoque competencial hará que la redacción de los criterios de evaluación incluya lo establecido en la competencia específica correspondiente y en los descriptores del Perfil de salida hacia los que apunta dicha competencia. De este modo, se facilitará la evaluación del grado de desarrollo y la adquisición de dichas competencias, con el apoyo para ello en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), usando modelos de enseñanza integradores e inclusivos que incorporen la tecnología como elemento clave para la individualización del aprendizaje y el acceso a este. Se utilizarán instrumentos de evaluación heterogéneos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan una valoración objetiva y se considerarán la coevaluación y autoevaluación como una oportunidad para aprender.

Para esta materia, con un claro enfoque competencial, se debe plantear la implementación de metodologías activas que impliquen la participación del alumnado y que fomenten el trabajo en equipo con técnicas cooperativas de forma inclusiva y colaborativa, desde una perspectiva de género y coeducativa. Para ello, nos aseguraremos de que dichas metodologías se integren en situaciones de aprendizaje contextualizadas y significativas para el alumnado, y que contribuyan, a su vez, a la adquisición de las competencias que se espera que haya desarrollado al completar esta

fase de su itinerario formativo, de acuerdo con el Perfil de salida establecido. Las situaciones de aprendizaje que se propongan deberían incluir recursos variados que faciliten el trabajo cooperativo, la organización personal, la recopilación de contenidos y la comunicación de forma síncrona y asíncrona, así como la creación de productos multimedia, entre otros.

Teniendo en cuenta este enfoque, con la adquisición de los aprendizajes relativos a cada uno de los bloques se persigue el desarrollo de competencias para mejorar la interacción e inclusión social; incidir en la prevención de la violencia de género, la mejora en la resolución de conflictos desde una gestión eficaz de las emociones, el desarrollo de una actitud crítica y ética en el uso creativo y responsable de las tecnologías digitales, partiendo de una conciencia social acorde con un desarrollo sostenible y un enfoque inclusivo, promoviendo con todo ello un sentido cultural de la educación para la vida que garantice una formación integral y transdisciplinar.

El empleo adecuado de las tecnologías y el transitar responsable y respetuoso del alumnado por los entornos digitales, aplicando estrategias y normas de etiqueta exigidas en la interacción en el medio digital, debe forjarse partiendo del conocimiento de todos los beneficios y riesgos que se encuentran en ellos. Para ello, también es necesario fomentar la puesta en práctica de medidas de actuación y seguridad que protejan el entorno digital personal, así como la huella digital.

3.º ESO

Bloques competenciales

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
1. Buscar, organizar, almacenar e interpretar información en distintos formatos, mediante la aplicación de estrategias de búsqueda, valorando sesgos, validez, calidad, actualidad, accesibilidad y fiabilidad de las fuentes y contenidos digitales, para organizar, almacenar y reutilizar dicha información con posterioridad y crear su propio entorno personal de aprendizaje.	CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA5, CC3
Criterios de evaluación	
1.1. Realizar búsquedas avanzadas en la red, aplicando estrategias de filtrado de datos, información y contenido digital, usando operadores lógicos para almacenarlos y organizarlos de tal forma que permita recuperarlos y referenciarlos en un uso posterior.	CCL2, CCL3, CD1
1.2. Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y los motores de búsqueda, así como sobre la información y opinión obtenida, considerando los sesgos de cualquier tipo que pudiera haber implicados en ese proceso y la pertinencia de los datos obtenidos para crear su propio entorno personal de aprendizaje.	CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA5, CC3
1.3. Conocer protocolos y estándares de accesibilidad y reflexionar de manera crítica sobre ello, cuando se consume información u opinión en fuentes consultadas, así como cuando se crean recursos digitales propios, para entender la importancia de la accesibilidad de todas las personas potenciales	CD1, CPSAA5, CC3

usuarias, independientemente de sus características personales o contextuales.	
Explicación del bloque competencial Con este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de integrarse de manera adecuada y competente en una sociedad digital, evitando así situaciones de vulnerabilidad y exclusión social. Para ello, se constatará que el alumnado afianza, por un lado, los conocimientos adquiridos en relación con la alfabetización digital y, por otro, adquiere estrategias más eficientes para la búsqueda, selección, análisis crítico y almacenamiento de la información. Para ello, se verificará que es capaz de aplicar técnicas de búsqueda en función de las necesidades y temas de interés, incluyendo contenidos relativos a la identidad cultural canaria, y que atiende a la seguridad configurando los navegadores con sitios de confianza haciendo uso de «favoritos», siendo precavido en la autorización para el uso de las <i>cookies</i> , creando un protocolo para la detección de noticias falsas, etc. Se verificará también que el alumnado es capaz de seleccionar los resultados de dichas búsquedas de manera reflexiva, así como evaluar su calidad, diferenciando información de opinión, siendo crítico con el nivel de accesibilidad que tienen y siendo consciente de la infodemia, además de ser capaz de buscar fuentes fiables para contrastar y obtener conclusiones relevantes. Asimismo, se comprobará su capacidad de organizar el almacenamiento de la información de forma segura, haciendo uso del formato adecuado en función de su complejidad, para poder referenciarla y reutilizarla con posterioridad, llevando a cabo para ello una gestión adecuada de su entorno digital de aprendizaje. Todo ello en un proceso continuo de mejora en el que el alumnado debe desarrollar procesos metacognitivos para aprender de sus errores.	
Competencia específica 2. Crear y reutilizar contenidos digitales accesibles de forma individual y cooperativa en distintos formatos, utilizando tecnologías digitales, respetando los derechos de autoría y la propiedad intelectual, para expresar ideas, conocimientos, sentimientos e inquietudes de forma inclusiva, creativa y eficaz.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CPSAA3, CE3, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	

