

ÁREA: MUNDO DIGITAL-I QUINTO PRIMARIA
(Curso 2021/22)

La secuenciación de los contenidos, teniendo en cuenta que el tiempo dedicado al área de Mundo Digital será de una sesión semanal, se distribuirá a lo largo del curso escolar, como medio para la adquisición de las competencias clave y los objetivos de área, en las siguientes Unidades Didácticas Integradas (UDI):

SEXTO PRIMARIA. UDI 1: ASÍ SOMOS		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<p>CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.</p> <p>CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p> <p>CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.</p> <p>CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.</p> <p>CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje.</p>		
INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. STD.2.4.</p> <p>CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. STD.3.4.</p> <p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.1.</p> <p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1.</p>	<p>CD, CMCT, CSYC, SIEP</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería.</p> <p>3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 2: “DE MAYOR QUIERO SER...”

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.
 CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.
 CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.
 CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.
 CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje

INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. STD.1.1. CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1. CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. STD.2.4. CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. STD.3.4. CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.1. CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1.</p>	<p>CD, CMCT, CSYC, SIEP, CCL, CAA</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital" 1.2. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.5. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.' 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería. 3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 3: "NUESTRA HISTORIA"

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.
 CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.
 CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.
 CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.
 CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. STD.1.1. CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1. CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. STD.2.4. CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. STD.3.1. CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. STD.3.2. C.D. 3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. STD.3.3. CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. STD.3.4. CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.1. CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.2. CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1</p>	<p>CD, CMCT, CSYC, SIEP, CCL, CAA</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital" 1.3. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.6. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.' 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería. 3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 4: "PROTEGE Y CUIDA LA FLORA Y LA FAUNA"

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1.</p> <p>C.D.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo: textos, imágenes,...). STD.2.2.</p> <p>C.D. 2.3. Vuelve al contenido que salvó. STD.2.3.</p> <p>CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. STD.3.2.</p> <p>C.D. 3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. STD.3.3.</p> <p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.1.</p> <p>CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.2.</p> <p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1.</p> <p>CD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y utilizarlas para resolver las tareas de aprendizaje. STD.7.2.</p> <p>CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. STD.7.3.</p>	<p>CD, CMCT, CSYC, SIEP, CAA, CEC y CCL</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.4. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.7. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería.</p> <p>3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 5: “EL PLANETA, EL CLIMA Y EL AGUA”

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.

CE.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. STD.3.2.</p> <p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. STD.4.1.</p> <p>CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.2.</p> <p>CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. STD.5.1.</p> <p>CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea. STD.5.3.</p> <p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1.</p> <p>CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. STD.7.3.</p>	<p>CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP, CAA y CEC</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.5. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.8. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería.</p> <p>3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 6: "MATERIA Y ENERGÍA"

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.

CE.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.

CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

INDICADORES / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE	CONTENIDOS
<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1.</p> <p>C.D.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo: textos, imágenes,...). STD.2.2.</p> <p>C.D. 2.3. Vuelve al contenido que salvó. STD.2.3.</p> <p>CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. STD.3.2.</p> <p>C.D. 3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. STD.3.3.</p> <p>CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.2.</p> <p>CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). STD.5.2.</p> <p>CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea. STD.5.3.</p> <p>CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. STD.6.1.</p> <p>CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. STD.6.2.</p>	<p>CD, CSYC, SIEP, CCL, CAA, CMCT Y CAA</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.6. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.9. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p> <p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Repositorios y mensajería.</p> <p>3.3. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

<p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. STD.7.1.</p> <p>CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. STD.7.3.</p>		
---	--	--