

técnicas de investigación, búsqueda, selección y presentación de la información tanto de forma oral como escritura o visual.

– El empleo de recursos como la cartografía y la elaboración de ejes cronológicos tanto en formato papel como mediante recursos en línea, aplicaciones que permiten recorridos virtuales por las localizaciones más destacadas del mundo grecorromano y visualizar vídeos sobre los contenidos referidos especialmente al primer bloque, así como de los lugares de culto marcados por un entorno geográfico muy particular y gracias a eso podrá conectarse la geografía con la arqueología, la religión o la mitología, especialmente en el caso del mundo griego.

– Vincular el desarrollo de la materia a la lectura de textos clásicos o referidos al mundo grecorromano (fragmentos de obras originales, adaptaciones, textos historiográficos, etc.) para trabajar transversalmente la comprensión lectora, de tal manera que sea la lectura la que dé pie a la explicación de los contenidos, como elementos referenciales precisos para entender los textos. Esta metodología permite trabajar la mecánica de la lectura (tanto silenciosa como en voz alta) y la comprensión lectora; hacer un acercamiento a la crítica textual en conexión con las materias de Lengua Gallega y Literatura y Lengua Castellana y Literatura; incentivar la participación en el aula del alumnado a través de la expresión de ideas y reflexiones, haciendo especial hincapié en el desarrollo de la capacidad comunicativa en público y procurar un acercamiento innovador y experimental en una materia que se presta a eso.

– Experimentar con otras metodologías como el trabajo por proyectos significativos para el alumnado, la clase invertida (*flipped classroom*), el aprendizaje colaborativo, la ludificación, etc. Estas metodologías permiten maximizar el tiempo útil de trabajo práctico en el aula, optimizan resultados y hacen el proceso de enseñanza más inclusivo y variado reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

3. Digitalización.

3.1. Introducción.

La materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual obtiene la información y en que se relaciona y produce conocimiento en el alumnado que le permita satisfacer las necesidades, individuales o colectivas, que se fueron estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y de la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de

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



los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica. En cuanto a los retos y desafíos del siglo XXI, la materia aborda determinados temas que tienen una clara relación con las características propias de la sociedad y de la cultura digital, tales como: el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de iniquidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y el manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Así, ante los desafíos tecnológicos que presenta nuestra sociedad, la materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y la consecución de una efectiva igualdad entre los hombres y las mujeres. Del mismo modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que le permitan al alumnado hacer un uso competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje como en el fomento del bienestar digital, lo que posibilita que el alumnado tome conciencia y construya una identidad digital adecuada. Esta materia tiene un carácter interdisciplinario, por lo que contribuye a la consecución de las competencias clave del perfil de salida del alumnado al término de la educación básica y a la adquisición de los objetivos de etapa.

El valor educativo de esta materia está relacionado con la integración de sus objetivos en los contextos del día a día de la ciudadanía, adquiriendo hábitos que se ponen en juego constantemente en una sociedad digital y que se constituye como uno de los ejes principales del currículo. Esta materia pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano, así como la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje, fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital al objeto de proteger los dispositivos y asimismo contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión. Todo ello, mediante la creación y la difusión de nuevos contenidos y conocimientos para hacer frente a la brecha digital, entre ellas la de género, y prestándole una especial atención a la desaparición de estereotipos sexistas que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

La materia ahonda en los conocimientos, destrezas y actitudes en competencia digital con una metodología práctica y se aborda con un enfoque transversal y continuado a lo largo del curso de los contenidos necesarios para poder ejercer una ciudadanía digital activa y comprometida de modo seguro, completando el proceso de formación digital del alumnado.

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



Por otro lado, los criterios de evaluación como elemento que permite valorar el grado de desarrollo de los objetivos están enfocados a que el alumnado reflexione sobre la propia práctica tomando conciencia de sus hábitos y a que genere rutinas digitales saludables, sostenibles y seguras, al tiempo que críticas, con prácticas inadecuadas. La aplicación de este enfoque competencial conduce al desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes en el alumnado que fomentan distintas formas de organización del trabajo en equipo y el debate interdisciplinario ante la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia.

La materia se organiza en cinco bloques interrelacionados: «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», «Creación y edición de información y contenidos digitales», «Pensamiento computacional», «Seguridad y bienestar digital» y «Ciudadanía digital crítica».

El primer bloque, «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», comprende una serie de saber relacionados entre sí. Parte tanto del conocimiento de la arquitectura y de los componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (hardware) como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (software) e incide en la comunicación entre dispositivos en redes locales y en internet. Finalmente, aborda las posibilidades que proporciona internet de las cosas.

Se persigue trabajar con saber de tipo procedimental, tanto relativos a la configuración y conexión de dispositivos como a la resolución de problemas que puedan aparecer. También se incide aquí en la adquisición de hábitos de reutilización de materiales y ahorro energético.

El segundo bloque, «Creación y edición de información y contenidos digitales», trata los aspectos que pueden necesitarse para la búsqueda, selección y archivo de la información y también para producir documentos y se abordan temas como la maquetación de textos, el tratamiento de datos para la generación de informes y gráficos o la incorporación de elementos audiovisuales y de realidad virtual en los documentos.