2.1. Emplear las tecnologías digitales para crear contenidos de forma individual, colaborativa o cooperativa que permitan expresar ideas, opiniones, conocimientos o sentimientos en distintos lenguajes y formatos, de forma accesible, respetando los derechos de autoría y las licencias de uso, reelaborándolos de forma personal y original.		CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CPSAA3, CE3, CCEC3, CCEC4
Explicación del bloque competencial <p>A través de este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de expresarse a través de las tecnologías digitales, utilizando y gestionando su entorno personal digital de aprendizaje, aplicando estrategias de tratamiento de la información y diferentes herramientas digitales para modificar, mejorar e integrar contenidos e información, incluidos elementos creados con inteligencia artificial (música, imágenes...), reflexionando sobre la automatización de estos contenidos y la dificultad de distinguirlos de las creaciones humanas, y creando otros, incluyendo los elaborados con tecnologías emergentes. Asimismo, se tendrá en cuenta si reelabora de forma personal, colaborativa o cooperativa la información con estructura y redacción originales y accesibles (lectura fácil...), incluyendo referencias de las fuentes consultadas (periódicos digitales, blogs, tuits, vídeos, etc.) y entrecorriendo las citas textuales si las usa. Este proceso de creación le permitirá expresar con creatividad y eficacia, y seleccionando el formato adecuado, ideas, conocimientos, sentimientos, poniendo sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, de modo que se desarrollen estrategias adecuadas para aprender a gestionar eficazmente sus emociones y considerar la experiencia como una oportunidad para aprender, realizando tanto autoevaluaciones como coevaluaciones de las producciones creadas (atendiendo a equilibrio en las composiciones gráficas, facilidad de lectura y comprensión, estructuración adecuada, detección de usos discriminatorios, uso de lenguaje verbal y no verbal...). Además, con este bloque se busca que el alumnado comprenda y valore la importancia de los derechos de propiedad intelectual para utilizar y compartir los contenidos digitales, haciendo hincapié en los patrimoniales, de forma responsable y lícita.</p>		
Competencia específica		Descriptores operativos de las

3. Aplicar estrategias de pensamiento computacional y programación para resolver problemas, analizando críticamente las soluciones de forma eficaz y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	competencias clave. Perfil de salida CCL2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3
Criterios de evaluación	
3.1. Programar y desarrollar una secuencia de instrucciones aplicando estrategias de pensamiento computacional y programación para que un sistema informático, robot u objetos inteligentes (el internet de las cosas [IoT]) resuelvan un problema determinado o realicen una tarea específica.	STEM1, STEM3, CD2, CD5, CE3
3.2. Analizar de manera crítica y eficaz las soluciones o propuestas, con el fin de reformular el procedimiento, si fuese necesario.	CCL2, STEM3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3
Explicación del bloque competencial <p>Con este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de resolver problemas aplicando estrategias de pensamiento computacional. Se constatará su capacidad para hacer uso de dispositivos tecnológicos con el fin de generar secuencias de instrucciones y algoritmos (de manera funcional o creativa) que permitan aplicar estrategias de pensamiento recursivo y herramientas como los diagramas de flujo, tanto de forma individual como en equipo, que contribuyan a la resolución de problemas concretos y a la ejecución de tareas sencillas. De este modo, se comprobará que el alumnado conoce y valora la existencia de objetos inteligentes de uso cotidiano (dispositivos de iluminación, termostatos, sistemas de seguridad del hogar, cámaras de vigilancia, teléfonos móviles, relojes, electrodomésticos...), lo que se ha dado en llamar el internet de las cosas (IoT). Todo esto con el fin de reconocer en la programación, la robótica y el pensamiento computacional una vía a través de la cual ofrecer soluciones que pueden dar respuesta a muchas de las necesidades personales y colectivas que se plantean en la sociedad, desde una perspectiva inclusiva, con valores vinculados a la equidad y a la lucha contra la desigualdad. Además, se comprobará que el alumnado es capaz de analizar, evaluar y reflexionar con actitud crítica sobre las soluciones y propuestas generadas, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa para, posteriormente, depurar errores y reformularlas si fuera necesario, valorando el proceso de coevaluación y autoevaluación como una</p>	

oportunidad para aprender.	
Competencia específica 4. Comunicar y compartir contenidos digitales de forma colaborativa, mediante el empleo de tecnologías digitales accesibles, utilizando estrategias de comunicación que respeten la etiqueta digital, la privacidad, los derechos de autoría y la propiedad intelectual, con la finalidad de construir una ciudadanía e identidad digital responsables.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL2, CCL5, CD2, CD3, CD4, CPSAA3, CC1, CCEC4
Criterios de evaluación	
4.1. Crear, de forma colaborativa y creativa, contenidos digitales utilizando diferentes tecnologías accesibles, seleccionando los medios más apropiados para cada contexto de comunicación.	CCL1, CCL2, CD2, CD3, CPSAA3, CCEC4
4.2. Conocer y aplicar las normas de comportamiento en la red, etiqueta digital, y desarrollar las habilidades para desenvolverse con respeto y empatía al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en estos entornos, protegiendo la identidad digital propia y ajena.	CCL2, CCL5, CD3, CD4, CPSAA3, CC1
4.3. Conocer los derechos y deberes digitales, especialmente los relativos a la autoría, a la propiedad intelectual, a la privacidad y a la accesibilidad universal en el entorno digital, para compartir datos y contenidos digitales y participar en la sociedad a través del uso de tecnologías digitales adecuadas de manera responsable.	CCL2, CD2, CD3, CD4, CC1
Explicación del bloque competencial	

Con este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de integrarse en la ciudadanía digital como persona crítica, informada y responsable, para lo cual se comprobará que selecciona herramientas y tecnologías digitales accesibles y apropiadas según el contexto, con la finalidad de comunicarse de forma síncrona y asíncrona, de compartir datos y contenidos digitales y de realizar procesos de colaboración, todo ello aplicando normas de comportamiento y desarrollando habilidades adecuadas para desenvolverse con respeto y empatía, al igual que de forma segura, para proteger la privacidad y construir una identidad digital positiva, actuando además de manera crítica a la hora de promover estereotipos que atenten contra la autoestima (retoque fotográfico para promover cánones de belleza irreales, etc.) o de colaborar en la difusión de noticias no contrastadas... Además, se verificará que el alumnado conoce y respeta la normativa sobre derechos de autoría y propiedad intelectual, así como sus derechos y deberes digitales, como el acceso universal al entorno digital, para participar en la sociedad de manera activa, cívica y reflexiva.

Competencia específica

5. Aplicar medidas de seguridad, para proteger los dispositivos, los datos personales, la privacidad y los contenidos asociados al uso de las tecnologías digitales, identificando los riesgos y beneficios, personales, sociales y medioambientales y haciendo un uso crítico, responsable, seguro, saludable y sostenible de ellas.

Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida

CCL2, STEM5, CD4, CPSAA2, CC1, CC2, CE1

Criterios de evaluación

5.1. Conocer los beneficios, y los riesgos y amenazas de los entornos digitales, adoptando medidas de actuación y prevención para un uso seguro de dichos entornos, identificando y actuando de forma crítica ante situaciones de ciberacoso o situaciones discriminatorias de cualquier índole o suplantación de identidad, entre otros, y aplicando estrategias para proteger los datos personales y la privacidad.

