

|                                 | 1º ESO  | 2º ESO   | 3º ESO   | 4º ESO  |
|---------------------------------|---|--|--|---|
| 1. Información y alfabetización | Realiza búsquedas de información en Internet a partir de conceptos o palabras clave, seleccionando y analizando la información relevante y necesaria para resolver una tarea en base a distintas fuentes propuestas.  | Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas de tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.  | Realiza búsquedas selectivas de información, datos o contenidos digitales relevantes de forma autónoma y en función de sus necesidades, a través de herramientas sencillas de filtrado, haciendo referencia a las fuentes consultadas y empleando estrategias de organización y clasificación que faciliten su recuperación.   | Realiza búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionándolas de manera crítica, archivándolas adecuadamente para su recuperación y referencia y reutilizándolas con respeto a la propiedad intelectual.  |
| 2. Comunicación y colaboración  | Utiliza tecnologías digitales para desarrollar proyectos de manera colaborativa en entornos seguros y controlados, seleccionado y utilizando de forma autónoma las herramientas apropiadas para compartir distintos tipos de contenido digital, datos e información y siendo consciente de su huella digital y de los beneficios y riesgos asociados.   | Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar colaborativamente, compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso | Participa en espacios virtuales de comunicación restringidos, adaptando su comportamiento en línea a diferentes audiencias y respetando las aportaciones de los demás, identificando comportamientos inapropiados e ilegales y analizando las posibles consecuencias de la actividad personal y social en entornos digitales para aplicar estrategias de gestión de la propia identidad digital. | Gestiona y utiliza su propio entorno personal digital de aprendizaje permanente para construir nuevo conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades en cada ocasión |
| 3. Creación de contenidos       | Se inicia en la creación de contenidos digitales sencillos en diferentes formatos (texto, imagen, audio y video) mediante el uso de diferentes herramientas de manera individual o colaborativa, con la ayuda del docente, valorando la propiedad intelectual a partir del conocimiento de las diferentes licencias de uso de contenidos así como repositorios de recursos libres. Desarrolla el pensamiento computacional a través de la creación de secuencias ordenadas de instrucciones y se inicia en la creación de programas sencillos mediante el uso de lenguajes de programación por bloques. | Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza             | Interpreta algoritmos sencillos escritos en distintos lenguajes de programación y crea, utiliza y/o elabora diferentes tipos de contenidos digitales de manera individual o colaborativa, seleccionado las herramientas digitales más adecuadas y respetando las licencias de uso que corresponda en cada caso.  | Participa, colabora e interactúa mediante herramientas y/o plataformas virtuales para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir contenidos, datos e información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva                                   |



|                            |   |  |   |  |
|----------------------------|---|--|---|--|
| 4. Seguridad               | <p>Identifica, comprende y aplica las medidas de seguridad necesarias para hacer un buen uso de los dispositivos tecnológicos a su alcance, adoptando hábitos sencillos de uso saludable y sostenible de la tecnología (higiene postural, rutinas oculares, tiempo de uso, desconexión, volumen del sonido, ahorro energético...) y adoptando pautas para identificar y minimizar riesgos de uso poco seguro de las tecnologías digitales (ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.).</p> | <p>Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de las mismas</p> | <p>Identifica qué es información personal y datos sensibles y reconoce la importancia de revisar los términos y condiciones de uso de los servicios digitales más comunes (privacidad, geolocalización, cookies...), actuando de manera responsable y ética al compartir datos personales propios y/o de terceros</p> | <p>Identifica riesgos y adopta medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y es consciente de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las mismas.</p>         |
| 5. Resolución de problemas | <p>Elige y utiliza, de entre una selección de aplicaciones y herramientas digitales, aquellas que mejor se adaptan a sus necesidades, siendo capaz de conectar periféricos de uso habitual y detectar problemas técnicos sencillos para trasladarlos al docente si no puede solucionarlos.</p>  | <p>Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario</p>         | <p>Selecciona y utiliza diferentes aplicaciones y herramientas digitales en su proceso de aprendizaje, configurándolas de manera básica según sus necesidades, identificando y resolviendo problemas técnicos sencillos y detectando posibles carencias personales en relación a la competencia digital.</p>          | <p>Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p> |

\*Adaptación para el IES RÍO ÓRBIGO a partir del documento "Nueva secuenciación 2021 de las Competencias Clave tras la aprobación de la LOMLOE (diciembre 2020)" del Grupo de Trabajo Actitudes.