



PLAN DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS

Educación Secundaria Obligatoria

Noviembre 2022
IES Infanta Elena – Jumilla (Murcia)

Autoría y derechos de uso

El Plan de Adquisición de Competencias Digitales Básicas en la ESO (PACDB) está concebido para su uso en cualquier centro educativo. Por esta razón, tanto el propio PACDB, como las actividades tienen una licencia de *Creative Commons* (BY NC SA).

La autoría del PACDB, esto es, la adaptación del marco de competencias digitales para el alumno, el cuadro de competencias y actividades y el sistema de seguimiento y evaluación corresponde a Santiago González Benítez, profesor del IES Infanta Elena de Jumilla. Para el reconocimiento debe usarse el siguiente texto:

Plan de Adquisición de Competencias Digitales Básicas en la ESO by Santiago González Benítez - IES Infanta Elena (Jumilla) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](#).



Cada una de las actividades contenidas en el PACDB vienen con su autor/a y el mismo tipo de licencia.

Índice

Justificación y objetivos.....	4
Cuadro de competencias y actividades	6
Competencias y descriptores	15
Área 1. Información y alfabetización informacional.....	16
Área 2. Comunicación y colaboración	18
Área 3. Creación de contenidos digitales.	20
Área 4. Seguridad.....	24
Área 5. Aplicación de software dedicado / resolución de problemas.....	26
Seguimiento y evaluación del proyecto	28
Distribución de las actividades	29
Feedback de los departamentos didácticos implicados.	31
Cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas del alumnado. ...	32
Relación de actividades por departamentos	34
Departamento de Tecnología 1º ESO	35
Departamento de Tecnología 3º ESO	51
Departamento de Geografía e Historia 1º ESO	53
Departamento de Geografía e Historia 2º ESO	56
Departamento de Geografía e Historia 3º ESO	59
Departamento de Geografía e Historia 4º ESO	61
Departamento de Ciencias Naturales 1º ESO.....	64
Departamento de Matemáticas 1º ESO.....	67
Departamento de Matemáticas 2º ESO.....	71
Departamento de Matemáticas 3º ESO.....	73
Departamento de Matemáticas 4º ESO.....	77
Departamento de Lengua Castellana y Literatura 1º ESO.....	79
Departamento de Lengua Castellana y Literatura 2º ESO.....	83
Departamento de Lengua Castellana y Literatura 3º ESO.....	85
Departamento de Lengua Castellana y Literatura 4º ESO.....	88
Departamento de Inglés 1º ESO	91
Departamento de Inglés 3º ESO	93

Departamento de Inglés 4º ESO	96
Departamento de Física y Química 2º ESO	99
Departamento de Orientación 1º ESO.....	101

Justificación y objetivos

Este documento tiene como objetivo definir un marco de competencias digitales básicas para el alumnado de Enseñanza Secundaria Obligatoria en el IES Infanta Elena y coordinar los esfuerzos de los diferentes departamentos para su consecución.

Los alumnos del IES Infanta Elena utilizan el ordenador personal como herramienta de aprendizaje desde 2013 y, en consecuencia, adquieren una serie de habilidades que son fundamentales en el entorno académico y laboral que les aguarda. Para garantizar la adquisición de estas habilidades fundamentales, se definen una serie de competencias digitales básicas a alcanzar durante la etapa de la ESO.

Estas competencias digitales del alumnado se derivan, en gran medida, del documento del [INTEF Marco de competencia digital docente \(ver documento\)](#) y del currículo de la materia *Tecnologías de la Información y la Comunicación* ([Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre](#)). Asimismo, han contribuido a la definición de este marco competencial el trabajo y esfuerzo de coordinación del profesorado del IES Infanta Elena desde que comenzó el extinto Programa Enseñanza XXI, por el que nuestro centro obtuvo el Premio Nacional de Educación 2013/2014.

Las 19 competencias definidas en este documento se agrupan en cinco áreas diferentes con la intención de que la formación de nuestros alumnos abarque todos los aspectos necesarios para ser productivo y eficiente en el uso de las TIC y, al mismo tiempo, protegerse y ser consciente de los peligros y consecuencias que implica formar parte de la sociedad de la información y la comunicación.

Con el objetivo de facilitar la adquisición de estas competencias por parte del alumnado, este documento se organiza en cuatro secciones: esta introducción (justificación y objetivos), un cuadro de competencias digitales y actividades del alumnado en ESO, un listado de las competencias digitales con sus descriptores y una relación de actividades, organizadas por departamentos, para la consecución de las competencias digitales básicas.

El **cuadro de competencias y actividades** contiene y permite organizar por niveles las actividades propuestas por los diferentes departamentos. Además, facilita la consulta y acceso a los recursos didácticos necesarios para desarrollar las actividades. Cada actividad puede contribuir a una o varias competencias. La misma competencia puede ser trabajada por diferentes actividades de diferentes departamentos.

El **listado de competencias y descriptores** tiene como objetivo facilitar la comprensión de cada competencia y la creación o selección de actividades para incluir en el cuadro. Los descriptores únicamente describen la competencia. No es su función establecer diferentes niveles de consecución. Para la inclusión de una actividad en el cuadro de competencias y actividades no es necesario que se trabajen todos los descriptores de la competencia.

En la sección de **seguimiento y evaluación** se establece un procedimiento simple para monitorizar la evolución del proyecto y comprobar fácilmente en qué medida se está desarrollando cada competencia y si las actividades se están implementando en el aula.

La **relación de actividades por departamentos** contiene las actividades propuestas indicando el nivel al que se destina la actividad, los recursos necesarios para desarrollarla, su duración y las competencias digitales que se trabajan en la misma. Cualquier departamento puede incluir una actividad para contribuir a cualquier competencia. La naturaleza de las actividades puede ser diversa y utilizar los recursos que cada departamento considere necesarios. No es imprescindible que todas las actividades se realicen mediante ordenador o recursos digitales. La evaluación o no de las actividades, así como la forma de implementarla en el aula queda bajo el criterio de cada departamento.