CD4, CPSAA2, CC1, CC2, CE1

5.2. Reflexionar sobre la necesidad de desarrollar prácticas saludables tanto a nivel físico, mental y social en el uso de las tecnologías digitales y hacer propuestas para llevarlas a cabo.	CCL2, STEM5, CD4, CPSAA2, CCI
5.3. Analizar y valorar los efectos de las tecnologías digitales en el bienestar personal y la inclusión social, así como sus efectos sobre el medioambiente, aplicando criterios éticos y sostenibles en su uso.	CCL2, STEM5, CD4, CC2, CE1
Explicación del bloque competencial <p>A través de este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de reconocer la necesidad de hacer un uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, así como de la búsqueda del bienestar digital, tanto físico, como mental y social, verificando que conoce este aspecto e implementa prácticas saludables, como pueden ser periodos de desconexión, momentos para el descanso ocular, adopción de hábitos ergonómicos o prevención de adicciones..., entre otras. Se comprobará que entiende los beneficios que proporcionan dichas tecnologías en la sociedad actual, a la vez que es capaz de detectar los riesgos y amenazas de los entornos digitales (ciberacoso, sexting, grooming, cyberbullying, libre acceso a contenidos inapropiados, suplantación de identidad, phishing, conductas discriminatorias de cualquier tipo, etc.) y de actuar en consecuencia, de forma proactiva o reactiva. Asimismo, se verificará que conoce la importancia de tener actualizado el sistema operativo y <i>software</i>; sabe qué datos pueden considerarse personales; conoce los derechos de acceso, rectificación, oposición, supresión (derecho al olvido), portabilidad, limitación del tratamiento y de no ser objeto de decisiones individualizadas (ARCO-POL); conoce los riesgos del geotiquetado, etc. También se constatará que reflexiona sobre las características de las publicaciones que debe tener un perfil personal en redes sociales y uno profesional, y que adopta medidas preventivas de protección de dispositivos, datos personales y privacidad a través del uso de contraseñas seguras con el fin de salvaguardar la reputación y huella digital, implementando además medidas básicas de seguridad si se comparten dispositivos, como pueden ser la navegación de incógnito, cerrar sesión, borrar historial, impedir que se guarden contraseñas en el navegador... Además, se buscará que el alumnado adopte prácticas sostenibles, o al menos reflexione sobre ellas, que ayuden a preservar el medioambiente y proteger nuestro patrimonio natural, proponiendo fórmulas de consumo responsable, siendo consciente del impacto ambiental que implica la compra y consumo compulsivos de dispositivos tecnológicos, teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda Canaria 2030.</p>	

Competencia específica 6. Utilizar de manera innovadora las tecnologías digitales, evaluando, seleccionando, configurando y personalizando las distintas herramientas para comprender, resolver o derivar los problemas cotidianos, así como los relativos al funcionamiento de dispositivos, identificando las necesidades detectadas, para desenvolverse en el mundo digital en cualquier ámbito, promoviendo el desarrollo de la competencia digital propia o de otras personas.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CD5, CPSAA5, CE3
Criterios de evaluación	
6.1. Utilizar las tecnologías digitales para satisfacer necesidades, y comprender y resolver situaciones problemáticas en entornos digitales, o derivarlas, tanto de forma individual como colectiva.	STEM1, STEM2, CD2, CD5, CPSAA5, CE3
6.2. Configurar de forma segura y personalizada los entornos digitales según las necesidades detectadas.	STEM1, STEM2, CD2, CD5, CE3
6.3. Identificar las necesidades de actualización de la propia competencia digital y de personas de su entorno y contribuir a su mejora.	CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3
Explicación del bloque competencial En este bloque competencial se constatará que el alumnado adquiere destrezas relativas tanto a la configuración de herramientas y dispositivos tecnológicos (resolver problemas de conectividad a la red más habituales, instalar equipos y periféricos, configurar de forma personalizada los escritorios, consultar foros para resolver dudas técnicas...), como a la resolución de otras situaciones cotidianas a través de entornos digitales (petición de una cita médica, compra o transacción financiera, búsqueda de empleo o de ofertas formativas, traducción de texto en otro idioma, participación en actividades de ocio...), de manera creativa e innovadora, y desarrollando procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores. Asimismo, se comprobará que el alumnado valora el desarrollo de una adecuada competencia digital como fórmula para	

combatir el riesgo de exclusión social, teniendo en cuenta además su especial relevancia en Canarias debido a la condición de insularidad y orografía que dificulta el acceso físico a bienes y servicios, y siendo, además, consciente de la necesidad social de fomentar el aprendizaje permanente, por lo que se le orientará en el desarrollo de estrategias adecuadas para identificar las necesidades de mejora o de actualización de la competencia digital propia o de otras personas y actuar en consecuencia para favorecer el desarrollo de la misma ideando prácticas de aprendizaje servicio que implementar en su entorno más inmediato.

Saberes básicos

I. Alfabetización mediática, tratamiento y organización de la información

1. Conocimiento y aplicación de estrategias de búsqueda, filtrado y selección de la información y contenidos digitales.
2. Evaluación de la fiabilidad de las fuentes consultadas y de la información obtenida, con actitud crítica, conociendo los posibles sesgos y aplicando un protocolo consensuado.
3. Análisis de las consecuencias de la infodemia y la sobrecarga de información para la población.
4. Análisis de las ventajas y desventajas del uso de motores de búsqueda impulsados por la inteligencia artificial (IA).
5. Análisis de los factores que influyen en los resultados de búsquedas, flujos de actividad de las redes sociales y recomendaciones de contenido (términos de búsqueda utilizados, contexto, dispositivo, regulaciones locales y el comportamiento en línea anterior del usuario a través de internet).
6. Identificación y análisis crítico del grado de accesibilidad de los recursos consultados y creados, a partir del conocimiento de estándares de calidad relativos a la organización de los menús y submenús, de los contenidos, uso de claves de lectura fácil, etc., para promover la inclusividad.
7. Desarrollo y aplicación de técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información con el fin de que pueda ser recuperada y referenciada.

II. Creación de contenidos digitales

1. Conocimiento y aplicación de estrategias de tratamiento de información y uso de diferentes herramientas para crear contenidos digitales accesibles en diferentes formatos (DUA, lectura fácil, etc.).
2. Modificación, perfeccionamiento, mejora e integración de contenidos e información para crear otros nuevos y originales.
3. Desarrollo de formas de expresión a través de la creación de medios digitales.
4. Selección del formato adecuado para la elaboración de contenidos digitales según su finalidad y el público al que se dirigen.
5. Identificación de herramientas y técnicas para crear contenido digital accesible siguiendo las normas y directrices oficiales.
6. Uso de la realidad aumentada (AR) para crear contenido digital e interacción en entornos de realidad virtual (VR).
7. Respeto hacia las normas de derechos de autoría, licencias de uso y accesibilidad universal, que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos en entornos digitales.

