



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación



# **Desarrollo de la competencia digital**

**CEIP Alonso Berruguete**

# ÍNDICE

1. **JUSTIFICACIÓN**
2. **BASE LEGAL**
3. **ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL**
4. **NORMAS DE USO DE PORTÁTILES EN EL AULA**
5. **ORIENTACIONES PARA FAMILIAS**
6. **ANEXOS**

# 1 JUSTIFICACIÓN

El sistema educativo debe contribuir a potenciar una formación integral del alumnado que le posibilite ser capaz de desenvolverse en la sociedad actual con garantías de éxito. Dentro de esta formación integral se encuentran las tecnologías de la información y de la comunicación, que se han convertido en herramientas de trabajo imprescindibles en el día a día de nuestras actividades cotidianas y profesionales.

Desde nuestro Centro, y **atendiendo a la presente ley educativa**, apostamos por integrar el uso de las TIC dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ayudando a nuestro alumnado a iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

El uso de ordenadores no está vinculado a una o varias áreas concretas sino como un recurso más, empleado en todas las áreas del currículo.

Vinculado al desarrollo del aprendizaje competencial, en nuestro proyecto educativo también incluimos aprendizaje:

- Globalizador.
- Basado en proyectos.
- Basado en juegos.
- Manipulativo y experiencial a través de diferentes metodologías y recursos a fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado.

## 2 BASE LEGAL

- ✓ **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre**, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.
- ✓ **Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero**, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria.
- ✓ **Decreto 26/2015** por el que se establece el currículo de Educación Primaria en CyL.

En **Anexos** toda la información.

### 3 ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL

#### Contenidos comunes a trabajar a partir de 4º de Primaria.

BLOQUE I. INFORMACIÓN Y ORGANIZACIÓN				
Objetivo	Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancias.			
Contenidos	Descriptor	4º	5º	6º
Navegadores	Tipos			x
	Navegación por Internet	x	x	x
	Seguridad		x	x
Buscadores	Herramientas de búsqueda	x	x	x
	Tipos			x
Información, fiabilidad, contraste.	Buscar información	x	x	x
	Comparar distintas fuentes			x
	Fuentes fiables			x
Almacenamiento	Guardar archivos correctamente	x	x	x
	Creación de carpetas	x	x	x
	Orden de archivos		x	x
	Uso de marcadores			x
Recuperación	Buscar archivos en el ordenador	x	x	x
	OneDrive		x	x

## BLOQUE II. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<b>Objetivo</b>	Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.			
Contenidos	Descriptorios	4º	5º	6º
<b>Interacción</b>	Uso de la cuenta de educacyl: correo electrónico y aplicaciones de Office 365	x	x	x
<b>Compartir</b>	Compartir archivos y contenidos	x	x	x
<b>Colaborar</b>	Documentos colaborativos (creación, comentarios...)		x	x
<b>Netiqueta</b>	Normas de comportamiento		x	x
	Conciencia sobre los peligros de una mala actuación en internet			x
<b>Gestión de la identidad digital</b>	Conocer la huella digital			x
	Identidad digital		x	x

## BLOQUE III. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

<b>Objetivo</b>	Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.			
Contenidos	Descriptorios	4º	5º	6º
<b>Creación de contenidos (offline y online)</b>	<i>Word</i>	x	x	x
	<i>Excel</i>		x	x
	<i>Power Point</i>		x	x
	<i>Paint</i>	x	x	x
	Crear y editar fotos y videos		x	x
<b>Derechos de autor</b>	Conocimiento y conciencia de los mismos			x
<b>Iniciación básica a programación</b>	Iniciación a <i>Code</i> y <i>Scratch</i>			x

BLOQUE IV. SEGURIDAD				
Objetivo	Proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios, comprender los riesgos y amenazas en red y conocer medidas de protección y seguridad.			
Contenidos	Descriptor	4º	5º	6º
Protección de dispositivos.	Contraseñas	x	x	x
	Riesgo de las tecnologías		x	x
Datos personales	Privacidad	x	x	x
Salud	Riesgos y protección	x	x	x

## 4 NORMAS DE USO DE PORTÁTILES EN EL AULA

- Solo podrá utilizarse el ordenador en el centro bajo la supervisión de un maestro, nunca en tiempo de Madrugadores ni Comedor.
- El alumnado debe traer el dispositivo cargado de casa. Como norma general, si al finalizar el día tiene un 30% de batería deberán cargarlo.
- Evitarán tener líquidos sobre la mesa (botellas de agua, zumos...), ni materiales de escritorio (lapiceros, bolígrafos...) en el teclado del ordenador.
- No deben levantarse con el portátil abierto de la mano.
- Los dispositivos deberán estar guardados en su funda, siempre que no se estén utilizando.
- Deberán ocultar con un pequeño adhesivo la cámara web pudiéndola utilizar cuando tengan autorización del maestro correspondiente.
- La clase permanecerá cerrada con llave durante los recreos y los periodos en los que el grupo no esté en ella.
- El alumnado usuario de Madrugadores y Comedor depositarán la mochila en un lugar seguro mientras permanezcan en ambos programas.