Cuadro de competencias y actividades

El cuadro de competencias y actividades es la mejor forma de navegar este documento.

Puedes hacer clic en cada actividad o competencia para consultarlas fácilmente.

No se pretende completar todas las celdas del cuadro de competencias y actividades. Es, simplemente, una forma fácil de consultar qué competencias se han trabajado en cada nivel y mediante qué actividades.

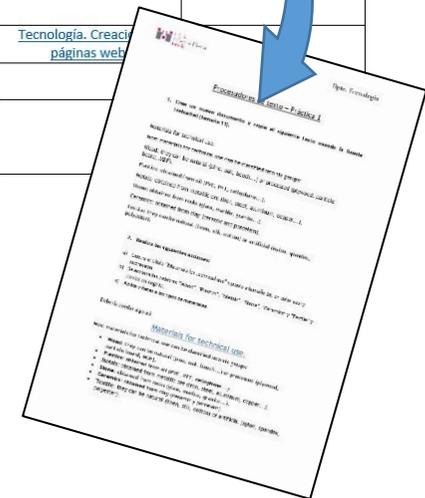
Área 3. Creación de contenidos digitales.	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	Tecnología. Actividades Procesadores de textos.			
3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.	Ciencias Naturales. Programa con hojas de cálculo.			Matemáticas. Interés compuesto. Matemáticas. Ley de Benford.
3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.	Tecnología. Actividades U.D. Ordenador: Creando presentaciones.		Lengua y Literatura. Publicidad con la plataforma Canva.	
3.4. Producción de vídeo y audio.		Lengua y Literatura. Elaboración de un vídeo de booktuber.		
3.5. Creación de páginas web.			Tecnología. Creación páginas web.	
3.6. Programación.	Tecnología. Introducción a la programación de videojuegos.			

3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.

Crea y edita documentos de texto añadiendo el formato de texto adecuado para su comprensión y organización.	Sabe insertar tablas, imágenes, fórmulas, gráficos e hipervínculos y utiliza estilos y plantillas.	Conoce y utiliza las diferentes posibilidades de diseño y organización de la información de los procesadores de textos para mejorar su aspecto y facilitar su navegación.
---	--	---

3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.

Resuelve problemas que requieren el uso de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	Integra los resultados obtenidos en otros documentos presentando la información de la forma más adecuada para su comprensión.	Identifica problemas que pueden resolverse utilizando las hojas de cálculo y abstrae la solución para implementarla utilizándolas.
---	---	--



Área 1. Información y alfabetización informacional.	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
1.1. Navegación búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.	Tecnología. Creando presentaciones.	Geografía e Historia. Fórmulas demográficas.	Geografía e Historia. Grandes humanistas.	Geografía e Historia. Goya en Jumilla.
	Tecnología. La pregunta adecuada.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 1.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 2.			
	Geografía e Historia. Pirámides de población.			
1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales (derechos de autor, licencias, veracidad de las fuentes).	Tecnología. Creando presentaciones.		Tecnología. Crea tu propia página web.	Geografía e Historia. Goya en Jumilla.
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 1.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 2.			
	Tecnología. Construyendo a medida.			
1.3. Almacenamiento y recuperación de	Tecnología. Manejando archivos.			Lengua. Cómo compartir información en Drive.

información, datos y contenidos digitales (almacenamiento local y online, copias de seguridad).	Tecnología. Copias de seguridad y almacenamiento online.			
	Tecnología. Creando presentaciones.			

Área 2. Comunicación y colaboración	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información (email, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, LMS)	Tecnología. Copias de seguridad y almacenamiento online.		Matemáticas. Encuesta sobre el musical del instituto.	Lengua. Cómo compartir información en Drive.
	Tecnología. Tienes un email.			
	Biología y Geología. Compartir carpeta en Drive.			
	Inglés. How to create and share a Drive document.			
2.2. Participación ciudadana en línea. (portales administración, trámites online, foros de opinión)	Lengua. Cómo hacer préstamos digitales.	Lengua. Cómo hacer un vídeo de booktuber.		
	Tutoría. Sé genial en Internet.			
2.3. Netiqueta. (conducta y expresión adecuadas en entornos virtuales, ciberacoso)	Tecnología. Tienes un email.		Inglés. Email etiquette.	Inglés. Are you digitally correct?
	Tutoría. Sé genial en Internet.			
2.4. Gestión de la identidad digital. (varias cuentas de usuario, huella digital)	Tutoría. Sé genial en Internet.			Inglés. Digital footprint.

Área 3. Creación de contenidos digitales.	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 1.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 2.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 3.			
	Tecnología. Procesadores de textos – Ejercicio 4.			
	Tecnología. Crea tu propia casa en 3D.			
	Biología y Geología. Insertar elementos en tablas.			
	Lengua. Aprendemos con Stipa.			
3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.	Matemáticas. Cómo truncar y redondear números decimales en Excel.	Geografía e Historia. Fórmulas demográficas.	Matemáticas. Población de los municipios de la Región de Murcia.	
	Matemáticas. Meteoinfanta – El clima en Jumilla.	Geografía e Historia. Pirámides de población.	Matemáticas. Encuesta sobre el musical del instituto.	
		Física y Química. Ley de Hooke.		
3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.	Tecnología. Creando presentaciones.		Geografía e Historia. Grandes humanistas.	Geografía e Historia. Goya en Jumilla.
	Lengua. Cómo crear un periódico digital.		Lengua. Cómo crear carteles e infografías.	