III. Pensamiento computacional y programación

1. Conocimiento y aplicación de estrategias de pensamiento computacional y programación. Generación de secuencias de instrucciones o algoritmos sencillos, para resolver problemas o ejecutar tareas simples o rutinarias, siguiendo, entre otras, la rutina de pensamiento: «Pienso, programo, pruebo».
2. Programación de objetos inteligentes (el internet de las cosas [IoT]) y aplicación de principios de inteligencia artificial (IA).
3. Programación de robots sencillos de manera física o simulada.
4. Análisis crítico, evaluación y reflexión sobre las soluciones y propuestas realizadas.
5. Depuración de errores y reformulación de las soluciones y propuestas, si fuese necesario, gestionando adecuadamente las emociones.

IV. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

1. Selección de medios de comunicación digital, síncronos y asíncronos, adecuados según la audiencia, el contexto y el propósito de la comunicación.
2. Aplicar estrategias para la selección de herramientas y tecnologías digitales apropiadas para compartir datos, información y contenidos digitales, y para realizar procesos de colaboración.
3. Aplicación de las normas de comportamiento al utilizar las tecnologías e interactuar en entornos digitales y de los requisitos de accesibilidad para que la comunicación sea inclusiva para todas las personas usuarias.
4. Adquisición y aplicación de estrategias para construir una identidad digital positiva.
5. Toma de conciencia de la huella digital que se deja a través de actividades cotidianas y aplicación de medidas para protegerla, teniendo en cuenta su relación con la reputación digital.
6. Conocimiento, análisis y valoración de los derechos y deberes digitales.
7. Valoración de las actitudes responsables y constructivas en internet como base de los derechos humanos, junto con los valores como el respeto a la dignidad humana, la libertad, la democracia y la igualdad.

V. Uso responsable y bienestar digital

1. Conocimiento de los beneficios que proporcionan las tecnologías digitales, entre otros, la interacción e inclusión social, el trabajo colaborativo, el acceso e intercambio de información, etc., haciendo un uso responsable de ellas, y los riesgos derivados del aislamiento y exclusión de quienes no las utilizan o no pueden acceder a ellas.
2. Análisis y valoración de los riesgos y amenazas de los entornos digitales, como pueden ser el ciberacoso, *sexting*, *grooming*, *ciberbullying*, libre acceso a contenidos inapropiados, suplantación de identidad, *phishing*, etc., así como conductas discriminatorias de cualquier tipo (por diversidad funcional, orientación sexual, etnia, raza, religión...) y las sanciones de las que pueden ser objeto, tanto dentro del centro educativo como en la sociedad en general.

3. Aplicación de medidas de actuación y prevención para el uso seguro de entornos digitales (antivirus, *firewall*, uso de contraseñas seguras y diversas para el acceso a diferentes aplicaciones o entornos, uso de protocolos de autenticación de dos factores...); actualización de sistema operativo y software; evitación del uso de redes wifi abiertas y especialmente cuando se realizan operaciones como banca online, etc.; gestión consciente del geoetiquetado en las navegaciones en internet, etc.
4. Conocimiento básico de la normativa relativa a la protección de datos personales; gestión consciente de la cesión de datos que se produce cuando se accede a los entornos digitales y conocimiento de sus políticas de privacidad; conocimiento de los derechos ARCO-POL en relación con el tratamiento de sus datos personales y cómo ejercitarlos.
5. Conocimiento de la existencia y el uso de los certificados digitales, sistemas de firma y autenticación y de otras medidas de seguridad asociadas a su identidad digital.
6. Aplicación de prácticas saludables a nivel físico y emocional en el uso de las tecnologías digitales, como periodos de descanso, hábitos ergonómicos, control consciente del tiempo de conexión, etc.
7. Conciencia del impacto medioambiental y social que acompaña a las tecnologías digitales y a su uso, así como la protección de nuestro patrimonio natural.

VI. Resolución de problemas

1. Aplicación de estrategias para identificar y solucionar o derivar problemas técnicos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.
2. Selección de herramientas digitales para resolver necesidades de manera innovadora y creativa.
3. Configuración y personalización de entornos digitales según necesidades.
4. Resolución de situaciones problemáticas de cualquier tipo en entornos digitales, de una manera innovadora, individual o colectiva. Identificación de buenas prácticas en Canarias, usando las tecnologías, que implementan iniciativas para la mejora de la vida de las personas.
5. Desarrollo de estrategias de búsqueda para detectar fortalezas y debilidades relacionadas tanto con la propia competencia digital como con la ajena y aplicación de estrategias para contribuir a la mejora de esta competencia.

DIGITALIZACIÓN

Introducción

La materia de Digitalización atiende a la importancia que tiene en la sociedad actual, a nivel individual y colectivo, tanto la búsqueda y procesamiento de la información como la forma de relacionarse en la red, dentro de unos criterios de responsabilidad y de seguridad, con una actitud crítica y de manera ética, que permita al alumnado desarrollar una adecuada ciudadanía digital. La digitalización está presente en los hogares, en los dispositivos móviles, en la Administración electrónica, en el comercio electrónico, en el sector audiovisual, etc., y de ahí que la sociedad digital del siglo XXI precise que el alumnado desarrolle hábitos para cuidar su identidad, su seguridad, la privacidad de los datos y su huella digital.

Esta materia debe contribuir a facilitar que el alumnado pueda emplear de manera crítica y responsable estrategias y herramientas que permitan detectar, entre otros aspectos, el ciberacoso, la violencia de género, actitudes relacionadas con LGTBI+ fobias o la suplantación de identidades, para así poder participar en la red de manera segura y realizar con garantías tareas como gestiones administrativas en línea y de comercio electrónico, siendo capaces de detectar noticias falsas y fraudes. Es de destacar que el uso de las tecnologías digitales en Canarias toma especial relevancia debido a nuestra propia condición de insularidad y nuestra orografía. Esta materia de Digitalización fomentará que el alumnado disponga de conocimientos que permitan el desarrollo de esta cultura digital en consonancia con el modelo de sociedad del siglo XXI, donde se fomentan aspectos tan importantes como el consumo responsable, la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y de ahorro energético, la consecución de una vida saludable, la participación en entornos virtuales donde se desarrolle la aceptación de la diversidad personal y cultural, así como la resolución pacífica de conflictos.

