

ÁREA: MUNDO DIGITAL - II SEXTO 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		
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.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. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. STD.7.3.</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>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</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. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>
--	-----------------------------	--

SEXTO PRIMARIA. UDI 2: "DE MAYOR QUIERO SER..."		
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 y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje</p>		
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.</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. STD.1.2.</p> <p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1.</p> <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. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. STD.7.3.</p>	<p>CD, CMCT, CSYC, SIEP, CCL, CAA</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.2. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.5. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: "Práctica tecnológica."</p> <p>2.2. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</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. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>
--	---------------------------------------	--

SEXTO PRIMARIA. UDI 3: "NUESTRA HISTORIA"		
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 y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.</p>		
INDICADORES /	COMPETENCIAS	CONTENIDOS

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CLAVE	
<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.</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. STD.1.2.</p> <p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. STD.2.1.</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. STD.2.4.</p> <p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. STD.3.1.</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.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.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. STD.4.2.</p> <p>CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. STD.4.3.</p> <p>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" 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.' 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal. 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redessociales</p> <p>Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. 3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje. 3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 4: "PROTEGE Y CUIDA LA FLORA Y LA FAUNA"
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<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>

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. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</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 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p> <p>3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. 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.7.2. 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, CCL, CSYC, CMCT, SIEP, CAA y CEC</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>3.4 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>3.5 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</p> <p>3.6 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>3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

SEXTO PRIMARIA. UDI 6: "MATERIA Y ENERGÍA"
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<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</p>

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.4.1. 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. 5.2. 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.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, CSYC, SIEP, CCL, CAA, CMCT Y CAA</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital"</p> <p>3.4 Uso responsable de las redes sociales</p> <p>3.5 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.3 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.4 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</p> <p>2.5 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>3.7 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.8 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p>