			Inglés. How to make a presentation.	
3.4. Producción de vídeo y audio.		Lengua. Cómo hacer un vídeo de booktuber.		
3.5. Creación de páginas web.			Tecnología. Crea tu propia página web.	Lengua. Cómo hacer vídeos publicitarios
			Lengua. Creación de página web colaborativa	
3.6. Programación.				

Área 4. Seguridad	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
4.1. Mantenimiento y protección de dispositivos.	Tecnología. Manejando archivos.			
	Tecnología. Instalando software libre.			
4.2. Protección de datos e identidad digital (fraudes, contraseñas).	Tecnología. Instalando software libre.			
	Tecnología. Tienes un email.			
	Tutoría. Sé genial en Internet.			
	Tecnología. Contraseñas.			
4.3. Protección de la salud (ergonomía, adicciones).				
4.4. Protección del entorno (impacto dispositivos digitales en el medio ambiente).	Tecnología. Instalando software libre.			

Área 5. Aplicación de software dedicado / resolución de problemas	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).	Tecnología. Crea tu propia casa en 3D.	Matemáticas. Operaciones con polinomios.	Matemáticas. Buscamos las raíces.	Matemáticas. Razones trigonométricas con Geogebra.
	Tecnología. Construyendo a medida.			
	Tecnología. Diseño interior de precisión.	Física y Química. Ley de Hooke.		
	Tecnología. Superficies de revolución.			
	Geografía e Historia. Sistemas de información geográfica – Google Earth.			
	Matemáticas. Operaciones con monomios.			
5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de	Tecnología. Crea tu propia casa en 3D.	Matemáticas. Operaciones con polinomios.	Matemáticas. Buscamos las raíces.	Geografía e Historia. WWII Propaganda Poster.
	Geografía e Historia. Cartel fotografía meteorológica.	Física y Química. Ley de Hooke.	Matemáticas. Población de los municipios de la Región de Murcia.	
	Matemáticas. Cómo truncar y redondear números decimales en Excel.			

documentos o presentaciones, etc).	Matemáticas. Meteoinfanta – El clima en Jumilla.			
	Matemáticas. Operaciones con monomios.			

Competencias y descriptores

Las competencias digitales básicas descritas a continuación conforman un marco para las habilidades y conocimientos que el alumno adquirirá a lo largo de su etapa en la ESO.

Estas competencias no se limitan a la adquisición de destrezas básicas con el ordenador sino que pretenden completar la formación del alumnado en las siguientes áreas:

Área 1. Información y alfabetización informacional.

Área 2. Comunicación y colaboración.

Área 3. Creación de contenidos digitales.

Área 4. Seguridad.

Área 5. Aplicación de software dedicado / resolución de problemas.

Cada competencia se acompaña de un máximo de 6 descriptores cuya función es, meramente, describir la competencia. Estos descriptores no pretenden graduar, en todos los casos, el nivel de

consecución de las competencias ni reglar su evaluación en modo alguno. Para que una actividad contribuya a la adquisición de una competencia no es imprescindible que se trabajen todos los descriptores.

Área 1. Información y alfabetización informacional.

Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar la información digital, datos y contenidos digitales.

1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.

Sabe que la red es una fuente de recursos y recurre a ella para buscar información, datos y contenidos digitales.

Sabe localizar información en diferentes formatos (web, pdf, presentaciones, etc) y utilizarlos para sus necesidades.

Usa herramientas de búsqueda avanzada y filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades.

Sabe que existen diferentes buscadores y que sus resultados son diferentes.

Sabe que los resultados obtenidos en los buscadores varían en función de las palabras clave y el idioma utilizado.

Conoce y utiliza buscadores especializados en diferentes ámbitos.

Los descriptores facilitan la comprensión de cada competencia y contribuyen a la generación y organización de las actividades.

Área 1. Información y alfabetización informacional.

Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar la información digital, datos y contenidos digitales.

1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.

Sabe que la red es una fuente de recursos y recurre a ella para buscar información, datos y contenidos digitales.	Sabe localizar información en diferentes formatos (web, pdf, presentaciones, etc) y utilizarlos para sus necesidades.	Usa herramientas de búsqueda avanzada y filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades.
Sabe que existen diferentes buscadores y que sus resultados son diferentes.	Sabe que los resultados obtenidos en los buscadores varían en función de las palabras clave y el idioma utilizado.	Conoce y utiliza buscadores especializados en diferentes ámbitos.

1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales (derechos de autor, licencias, veracidad de las fuentes).

<p>Sabe que no toda la información y recursos disponibles en Internet son fiables y pueden reutilizarse.</p>	<p>Conoce el concepto de derechos de autor y las licencias de uso que permiten la reutilización o difusión de los recursos en la web.</p>	<p>Conoce y respeta las diferentes licencias de uso y recurre a diferentes repositorios digitales online gratuitos cuando lo necesita.</p>
<p>Realiza una evaluación básica de los sitios o artículos que visita basándose en datos como el autor, la fecha o el origen.</p>	<p>Mantiene una actitud crítica ante la información que obtiene y contrasta los datos en diferentes fuentes.</p>	<p>Sabe citar las fuentes que utiliza de forma adecuada según los requerimientos de las licencias.</p>

1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales (almacenamiento local y online, copias de seguridad).

<p>Sabe guardar y nombrar archivos y carpetas de forma organizada.</p>	<p>Identifica los datos que son relevantes para sus tareas y los guarda organizados según su propia estrategia.</p>	<p>Guarda, de forma organizada, en el navegador los marcadores de los sitios webs que considera necesarios para sus tareas.</p>
<p>Conoce los tipos de archivo más comunes y sus características básicas.</p>	<p>Conoce y utiliza los sistemas de almacenamiento online para mantener sus datos accesibles y crear copias de seguridad.</p>	<p>Conoce y gestiona las extensiones de los tipos de archivo más comunes y usa compresores de archivos cuando es necesario.</p>

Área 2. Comunicación y colaboración

Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas online, trabajar de forma colaborativa con herramientas digitales, interactuar con la sociedad de forma adecuada a través de diferentes vías digitales.