Todas estas normas están recogidas y detalladas en el Reglamento de Régimen Interior del Centro, apartado **9.2. RECURSOS TIC – Ordenadores portátiles del alumnado.**

## 5 ORIENTACIONES PARA LAS FAMILIAS

1. El Yammer será controlado por las familias del alumnado, puesto que es una herramienta de comunicación **familia – escuela**.

2. El alumnado gestionará, bajo la supervisión de la familia, el correo de educacyl y el resto de aplicaciones de Office 365 (*Teams, Forms...*)

3. Para el uso de los dispositivos en el centro, previamente deberán instalarse en casa los siguientes programas:

✓ Office 365: Word, Excel, PowerPoint y Teams. (Educacyl facilita su descarga gratuita con el usuario del alumnado)

✓ Licencias digitales que correspondan: actualmente del libro de matemáticas.

✓ Desactivar las notificaciones de Yammer al correo electrónico de educacyl.

✓ Conocer usuario y contraseña educacyl (necesaria, entre otras cosas, para conectarse a Internet en el colegio)

Para todo ello contamos con tutoriales en la web del colegio en la sección TIC.

## 6 ANEXOS

### ➤ ***Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria***

• Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las TIC desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran, empleándolas como medio de búsqueda, tratamiento y presentación de la información, tratamiento de textos, comunicarse y colaborar a través de la TIC, así como hacer un buen uso de éstas como recurso de ocio, conociendo sus beneficios y riesgos

• Al igual que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional, también la comunicación audiovisual y las TIC han de ser tratados como elementos transversales en todas las asignaturas.

• Las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las TIC, han de ser trabajados al igual que los temas relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente o los riesgos de explotación y abuso sexual.

➤ **Decreto 26/2015 por el que se establece el currículo de Educación Primaria en CyL**

- La ley educativa actual plantea como **principio pedagógico fundamental** la integración y el uso de las TIC en el aula, como recurso metodológico eficaz dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La competencia digital está presente en muchos de los contenidos curriculares de etapa y de curso de todas las áreas curriculares de Educación Primaria.
- Funciona como recurso para el aprendizaje de otros contenidos curriculares de las diferentes áreas.

➤ **Contenidos Curriculares de Etapa**

- **Lengua:**

**BLOQUE 2: COMUNICACIÓN ESCRITA. LEER**

- Utilización dirigida de las TIC (buscadores, foros, páginas infantiles y juveniles) como instrumento de trabajo para localizar, seleccionar y organizar la información.

**BLOQUE 3: COMUNICACIÓN ESCRITA. ESCRIBIR**

- Utilización guiada, y progresivamente más autónoma, de programas informáticos de procesamiento de textos y de otros medios informáticos para la producción de textos.

**BLOQUE 4: CONOCIMIENTO DE LA LENGUA**

- Las nuevas tecnologías como instrumento de aprendizaje.

- **Matemáticas:**

**BLOQUE 1: PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS**

- Integración de las TIC en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas y presentar resultados.

- **Ciencias Naturales:**

**BLOQUE 5: LA TECNOLOGÍA, OBJETOS Y MÁQUINAS**

- Tratamiento de textos. Búsqueda guiada de información en la red. Control del tiempo y uso responsable de las TIC.

- **Ciencias Sociales:**

### **BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES**

- Utilización de las TIC para buscar y seleccionar información para aprender, compartir y presentar conclusiones.

- **Educación Artística:**

### **Plástica**

#### **BLOQUE 1. EDUCACIÓN AUDIOVISUAL**

- La composición plástica utilizando imágenes en movimiento. El montaje audiovisual como recurso creativo. Las técnicas de animación. El videoclip y el cortometraje.

- Los recursos digitales para la creación de obras artísticas: búsqueda, creación, tratamiento, diseño y animación de imágenes, y difusión de los trabajos elaborados.

- Los documentos propios de la comunicación artística. Preparación de carteles y guías.

- La imagen en los medios y TIC. Análisis y valoración de la intención comunicativa de los nuevos códigos audiovisuales. El uso responsable de las TIC.

#### **BLOQUE 2: EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

- Técnicas y recursos diversos en la elaboración y el tratamiento de imágenes. Las imágenes en 3D en las nuevas tecnologías. Técnicas básicas de diseño gráfico tridimensional.

#### **BLOQUE 3: DIBUJO GEOMÉTRICO**

- Las TIC. Realización de dibujo geométrico en sencillos programas de dibujo.

### **Música**

#### **BLOQUE 2: LA INTERPRETACIÓN MUSICAL**

- Grabación en el aula como recurso creativo: puzles y collages sonoros.

- Posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical. Las tecnologías de la información

aplicadas a la creación de producciones musicales sencillas y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.

- **Educación Física:**

**BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES**

- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de la información en Internet o en otras fuentes.
- Utilización de los medios de la información y comunicación para la preparación, elaboración, grabación, presentación y divulgación de las composiciones, representaciones y dramatizaciones.

- **Valores:**

**BLOQUE 3. LA CONVIVENCIA Y LOS VALORES SOCIALES**

- Las TIC. Uso responsable. Los riesgos de Internet. Las redes sociales. Los códigos de edad y los códigos PEGI (Información paneuropea sobre videojuegos). Etiquetas de clasificación. Descriptores de contenido.
- La publicidad digital. Los banner y el spam. El consumismo.