El incremento del equipamiento relativo a las tecnologías digitales en los hogares, con la disponibilidad de acceso a internet, hace necesario que desde esta materia de Digitalización se facilite al alumnado la resolución de problemas técnicos sencillos mediante una actitud participativa, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y siempre valorando el bienestar emocional personal y colectivo.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran. En esta materia será fundamental, además, incidir en aprendizajes relativos al conocimiento del desarrollo tecnológico de la Comunidad Autónoma de Canarias, de manera que el alumnado integre que el patrimonio canario incluye aspectos sociales, culturales, científicos y tecnológicos.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio.

Contribución a los objetivos de etapa

Esta materia permite dar continuidad a los saberes propios más relacionados de las materias de Tecnología y Digitalización, y de Cultura y Ciudadanía Digital, impartidas en los cursos anteriores de la Educación Secundaria Obligatoria, a la vez que contribuye a la adquisición de los objetivos de etapa, puesto que implica el desarrollo integral del alumnado para ejercer una ciudadanía digital, democrática, crítica, ética, responsable, ecosocial y sostenible. Esta materia permite que el alumnado asuma sus deberes de forma responsable, ejerciendo sus derechos, practicando la tolerancia y la cooperación (a). Además, aporta las destrezas básicas para la búsqueda, selección y tratamiento de la información con espíritu crítico y respetuoso, para la creación de nuevos conocimientos a partir de fuentes de información veraces (e), mediante la comprensión y expresión de la información con corrección, tanto oralmente como por escrito (h). Esta materia contribuye a la participación del alumnado en el trabajo colaborativo y en equipo (b), practicando la cooperación entre las personas, donde se valora la creación artística de las producciones digitales del alumnado (l), al igual que los aspectos básicos de la identidad cultural canaria (j), y donde se respeta la diversidad evitando comportamientos discriminatorios (sexo, género, orientación sexual, raza, religión...) (c). También permite el desarrollo de un espíritu emprendedor en la resolución de problemas tecnológicos sencillos (g), aplicando los conocimientos como un saber integrado (f), desarrollando habilidades preventivas de seguridad y consolidando hábitos de vida saludables a nivel físico y emocional (d), afianzando las medidas preventivas y correctivas para proteger la salud corporal (k).

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria.

Esta materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL), porque se fomenta en el alumnado la comunicación de manera coherente y adecuada cuando interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información. Además, implica la necesidad de ser capaz de localizar, seleccionar y contrastar la información, evaluando su veracidad para transformarla en nuevo conocimiento.

Asimismo, la contribución de la materia a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) se basa en la aplicación de los conocimientos y la utilización de métodos inductivos y deductivos en el desarrollo de estrategias que permitan entender y explicar diferentes situaciones para la resolución de problemas de forma crítica.

La contribución a la Competencia digital (CD) es clara, ya que el alumnado desarrolla criterios para la búsqueda y selección de contenidos en la red de manera crítica y fiable. Además, implica la creación, gestión y utilización de su propio entorno personal digital de aprendizaje para la construcción de conocimiento y creación de contenidos digitales. Esta competencia también se adquiere con el desarrollo de una adecuada ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva, donde se tenga respeto por la privacidad y la propiedad intelectual. Además, implica el desarrollo de soluciones tecnológicas creativas, haciendo un uso seguro, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.

De la misma forma, la contribución de la materia a la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), se concreta en la utilización de estrategias ágiles de planificación y gestión a medio plazo, que faciliten aprender de sus errores para favorecer la construcción del conocimiento y reformular el procedimiento si fuera necesario, mostrando interés, motivación y una actitud proactiva.

La contribución al desarrollo y adquisición de la Competencia ciudadana (CC) se refleja en el fomento del análisis y comprensión del impacto social relacionado con las aportaciones de las tecnologías digitales para desarrollar un estilo de vida ecosocialmente responsable, consciente de la brecha sociocultural y territorial canaria.

La Competencia emprendedora (CE) se adquiere a partir de la creación de ideas y soluciones creativas e innovadoras para resolver problemas tecnológicos sencillos de manera ética, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental.

La Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) se adquiere a través de la creación de productos a partir del conocimiento, selección y uso con creatividad de diversos medios y soportes, apreciando y valorando la identidad cultural canaria.

Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas – siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva– para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

Competencias específicas y criterios de evaluación

En el currículo de Digitalización se han establecido cuatro competencias específicas que se concretan a través de catorce criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación tienen una clara naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye cada una de las competencias específicas, expresando las capacidades y los saberes que el alumnado debe adquirir, a la vez que el contexto y el modo de aplicación.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

Competencia específica 1 (C1)

En la competencia específica 1, se hace referencia a la gestión y mantenimiento de los dispositivos digitales habituales de uso del alumnado, para lo que debe ser capaz de identificar y resolver problemas sencillos y aplicar conocimientos relacionados. Para ello, esta competencia comprende tres criterios de evaluación. El primer criterio hace referencia al desarrollo de estrategias por parte del alumnado para aplicar los aprendizajes que le permitan conectar dispositivos y gestionar redes locales, identificando los riesgos y adoptando las medidas necesarias para preservar la seguridad de los dispositivos y de las personas, mientras que el segundo criterio de evaluación va orientado a la instalación, configuración y mantenimiento de los sistemas operativos. Estos aprendizajes se complementan con el tercer criterio de evaluación, que aborda la identificación y resolución de problemas técnicos sencillos mediante el análisis de los distintos componentes y funcionalidades y bajo la aplicación de criterios de reutilización de materiales y de ahorro energético.

Competencia específica 2 (C2)

En una sociedad cada vez más digitalizada, se hace necesaria la adquisición de estrategias para gestionar el entorno de aprendizaje. Para ello, esta competencia específica 2 trata sobre la necesidad de integrar recursos digitales en el proceso formativo del alumnado mediante la configuración de su entorno personal de aprendizaje, logrando el nivel de desempeño establecido a partir de los cuatro criterios de evaluación que comprende esta competencia específica. El primer criterio hace referencia a la capacidad del alumnado para gestionar y mantener de forma autónoma y activa un aprendizaje permanente mediante la configuración de su entorno personal de aprendizaje. El segundo criterio de evaluación está enfocado a la generación de nuevo contenido utilizando estrategias de búsqueda, selección y archivo de la información, aplicando las normas de seguridad establecidas y respetando la propiedad intelectual. Estos aprendizajes se complementan con el tercer criterio de evaluación, que va orientado a la construcción de nuevo conocimiento, creando, programando, integrando y reelaborando contenidos con sentido crítico, manteniendo el respeto por los derechos de la propiedad intelectual y las licencias de uso. Finalmente, el último criterio de evaluación incide en la necesidad de desarrollar una participación activa, respetuosa y colaborativa en los espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo.