2.1 Uso de los sistemas de intercambio de información (email, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, LMS)

Envía y recibe información a través del correo electrónico adjuntando archivos cuando es necesario.	Conoce y utiliza correctamente las diferentes características de los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS).	Conoce las características y limitaciones de diferentes plataformas y herramientas de comunicación y usa las más adecuadas en función de sus objetivos y necesidades.
Comparte información y recursos en sistemas de almacenamiento online.	Sabe trabajar de forma colaborativa con documentos compartidos en diferentes formatos.	Domina las características de la comunicación y el almacenamiento online para gestionar grupos de trabajo y permisos de acceso a los recursos.

2.2. Participación ciudadana en línea. (portales administración, trámites online, foros de opinión)

Participación ciudadana en línea. (portales administración, trámites online, foros de opinión)		
Sabe que las TIC pueden utilizarse para interactuar con diferentes servicios.	Utiliza los servicios de consulta, comunicación y gestión que la administración educativa pone a su disposición.	Conoce la existencia de comunidades y foros de opinión en diferentes ámbitos de la ciudadanía y sabe interactuar en ellos de forma responsable.

2.3. Netiqueta. (conducta y expresión adecuadas en entornos virtuales, ciberacoso)

Netiqueta. (conducta y expresión adecuadas en entornos virtuales, ciberacoso)		
Conoce las normas básicas de acceso (edad mínima) y comportamiento en las redes sociales.	Se comunica de forma correcta y respetuosa sin utilizar palabras o imágenes que puedan ofender o ser malinterpretadas por los destinatarios.	Es consciente de los peligros del ciberacoso y el grave impacto que puede tener en las víctimas.
Tiene conciencia de los peligros y conductas inadecuadas a los que se expone cuando interactúa en redes sociales.	Utiliza el lenguaje adecuado y emoticonos cuando es necesario para reforzar la intención de sus mensajes.	Adecua su lenguaje y nivel de interacción en función del entorno virtual en el que se encuentra, siendo siempre respetuoso y tomando precauciones para protegerse.

2.4. Gestión de la identidad digital. (varias cuentas de usuario, huella digital)

<p>Tiene varias cuentas de servicios online y elige cuál utilizar según el entorno virtual en el que interactúa.</p> <p>Evita publicar fotos, vídeos o textos que puedan dañar su reputación personal o la de otros en el presente y/o futuro siendo consciente de que sus publicaciones quedan registradas de forma indefinida.</p>	<p>Sabe que las redes sociales y los navegadores tienen opciones de privacidad que puede configurar.</p> <p>Es consciente de lo que son las cookies y de su efecto en la experiencia al navegar por Internet.</p>	<p>Conoce los conceptos de tracking y fingerprinting, sus motivaciones y consecuencias y elige navegadores, add-ons, y apps adecuadas para protegerse.</p> <p>Conoce la importancia del anonimato en Internet y tiene una actitud crítica hacia las prácticas poco transparentes de algunos servicios.</p>
--	---	--

Área 3. Creación de contenidos digitales.

Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia, crear páginas web mediante editores online y programación informática.

3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.

Crea y edita documentos de texto añadiendo el formato de texto adecuado para su comprensión y organización.	Sabe insertar tablas, imágenes, fórmulas, gráficos e hipervínculos y utiliza estilos y plantillas.	Conoce y utiliza las diferentes posibilidades de diseño y organización de la información de los procesadores de textos para mejorar su aspecto y facilitar su navegación.
---	--	---

3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.

Resuelve problemas que requieren el uso de hojas de cálculo generando resultados textuales, numéricos y gráficos.	Integra los resultados obtenidos en otros documentos presentando la información de la forma más adecuada para su comprensión.	Identifica problemas que pueden resolverse utilizando las hojas de cálculo y abstrae la solución para implementarla utilizándolas.
---	---	--

3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.

Crea presentaciones que integran elementos multimedia, imagen y texto y se adecuan al mensaje y público al que van dirigidas.	Es capaz de sintetizar y organizar la información que encuentra, presentándola de forma atractiva e inteligible mediante las posibilidades de diseño que le ofrece el software.	Presenta la información de forma clara y con un lenguaje adecuado, utilizando las diapositivas como apoyo para comunicar lo que ha aprendido.

3.4. Producción de vídeo y audio.

Edita y produce vídeo y audio digital mediante herramientas sencillas generando archivos en diferentes formatos.	Produce y divulga, a través de los canales adecuados, pequeñas películas integrando sonido, vídeo, textos, imágenes y efectos mediante programas de edición de archivos multimedia.	Conoce las características de los formatos de audio y vídeo más adecuados para la publicación de sus producciones.

3.5. Creación de páginas web.

3.5. Creación de páginas web.		
Diseña páginas web y blogs con herramientas online organizando los contenidos de forma clara y fácilmente navegable.	Incluye elementos multimedia utilizando recursos de otros servicios online embebidos en sus páginas web.	Conoce y utiliza las posibilidades que el servicio ofrece para mejorar el posicionamiento de sus páginas web (SEO) e integrar código (HTML o Javascript).

3.6. Programación.

3.6. Programación.		
Entiende el concepto de programa como conjunto de instrucciones destinadas a resolver un problema.	Conoce y utiliza los conceptos básicos de programación informática (estructuras de datos, condicionales, bucles, objetos) en algún entorno integrado de programación para crear pequeñas aplicaciones.	Integra elementos multimedia en sus producciones para crear programas interactivos adecuados al usuario al que van destinados.