En este bloque se incide en la importancia de las herramientas de trabajo colaborativo en la red utilizando una metodología práctica que favorezca la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que promuevan la creación y la reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y de respeto con los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente. Finalmente, se busca la obtención de habilidades para comunicar y publicar los contenidos creados con una actitud de participación y respeto.

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



El tercer bloque, «Pensamiento computacional», trata los fundamentos de algorítmica para el diseño, programación y desarrollo de aplicaciones informáticas para ordenador, dispositivos móviles y web. Se pretende que el alumnado mejore su competencia a la hora de desarrollar aplicaciones para resolver problemas, introduciendo incluso aspectos de inteligencia artificial, y siempre manteniendo una actitud emprendedora y ética.

El cuarto bloque, «Seguridad y bienestar digital», se centra en los tres pilares de la seguridad: los dispositivos, los datos y la integridad de las personas. Busca que el alumnado conozca y ponga en práctica medidas preventivas para hacerles frente a los posibles riesgos y amenazas a los que los dispositivos, los datos y las personas están expuestos en un mundo en el que se interactúa constantemente en entornos digitales. Ponen especial énfasis en hacer consciente al alumnado de la importancia de cuidar la identidad, la reputación digital, la privacidad de los datos y la huella digital que se deja en la red. En este bloque también se abordan problemas como los referidos al ciberacoso, la suplantación de identidades, los contenidos inadecuados y el abuso en los tiempos de conexión, asuntos que pueden suponer amenazas para el bienestar físico y mental del alumnado. Se trata, en fin, de un bloque de naturaleza eminentemente actitudinal dirigido a promover estrategias que le permitan al alumnado tomar conciencia de esta realidad y generar actitudes de prevención y protección, al tiempo que promover el respeto por los demás.

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

El desarrollo de la materia permite conectar con la realidad del alumnado partiendo de sus dudas y problemas en relación con los usos tecnológicos particulares, al tiempo que sociales, académicos y laborales. También debe suponer un avance informado y práctico en la mejora de la propia seguridad en la red, en las interacciones con las otras personas y con las distintas aplicaciones usadas por el alumnado, ayudándoles a entender que internet es un espacio en el que es necesario aplicar criterios para contextualizar y contrastar la información, sus fuentes y sus propósitos, así como una herramienta imprescindible para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida.

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



3.2. Objetivos.

Objetivos de la materia
<p>OBJ1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos y 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El objetivo hace referencia a la gestión y al mantenimiento de los dispositivos digitales habituales en el entorno del alumnado. El uso extendido de las tecnologías digitales implica que el alumnado debe adquirir destrezas relativas al mantenimiento de los dispositivos, al ajuste de estos y a la identificación y resolución de problemas técnicos habituales, garantizando el máximo aprovechamiento de estas tecnologías y enfrentándose a ellos con una actitud resiliente. • El objetivo engloba aspectos técnicos relativos al funcionamiento de los equipos y a las aplicaciones y programas requeridos para su uso. Asimismo, se debe considerar el papel que asumen en la actualidad las tecnologías de la comunicación y su implicación en la sociedad. Por eso, se considera fundamental abordar las funcionalidades de internet, los elementos de distintos sistemas de comunicación y la incorporación de las nuevas tecnologías relativas a la digitalización y conexión de objetos (IoT).
<p>OBJ2. Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La presencia de elementos tecnológicos y medios digitales en nuestras vidas es un hecho que, progresivamente, adquiere mayor trascendencia. Por eso, con el fin de optimizar y garantizar un aprendizaje permanente en contextos formales, no formales e informales, se hace necesaria la integración de recursos digitales en el proceso formativo del alumnado, así como la gestión adecuada del entorno personal de aprendizaje (<i>Personal Learning Environment, PLE</i>). • El objetivo abarca aspectos relacionados con el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de información, así como con la generación de nuevo conocimiento mediante la edición, programación y desarrollo de contenidos empleando aplicaciones digitales, de modo que el alumnado pueda desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en su vida personal, académica y profesional, respetando los derechos de la propiedad intelectual y las licencias de uso y posibilitando su aprendizaje permanente. Asimismo, se abordan las posibilidades que acercan las herramientas para la comunicación y para el trabajo colaborativo, permitiendo compartir y difundir experiencias, ideas e información de distinta naturaleza haciendo uso de la etiqueta digital. • El pensamiento computacional permite mejorar las destrezas para enfrentarse y resolver problemas, así como crear nuevas aplicaciones y herramientas para incorporar al entorno personal de aprendizaje y mejorar el aprendizaje permanente.
<p>OBJ3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital aplicando medidas preventivas y correctivas para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El objetivo hace referencia a las medidas de seguridad que deben de adoptarse para cuidar los dispositivos, los datos personales y la salud individual. La estrecha interacción que se suele realizar con la tecnología y con los dispositivos aumenta la exposición a riesgos, amenazas y ataques. Por eso, el alumnado debe adquirir hábitos que le permitan preservar y cuidar su bienestar y su identidad digital, aprendiendo a protegerse ante posibles amenazas que supongan un riesgo para la salud física y mental y adquiriendo pautas adecuadas de respuesta, eligiendo la mejor opción y evaluando el bienestar individual y colectivo.