Competencia específica 3 (C3)

Para mantener una adecuada interacción en la red, se hace necesaria la adquisición de hábitos adecuados al uso de la misma. En la competencia específica 3, se establecen los desempeños que el alumnado debe poder realizar relacionados con las medidas de seguridad preventivas y correctivas que deben adoptarse para interaccionar en la red y que están relacionadas, tanto con la configuración de los dispositivos como con su protección, la de los datos y la de la salud. Para ello, esta competencia comprende tres criterios de evaluación. El primer criterio de evaluación hace referencia al desarrollo de estrategias adecuadas por parte del alumnado para realizar una apropiada gestión de sus identidades virtuales, relacionadas con la protección de su identidad, su reputación digital, su privacidad y su huella digital, para desarrollar una participación comprometida, tolerante y respetuosa en los espacios virtuales. El segundo criterio de evaluación está orientado a la configuración y actualización de sistemas operativos y antivirus de forma periódica, aplicando principios de ética y seguridad. El último criterio de evaluación está enfocado a la identificación de situaciones de amenazas en la red para desarrollar habilidades preventivas y consolidar hábitos de vida saludables a nivel físico y emocional. De la misma forma, se abordan aprendizajes relacionados con el bienestar personal emocional ante posibles amenazas externas en el contexto de

problemas como el ciberacoso, la sextorsión, la dependencia tecnológica, el libre acceso a contenidos inapropiados o el abuso en el juego.

Competencia específica 4 (C4)

La competencia específica 4 hace referencia a las acciones encaminadas al desarrollo de un ejercicio adecuado de la ciudadanía digital de forma responsable en todas las actividades en línea, identificando y analizando las repercusiones de las acciones que se realizan en la red. Esta competencia se concreta en cuatro criterios de evaluación. El primer criterio trata sobre el desarrollo adecuado de una ciudadanía digital, aplicando las normas de la etiqueta digital, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, haciendo un uso ético de los datos y de las herramientas digitales y desarrollando una actitud dialogante y respetuosa en las interacciones que se realicen. El segundo criterio de evaluación hace referencia a la capacidad de realizar con seguridad las gestiones administrativas y el comercio electrónico, tomando conciencia del impacto generado y de la brecha sociocultural, territorial canaria y de género en el acceso y uso generado por estas tecnologías digitales y fomentando estrategias de aplicación y desarrollo de estilos de vida ecosocialmente responsables. El tercer criterio de evaluación está enfocado al desarrollo de una actitud dialogante y respetuosa en las interacciones que se realicen, analizando y valorando la importancia de la oportunidad que suponen los medios digitales conectados para facilitar la comunicación, además de posibilitar la adquisición de estrategias adecuadas para analizar los mensajes emitidos y recibidos y detectar aquellos contenidos que supongan cualquier tipo de discriminación, manipulación de información, sesgo, etc. Estos aprendizajes se complementan con el cuarto criterio de evaluación, que aborda el análisis sobre el uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, valorando los beneficios globales generados y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y sostenibilidad.

Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Esta materia está organizada en torno a cuatro bloques de saberes básicos que suponen la integración de conocimientos, destrezas y actitudes, de manera que los aprendizajes que se deriven de ellos deben incidir en la formación integral del alumnado desde un tratamiento competencial de los contenidos, que permitan al profesorado una posterior dinamización funcional de estos elementos curriculares en el aula. Existe una relación directa entre los saberes de la materia y las competencias específicas y criterios de evaluación, aunque será el equipo docente quien determine, en última instancia, y dentro del margen de autonomía del que dispone, de entre los saberes propuestos, aquellos que se estimen más adecuados para implementar los aprendizajes establecidos en cada uno de los bloques competenciales. Estos saberes quedan estructurados de la siguiente manera: I, «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», II, «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», III, «Seguridad y bienestar digital» y IV, «Ciudadanía digital crítica».

El Bloque I, «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», analiza la arquitectura de ordenadores y otros dispositivos móviles, así como la conexión de sus dispositivos y sistemas operativos. También se incide aquí en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El Bloque II, «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», tiene como finalidad afianzar los conocimientos de alfabetización digital adquiridos en la Educación Primaria o en cursos previos de la Educación Secundaria Obligatoria para introducir mayor cantidad de recursos, tanto para la búsqueda y selección de información como para la creación y reutilización de contenidos, fomentando la colaboración y difusión de sus aprendizajes con una actitud crítica en la búsqueda de información, respetando los derechos de autor y la propiedad intelectual.

El Bloque III, «Seguridad y bienestar digital», trata sobre el desarrollo e implementación de medidas preventivas de diferentes riesgos y amenazas que puedan afectar tanto a la seguridad de los dispositivos y datos como al bienestar físico y emocional derivado de nuestras relaciones en los entornos virtuales. En este bloque también se abordan problemas como los discursos de odio, el ciberacoso, la violencia de género, actitudes relacionadas con LGTBI+ fobias, suplantación de identidades, contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar físico y emocional del alumnado.

El Bloque IV, «Ciudadanía digital crítica», permite que el alumnado reflexione sobre la importancia que tiene internet en el desarrollo de su aprendizaje a lo largo de toda su vida, fomentando la importancia de un uso adecuado de la propiedad intelectual y las licencias de uso de las creaciones digitales, así como un uso ético de los datos y herramientas digitales utilizados manteniendo un compromiso con la igualdad de género y la accesibilidad. Asimismo, se aborda la importancia de un adecuado empleo del comercio electrónico y de las gestiones administrativas que se pueden realizar en línea, teniendo en cuenta la condición de zona ultraperiférica y fragmentada del territorio canario y la necesidad de construir estructuras administrativas eficaces a escala insular.

Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

El modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiéndose así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

La metodología empleada en la materia de Digitalización debe fomentar el pensamiento creativo en el aprendizaje del alumnado como elemento imprescindible que garantice y refuerce la innovación en nuestra sociedad mediante la aplicación de una actitud crítica, responsable y ética de las tecnologías de la información y comunicación, favoreciendo el desarrollo de hábitos de trabajo en grupo y la capacidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, manteniendo un compromiso con la igualdad de género, rechazando cualquier tipo de discriminación, siendo tolerante con las opiniones ajenas y aplicando estrategias para la resolución pacífica de los conflictos que puedan surgir. Además, se debe abordar la metodología de aprendizaje-servicio con la finalidad de integrar estas herramientas digitales para potenciar la

mejora de su entorno social con el desarrollo de una adecuada ciudadanía digital activa, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental. Asimismo, las diferentes estrategias de aprendizaje se planificarán de manera que den respuesta a las características individuales del alumnado, a las necesidades educativas específicas del mismo, a los condicionantes socioculturales presentes, a los contextos actuales, etc. Es por ello imprescindible tener en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que favorecen la capacidad inclusiva de la educación.

Por tanto, la materia de Digitalización se debe plantear desde una metodología activa, práctica y contextualizada a la condición del territorio fragmentado en Canarias, que sea participativa, cooperativa, colaborativa y que fomente el trabajo por grupos, permitiendo el enfoque práctico y competencial del aprendizaje, considerando al profesorado como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitiendo que el alumnado sea el agente activo de este proceso, aplicando estrategias relacionadas con el aprendizaje por proyectos (ABP), proyectos interdisciplinares, etc. A partir del enfoque competencial de esta materia, los saberes básicos se integrarán en situaciones de aprendizaje contextualizadas, que permitan el desarrollo de las competencias específicas asociadas a los criterios de evaluación y a partir de las inquietudes planteadas por el alumnado durante el uso de sus dispositivos tecnológicos.

Este enfoque competencial se tiene en cuenta en todos los elementos del currículo, en la redacción de los criterios de evaluación como referente del nivel de desempeño esperado en el alumnado para la adquisición de la competencia específica correspondiente, en la redacción de los saberes básicos y en los descriptores del Perfil de salida hacia los que apunta dicha competencia. De este modo, se facilitará la evaluación del grado de desarrollo y la adquisición de dichas competencias a través del uso de técnicas de evaluación como la observación sistemática, el análisis de documentos, producciones, etc.; de herramientas tanto para evaluar los criterios de evaluación como para el nivel de adquisición de las competencias, como los registros anecdóticos y descriptivos, diario de clase del profesorado, formularios, rúbricas..., e instrumentos de evaluación que permitan evidenciar el desarrollo y la adquisición de los aprendizajes esperados y de sus competencias vinculadas. Estas técnicas, instrumentos y herramientas deben ser diversos, estar dotados de capacidad diagnóstica y de mejora y, por supuesto, adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje y permitir una valoración objetiva. Por último, también se valorará el proceso de coevaluación y autoevaluación del alumnado como una oportunidad para aprender, de modo que le permita reflexionar para valorar sus logros y dificultades, contribuyendo a la mejora de la autonomía del alumnado.

4.º ESO

Bloques competenciales

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3
Criterios de evaluación	
1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales utilizando las herramientas necesarias para identificar los riesgos y adoptar las medidas de seguridad pertinentes, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica mostrando una actitud proactiva.	CD4, CPSAA5, CE3
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, adoptando las medidas preventivas necesarias para mantener la seguridad y configurar sus características, teniendo en cuenta la evolución de las tecnologías digitales, permitiendo dar respuesta a sus necesidades personales.	CD4, CD5
1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, aplicando criterios de reutilización de materiales y ahorro energético, evaluando las soluciones de manera crítica, identificando los riesgos y adoptando las medidas necesarias, planificando y reformulando el procedimiento si fuera necesario y mostrando interés y motivación hacia el aprendizaje para el desarrollo de soluciones tecnológicas creativas.	STEM1, STEM2, CD4, CPSAA1, CPSAA5

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de utilizar estrategias relacionadas con la reutilización de materiales, el ahorro energético y la resolución de problemas técnicos sencillos que puedan surgir, fomentando una actitud participativa y libre de estereotipos sexistas, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y siempre valorando la seguridad y el bienestar personal y colectivo. Es por ello que con este bloque se valorará en qué medida el alumnado es capaz de analizar, seleccionar y emplear diferentes estrategias ágiles de planificación y gestión, aprendiendo de sus errores para favorecer la construcción del conocimiento con la finalidad de conectar dispositivos, instalar, configurar, mantener y gestionar sistemas operativos, herramientas de comunicación y redes locales tales como una red doméstica, mostrando una actitud crítica y proactiva en la identificación y resolución de problemas sencillos, reformulando y aprendiendo de sus errores y adoptando medidas preventivas para garantizar la seguridad de los dispositivos y de las personas, así como para asegurar el derecho a la propiedad intelectual y fomentar el uso saludable de las tecnologías.

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC1, CCEC4
Criterios de evaluación	
2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma y responsable para el desarrollo de una adecuada ciudadanía digital.	CD2, CD3

2.2. Buscar, localizar, seleccionar y archivar información procedente de diferentes fuentes en función de sus necesidades, contrastando la fiabilidad de la información y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico para reutilizar la información y generar nuevo contenido, respetando la propiedad intelectual y siguiendo las normas básicas de seguridad en la red, apreciando y valorando la identidad cultural canaria.	CCL3, CD1, CPSAA4, CC1, CCECI
2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva seleccionando, de manera razonada, las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento, y para elaborar productos culturales y artísticos de manera creativa, respetando los derechos de autoría y licencias de uso.	CCL1, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4
2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa, para desarrollar estrategias que le permitan mejorar en el proceso de construcción del conocimiento.	CCL1, CCL5, CD3, CPSAA5
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se persigue verificar que el alumnado es capaz de gestionar y mantener de forma autónoma y activa un aprendizaje permanente. Es por ello que se hace necesaria la optimización de la búsqueda y el procesamiento de la información bajo unos criterios de responsabilidad y seguridad, desarrollando una actitud crítica que le permita integrar los recursos digitales en su proceso formativo de manera ética y responsable siguiendo las normas básicas de seguridad en la red. En este bloque competencial se constatará la capacidad del alumnado de configurar su propio entorno personal de aprendizaje, estableciendo una gestión adecuada, para construir nuevo conocimiento; creando, programando, integrando y reelaborando contenidos digitales mediante estrategias de búsqueda, selección, archivo y tratamiento de la información; utilizando fuentes fiables, validando, contrastando la información y respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual en la referencia y generación de nuevo contenido, apreciando y valorando la identidad cultural canaria, así como para intercambiar información y transmitir opiniones. Asimismo, se valorará su participación activa, respetuosa y colaborativa en los espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo.	