Área 4. Seguridad

Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, mantenimiento y protección de dispositivos digitales, medidas de seguridad y uso responsable de las TIC.

4.1. Mantenimiento y protección de dispositivos.

<p>Conoce los elementos fundamentales que componen un ordenador, así como su función e influencia en su rendimiento.</p> <p>Entiende que debe cuidar sus dispositivos tanto físicamente como a nivel software y es consciente de que un mal uso puede afectar a su funcionamiento.</p>	<p>Conoce y sabe instalar programas que monitorizan el rendimiento y realizan acciones de mantenimiento.</p> <p>Es consciente de la importancia de las actualizaciones de software, especialmente del sistema operativo, para la seguridad y buen funcionamiento de sus dispositivos.</p>	<p>Instala y utiliza software específico para la protección frente a virus y malware y los mantiene actualizados.</p> <p>Busca información sobre la naturaleza de los problemas que surgen en sus dispositivos y trata de solucionarlos por sí mismo utilizando los conocimientos adquiridos.</p>
--	---	---

4.2. Protección de datos personales e identidad digital (fraudes, contraseñas).

Aplica una estrategia o protocolo personal para generar y recordar las claves y contraseñas de sus distintas cuentas.	Identifica los mensajes masivos engañosos que solicitan datos personales y/o abrir archivos.	Toma las precauciones necesarias antes de visitar sitios desconocidos o facilitar datos personales contrastando la confiabilidad de las webs, apps o servicios que va a utilizar.

4.3. Protección de la salud (ergonomía, adicciones).

Conoce los hábitos posturales correctos y las consecuencias que ignorarlos puede tener para su cuerpo.	Se esfuerza para mantener una postura correcta y trabajar en un entorno adecuado (condiciones de iluminación, evitar abuso de auriculares) para proteger su integridad física.	Sigue una rutina de ejercicios para fortalecer su físico y protegerse frente a posibles lesiones.
Conoce los riesgos de la adicción a la tecnología y que muchas redes sociales, apps y juegos están diseñados para ser adictivos.	Controla el tiempo que pasa conectado a redes sociales u otros servicios mediante sus propias estrategias o la ayuda de apps diseñadas a tal efecto.	Es consciente de su nivel de dependencia de los dispositivos digitales y desarrolla estrategias para mantener un equilibrio entre el mundo en línea y sus otras actividades.

4.4. Protección del entorno (impacto de los dispositivos digitales en el medio ambiente).

<p>Conoce la importancia que el ahorro de recursos y energía tiene para la protección del entorno.</p> <p>Sabe que aprovechar al máximo la vida útil de sus dispositivos y consumibles (papel, tinta) ahorra recursos y energía.</p>	<p>Es consciente y se informa del impacto socioeconómico de las nuevas tecnologías y sus consecuencias en el medio ambiente y la sociedad.</p> <p>Conoce y mantiene una actitud crítica frente a prácticas como la obsolescencia programada y valora otras iniciativas como el software libre.</p>	<p>Desarrolla sus propios hábitos de ahorro de energía y materiales para minimizar el impacto de su actividad digital en el medio ambiente.</p> <p>Consume servicios y dispositivos digitales de forma responsable y comparte su actitud con otros.</p>
--	--	---

Área 5. Aplicación de software dedicado / resolución de problemas

5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).

<p>Conoce la existencia de software específico de diferentes ámbitos (matemáticas, diseño, arquitectura, arte, programación, composición musical, etc).</p>	<p>Instala y utiliza software de aplicación específico y lo aplica en su aprendizaje en diversas materias.</p>	<p>Es capaz de buscar, de forma autónoma, apps y programas para la resolución de problemas y creación de contenidos.</p>
---	--	--

5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).

<p>Entiende la necesidad de contextualizar y/o complementar los resultados del software específico a la hora de presentar los resultados.</p>	<p>Produce documentos de texto, presentaciones, vídeos o páginas web para presentar sus resultados de forma clara y adecuada al público al que se dirige.</p>	<p>Divulga y publica sus producciones utilizando los canales digitales adecuados al formato utilizado.</p>
---	---	--

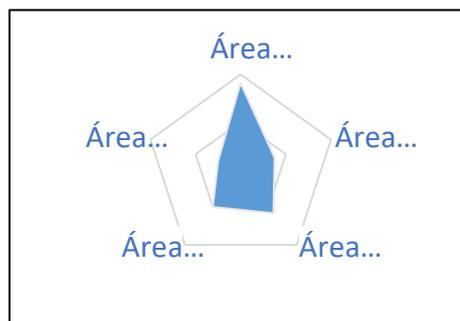
Seguimiento y evaluación del proyecto

Para la consulta y evaluación del desarrollo e implementación de las competencias digitales básicas del alumnado en el IES Infanta Elena se plantean las siguientes medidas:

Distribución de las actividades

Mediante la tabla y un gráfico radial se representan la cantidad de actividades que contribuyen a cada área competencial. De esta forma, es fácil ver qué áreas competenciales se están desarrollando más y cuáles necesitan trabajarse más para que la formación del alumnado sea lo más completa posible.

La cantidad de actividades que contribuyen a la consecución de cada competencia se pondera de forma que el gráfico refleja si se están trabajando todas las competencias de cada área o no.



El gráfico radial muestra en qué medida se está trabajando cada competencia.

Feedback de los departamentos didácticos implicados.

Se recoge tras finalizar el período lectivo del curso. Los jefes de departamento informan si las actividades propuestas se han realizado en todos los grupos o no, indicando los motivos y añadiendo sugerencias de mejora si lo consideran oportuno.

Cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas del alumnado.