• Este objetivo engloba, pues, tanto aspectos técnicos relativos a la configuración de dispositivos como los relacionados con la protección de los datos personales. También incide en la gestión eficaz de la identidad digital del alumnado, orientada al cuidado de su presencia en la red, prestando atención a la imagen que se proyecta y al rastro que se deja en la red. Asimismo, se aborda el tema del bienestar personal ante posibles amenazas externas en el contexto de problemas como el ciberacoso, la sextorsión, la dependencia tecnológica, el acceso a contenidos inadecuados como la pornografía o el abuso en el juego.

OBJ4. Ejercer una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles acciones que se realizan en la red, identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

• El objetivo hace referencia al conocimiento de las posibles acciones que se pueden realizar para el ejercicio de una ciudadanía activa en la red, mediante la participación proactiva en actividades en línea. El uso extendido de las gestiones realizadas con tecnologías digitales implica que cada vez más servicios públicos y privados demanden que la ciudadanía interactúe en medios digitales, por lo que es necesario el conocimiento de estas gestiones para garantizar el correcto aprovechamiento de la tecnología y para concienciar al alumnado de la brecha social de acceso y uso para diversos colectivos y del impacto ecosocial de estas.

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

3.3. Criterios de evaluación y contenidos.

4º curso.

Materia de Digitalización 4º curso	
Bloque 1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación con y sin hilos con autonomía y de una manera activa.	OBJ 1
• CE1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	OBJ 1
• CE1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y, en caso necesario, replanteando el procedimiento.	OBJ 1



Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas sencillos. • Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. Instalación de software de uso habitual para la creación de contenidos y la gestión de archivos. • Sistemas operativos: operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información. • Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. • Dispositivos conectados (IoT+ Wearables): configuración y conexión de dispositivos. 	
Bloque 2. Creación y edición de información y contenidos digitales	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	OBJ 2
• CE2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	OBJ 2
• CE2.3. Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa y respetando derechos de autor y licencias de uso.	OBJ 2
• CE2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativa, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a las diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	OBJ 2
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda y selección y archivo de información. • Creación, maquetación y publicación de textos. • Tratamiento de la información: creación de informes y gráficos derivados del tratamiento de datos con hojas de cálculo y bases de datos. • Edición y montaje de materiales audiovisuales a partir de fuentes diversas. Captura de imagen, de sonido y de vídeo y conversión a otros formatos. • Comunicación de información y contenidos digitales. Presentaciones digitales e infografías en diferentes plataformas digitales. • Colaboración en red. Herramientas de creación de contenidos y aprendizaje colaborativa en la red. • Utilización de la realidad virtual, aumentada y mixta. • Publicación y difusión responsable en redes. 	



Bloque 3. Pensamiento computacional	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Comprender el fundamento básico de los algoritmos de inteligencia artificial, valorando la importancia de hacer un uso ético del tratamiento de la información en la elaboración de aplicaciones.	OBJ 2
• CE3.2. Desarrollar y programar aplicaciones sencillas para ordenadores, dispositivos móviles o web, dando solución a problemas definidos con una actitud emprendedora, perseverante y creativa.	OBJ 2
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de estructuras de programación: secuenciales, de selección e iterativas. • Utilización de funciones. Parámetros, código y retorno. • Uso de datos. Constantes, variables y estructuras de datos. • Desarrollo de aplicaciones sencillas para ordenadores, dispositivos móviles y/o webs. • Introducción a la inteligencia artificial. Creación de aplicaciones prácticas de la IA. • Ética en el desarrollo de aplicaciones: sesgo algorítmico, obsolescencia programada. 	
Bloque 4. Seguridad y bienestar digital.	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y de los espacios virtuales de trabajo.	OBJ 3
• CE4.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	OBJ 3
• CE4.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	OBJ 3
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad de dispositivos: acciones de configuración específicas. Contraseñas y aplicaciones relacionadas, medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. • Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración en las redes sociales y en la gestión de identidades virtuales. • Seguridad en la salud física y mental: aplicaciones o medidas que se han de adoptar frente a los riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica...). 	
Bloque 5. Ciudadanía digital crítica	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE5.1. Hacer un uso ético de los datos y de las herramientas digitales aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	OBJ 4



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE5.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y en el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	OBJ 4
• CE5.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en consideración su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	OBJ 4
• CE5.4 Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	OBJ 4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. Formas de licenciar una obra o un contenido. • Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. • Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. • Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. • Ética en el uso de datos y herramienta digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. • Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. 	

3.4. Orientaciones pedagógicas.

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

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



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

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

Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

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

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

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

– El uso de metodologías activas con trabajos prácticos para conocer y configurar los distintos dispositivos digitales de uso cotidiano, proporcionándole al alumnado autonomía a la hora de establecer su entorno digital y recursos para solucionar los posibles problemas que se presenten.

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

– La utilización de herramientas digitales colaborativas potenciando las grandes posibilidades que el mundo digital proporciona para el trabajo en grupo, fomentando actitudes participativas y de respeto.