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	CCL1, CCL5, STEM5, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3
Criterios de evaluación	
3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad y asumiendo una participación comprometida, tolerante y de respeto por la diversidad en las redes sociales y espacios virtuales de trabajo para desarrollar hábitos de vida saludable a nivel físico y mental.	CD3, CD4, CPSAA2, CC2
3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica, para proteger los distintos dispositivos digitales de uso habitual y los datos personales, aplicando principios de ética y seguridad.	STEM5, CD4
3.3. Identificar y analizar, de manera crítica, situaciones que representan una amenaza en la red, saber cómo reaccionar y seleccionar la mejor solución entre diversas opciones, valorando la seguridad y el bienestar emocional personal y colectivo, fomentando actitudes dialogantes, democráticas y respetuosas para consolidar hábitos de vida saludables a nivel físico y mental, desarrollando estrategias que le permitan mejorar en el proceso de construcción del conocimiento.	CCL1, CCL5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3
Explicación del bloque competencial Mediante este bloque competencial se persigue comprobar que el alumnado es capaz de utilizar estrategias que le permitan hacer un uso crítico y	

responsable de las herramientas digitales. Además, en este bloque se constatará que el alumnado desarrolla hábitos de vida saludable a nivel físico y mental que fomenten el bienestar digital y emocional, emprendiendo acciones de medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. Asimismo, se pretende comprobar que el alumnado dispone de las herramientas necesarias para proteger sus datos personales, identificando y analizando los riesgos, aplicando principios de seguridad para la gestión de sus identidades virtuales relacionadas con la protección de su identidad, su reputación digital, su privacidad y su huella digital en la participación en actividades comunitarias, favoreciendo con ello un uso responsable de las redes. También se verificará la capacidad para detectar situaciones de violencia y de riesgo en la red, como ciberacoso o sextorsión, violencia de género y LGTBI+ fobias, así como el conocimiento disponible sobre las estrategias que debe utilizar para actuar en consecuencia, localizando y contrastando los riesgos y tomando conciencia de la importancia de las amenazas al bienestar personal.

Competencia específica 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.	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1
Criterios de evaluación	
4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, mostrando interés y motivación hacia el aprendizaje, entendiendo la necesidad de mantener una actitud colaborativa y respetuosa en su participación activa en la red, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad, las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, para desarrollar una adecuada ciudadanía digital.	CCL3, CD1, CD3, CD4, CPSAA1, CC1

4.2. Identificar, analizar y comprender el impacto social relacionado con las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha sociocultural, territorial canaria y de género existente para el acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías en diversos colectivos para desarrollar un estilo de vida ecosocialmente responsable.	CCL1, CCL2, CC1, CC4
4.3. Analizar y valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, permitiendo la participación en actividades comunitarias, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos, perspectiva de género y caducidad para desarrollar una actitud dialogante y respetuosa en las interacciones que se realicen.	CCL1, CCL2, CCL5, CC2, CC3, CE1
4.4. Analizar la necesidad de hacer un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, así como valorar los beneficios globales que generan, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto social y ambiental.	CCL1, CD4, CC4, CE1
Explicación del bloque competencial <p>Con este bloque competencial se pretende valorar el desarrollo en el alumnado de una adecuada ciudadanía digital a través de la adopción de una serie de criterios éticos, responsables, de accesibilidad y seguridad en la comunicación, donde se fomente el empleo de herramientas para detectar el ciberacoso, la violencia de género, actitudes relacionadas con LGTBI+ fobias o la suplantación de identidades. Por lo tanto, este bloque competencial va dirigido a comprobar en qué medida el alumnado se comunica, participa, colabora e interactúa en la red, aplicando las normas de la etiqueta digital, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual y valorando la importancia de ejercer la libertad de expresión de manera ética y responsable, desarrollando una actitud dialogante y respetuosa, manteniendo un compromiso con la igualdad de género, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten con la finalidad de ejercer una adecuada ciudadanía digital. Asimismo, se valorará la capacidad de realizar gestiones administrativas y acciones relacionadas con el comercio electrónico, identificando, analizando y comprendiendo el impacto social de las mismas, teniendo en cuenta la brecha territorial canaria y favoreciendo el desarrollo de herramientas adecuadas para detectar información falsa</p>	

y fraude y actuar en consecuencia, permitiendo hacer un uso crítico, ético, legal, seguro y sostenible tanto de la red como de las herramientas relacionadas. De la misma manera, también se identificarán y valorarán los beneficios de la existencia y la participación en actividades de cibervoluntariado y de las comunidades de *hardware* y *software* libre para entender las bases de un estilo de vida ecosocialmente responsable.

Saberes básicos

I. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación

1. Configuración y montaje de los elementos que constituyen la arquitectura de los ordenadores y desarrollo de estrategias eficaces para la resolución de los problemas relacionados que permitan la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.
2. Instalación de sistemas operativos y la configuración de usuario.
3. Identificación de los dispositivos constituyentes de una red de comunicación doméstica y análisis de su funcionamiento para realizar su adecuada conexión y configuración.
4. Configuración y conexión de dispositivos conectados al IoT (internet de las cosas) y dispositivos *wearables* (dispositivos vestibles).

II. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

1. Aplicación de estrategias básicas para la búsqueda, selección y archivo de la información, contrastando críticamente fuentes diversas y evaluando su fiabilidad.
2. Edición y creación de contenidos.
 - 2.1. Uso de aplicaciones de productividad para favorecer la edición y creación de contenidos digitales.
 - 2.2. Empleo de herramientas necesarias para el desarrollo de aplicaciones sencillas en dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
3. Estrategias básicas para la publicación, comunicación, colaboración y difusión responsable en redes.

III. Seguridad y bienestar digital

1. Identificación y análisis de los riesgos, amenazas y ataques que pueden afectar a la seguridad de los dispositivos para la aplicación de medidas preventivas y correctivas.
2. Estrategias para mejorar la seguridad en la red y la protección de datos en aspectos relacionados con la identidad, reputación digital, privacidad y huella digital, que permitan aplicar medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales.
3. Herramientas que permitan la identificación de situaciones de violencia y riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, violencia de género, LGTBI+ fobias, racismo, xenofobia, etc.) que afecten al bienestar personal. Desarrollo de estrategias que permitan dar respuesta adecuada a estas situaciones, preservando la salud física, mental y emocional y adoptando prácticas de uso saludable.

IV. Ciudadanía digital crítica

1. Estrategias básicas para ejercer una adecuada ciudadanía digital en la interacción en la red, siguiendo las indicaciones de la etiqueta digital y respetando la libertad de expresión, la