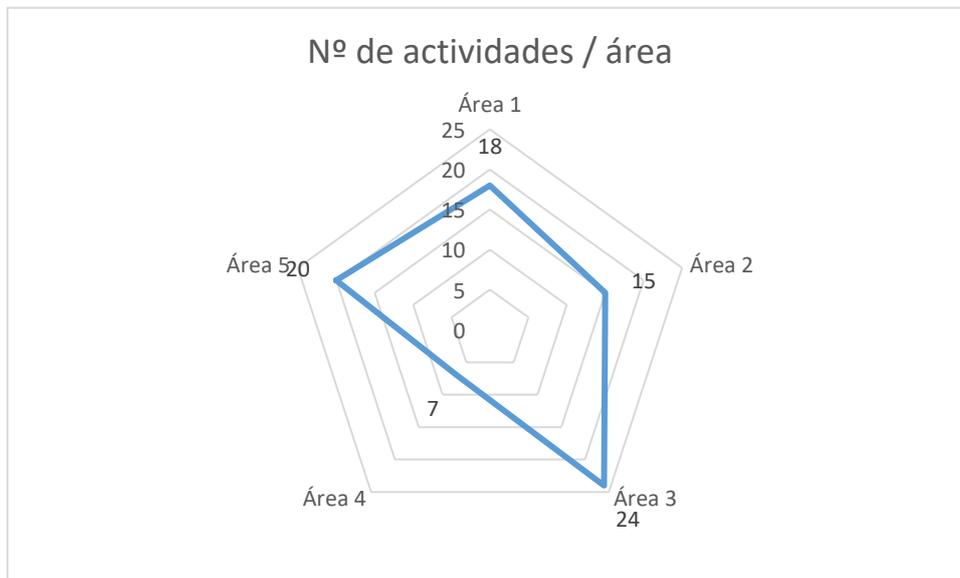
Lo realizan los alumnos de 2º y 4º ESO y se compone de 3 secciones: *Conocimientos y habilidades*, *Autoevaluación de las competencias digitales* y *Actitudes hacia el aprendizaje de las competencias*.

Distribución de las actividades

La tabla que recoge el recuento de actividades por competencia es la siguiente:

	Nº de actividades que la trabajan.	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
Área 1. Información y alfabetización informacional.					
1.1. Navegación búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.	8	5	1	1	1
1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales.	6	4		1	1
1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.	4	3			1
Área 1 (total)	18				
Área 2. Comunicación y colaboración					
2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información	6	4		1	1
2.2. Participación ciudadana en línea.	3	2	1		
2.3. Netiqueta.	4	2		1	1
2.4. Gestión de la identidad digital.	2	1			1
Área 2 (total)	15				
Área 3. Creación de contenidos digitales					
3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	7	6	1		
3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.	7	2	3	2	
3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.	6	2		3	1
3.4. Producción de vídeo y audio.	2		1		1
3.5. Creación de páginas web.	1			1	
3.6. Programación.	0				
Área 3 (total)	24				
Área 4. Seguridad.					
4.1. Mantenimiento y protección de dispositivos.	2	2			
4.2. Protección de datos e identidad digital.	4	4			
4.3. Protección de la salud	0				
4.4. Protección del entorno	1	1			
Área 4 (total)	7				
Área 5. Aplicación de software dedicado/resolución de problemas					
5.1. Identificación y aplicación de software específico	10	6	2	1	1
5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general	10	5	2	2	1
Área 5 (total)	20				

El gráfico radial que representa en qué medida se está trabajando cada competencia es el siguiente:

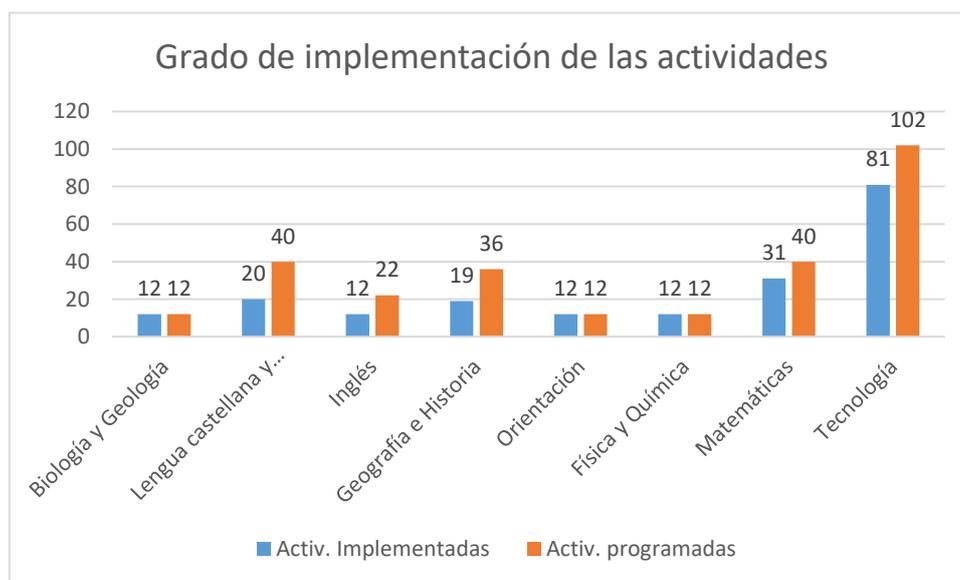


Nº total de actividades que contribuyen a cada área competencial.

Feedback de los departamentos didácticos implicados.

Antes de que finalice el curso, los departamentos didácticos implicados en la elaboración de actividades responden a un breve formulario indicando si se han realizado las actividades previstas. Aquellos departamentos implicados en el proyecto deben comprometerse explícitamente a la implementación de las actividades en sus programaciones didácticas.

Los resultados de la consulta a finales del curso 21/22 fueron los siguientes:



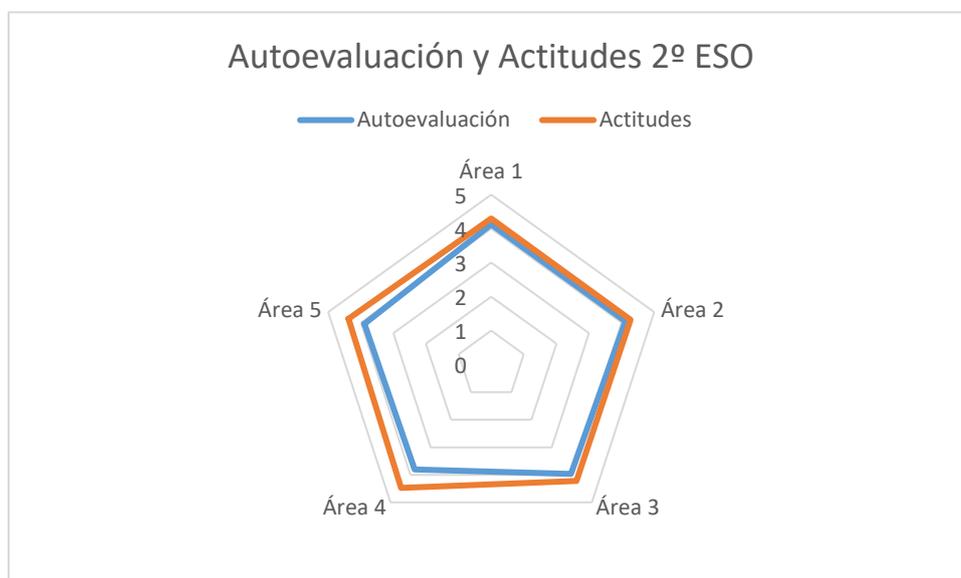
Relación de actividades programadas/implementadas por departamentos. El depto. de Orientación implementó una de las actividades preparadas para 1º y 2º ESO.

Cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas del alumnado.

Los resultados obtenidos en el curso 21/22 no son muy relevantes por la falta de participación del alumnado debida a la falta de asistencia en los últimos días del curso.



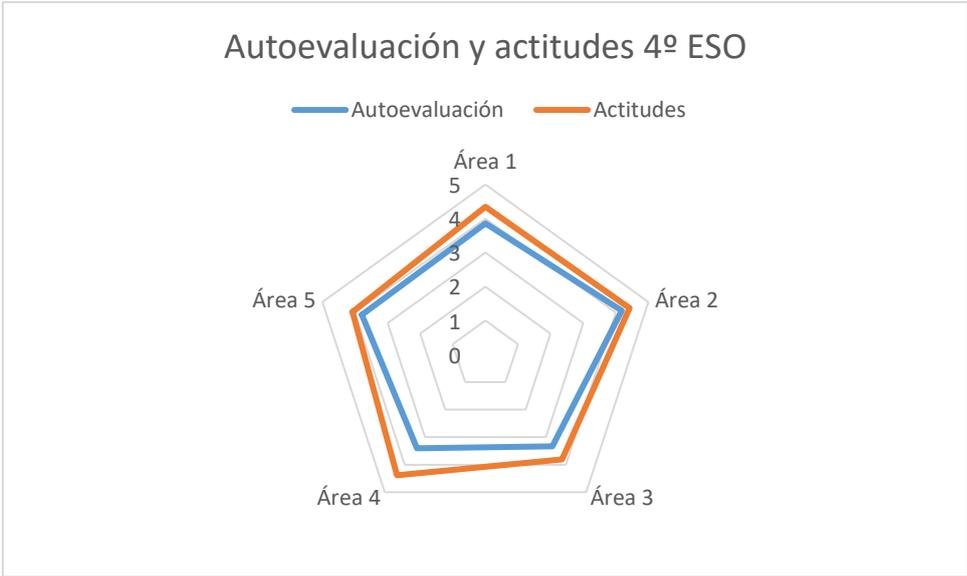
Resultados de la sección de Conocimientos y habilidades en el cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas (2º ESO).



Resultados de las secciones de Autoevaluación y Actitudes en el cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas (2º ESO).



Resultados de la sección de Conocimientos y habilidades en el cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas (4º ESO).



Resultados de las secciones de Autoevaluación y Actitudes en el cuestionario de evaluación de las competencias digitales básicas (4º ESO).

Relación de actividades por departamentos

Aquí se pueden encontrar las actividades que cada departamento desarrollará en sus clases, contribuyendo así a la consecución de las diferentes competencias digitales.

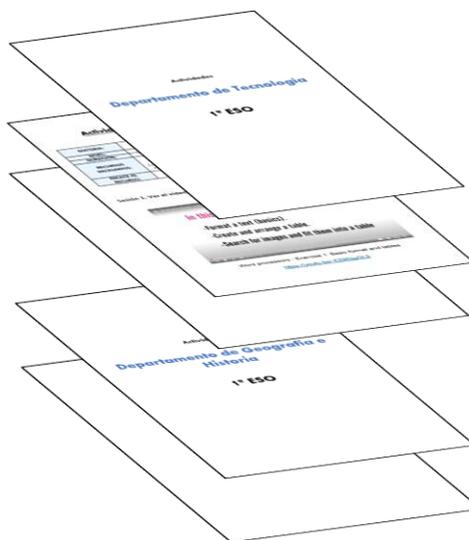
Las actividades están organizadas por departamentos y niveles educativos. Para cada actividad se recogen, en una tabla, unos parámetros que facilitan su implementación en el aula y el acceso a los recursos necesarios.

La evaluación y temporalización de estas actividades queda bajo el criterio de cada departamento. No obstante, **el compromiso de su implementación en el aula deberá figurar en la programación didáctica del departamento.**

Las actividades que aquí se recogen cumplen las siguientes condiciones:

- ✓ Son suficientemente descriptivas y guiadas, de forma que cualquier profesor del departamento puede implementarlas en el aula.
- ✓ Contribuyen, al menos, a una de las competencias digitales descritas en este documento.
- ✓ Se implementan en todos los grupos del nivel educativo al que están destinadas.

Las actividades incluidas en esta relación contribuirán de forma **activa y explícita** a la adquisición de las competencias digitales básicas del alumnado. Una tarea o asignación que consista, por ejemplo, en la redacción de un documento mediante un procesador de textos no se considerará contributiva a la competencia del área de creación de contenidos digitales si no contiene unas instrucciones mínimas destinadas a ayudar al alumno a usar dicha herramienta.



MATERIA:	Tecnología	COMPETENCIAS DIGITALES QUE SE TRABAJAN
NIVEL:	1º ESO	<ul style="list-style-type: none">• 3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.• 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de datos y contenidos digitales.• 1.2. Evaluación de la información, datos y contenidos digitales.
DURACIÓN:	5 sesiones	
RECURSOS NECESARIOS:	Ordenador del alumno. Conexión a internet. Proyector y audio.	
ENLACE AL RECURSO:		

La relación de actividades por departamentos permite consultar qué actividades se desarrollan en cada nivel y materia.

Actividades

Departamento de Tecnología
1º ESO

Actividades U.D. El ordenador

Manejando archivos

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales. 4.1. Mantenimiento y protección de dispositivos.		
Duración:	1 sesión			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia		Fecha:	17/02/2022	
Autor/es	Santiago González Benítez			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/12vQH9WB6JtSxa6Bjx8EAhucSMh1mH77?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades U.D. El ordenador

Instalando software libre

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	4.1. Mantenimiento y protección de dispositivos. 4.2. Protección de datos personales e identidad digital. 4.4. Protección del entorno.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1KxmDv-hsniwoO2Py1Xah9gpOC38z49p0?usp=sharing		



Actividades U.D. El ordenador

Copias de seguridad y almacenamiento online

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales. 2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1DTmUyapKxecod69zknkLj2kFzliqrkd0?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades U.D. El ordenador

Creando presentaciones

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales. 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. 1.3. Almacenamiento y recuperación de la información, datos y contenidos digitales. 3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.		
Duración:	2 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Software de presentación. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1buxZlnyWmDqu_0Qypoj0Bmtcu9HLL5JE?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades U.D. El ordenador

Tienes un email

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información. 2.3. Netiqueta. 4.2. Protección de datos personales e identidad digital.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1buqes8axA_sF6Gw2V3Ym7AKRjxd8zPHs?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades U.D. El ordenador

Contraseñas

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	4.3. Protección de datos personales e identidad digital.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/11NfBoLcPiV6Bk3WPrgmluhkEAFAdVIAN?usp=sharing		



Actividades U.D. El ordenador

La pregunta adecuada

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1wR4WWirG3K8U7ZMVRsGyLykvmQEPWQLy?usp=sharing		



Actividades U.D. El ordenador

Procesadores de textos – Ejercicio 1

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	1.1. Navegación búsqueda y filtrado de datos y contenidos digitales. 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. 3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Procesador de textos.		
Licencia			Fecha: 17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1HhZoWRYtP59je4RZU7GSAAuXrrr8plK3?usp=sharing		



Actividades U.D. El ordenador

Procesadores de textos – Ejercicio 2

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	1.1. Navegación búsqueda y filtrado de datos y contenidos digitales. 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. 3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Procesador de textos. Archivo de texto para copiar y pegar.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1euXgriC4JVvboZ3TMEB35nt4o94JF7eq?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades U.D. El ordenador

Procesadores de textos – Ejercicio 3

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Procesador de textos.		
Licencia		Fecha:	17/02/22
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/17AA_VecNqn7i_al6gBIK0ZRVo4JOY5eU?usp=sharing		



Actividades U.D. El ordenador

Procesadores de textos – Ejercicio 4

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Procesador de textos. Archivo de texto para copiar y pegar.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1R6TRjbW19A8Jzvpv2mGn3qJlt0JdMZJG?usp=sharing		



Actividades Modelado 3D

Crea tu propia casa en 3D

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online. 5.1. Identificación y aplicación de software específico. 5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general.	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software <i>Sketchup for Schools</i> .		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1zxmijRffBYUU7NoUXvphAdQe0lhTxcMj?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades Modelado 3D

Construyendo a medida

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	1.2. Evaluación de la información, datos y contenidos digitales. 5.1. Identificación y aplicación de software específico.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software <i>Sketchup for Schools</i>		
Licencia			Fecha: 17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1r-8KGY4sHlxVrqwvj_NJgxs_vbe6y_5N?usp=sharing		



Actividades Modelado 3D

Diseño interior de precisión

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	5.1. Identificación y aplicación de software específico.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software <i>Sketchup for Schools</i>		
Licencia		Fecha:	05/03/22
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1Dn1gf-KnWiN3Ph0xuLjNiorSz-mMAwKp?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades Modelado 3D

Superficies de revolución

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	5.1. Identificación y aplicación de software específico.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software <i>Sketchup for Schools</i>		
Licencia		Fecha:	23/03/22
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1s6_jx2nmReTUTLVEE3VrWmQBz2CPf?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Tecnología
3º ESO

Crea tu propia página web

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	3º ESO	1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. 3.5. Creación de páginas web.	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	17/02/2022
Autor/es	Santiago González Benítez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1X3DbvvFUr4xOale-fLHluQDwptuNQ_iD?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Geografía e
Historia
1º ESO**

Sistemas de Información Geográfica – Google Earth

Materia:	Geografía e Historia	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	7/04/22
Autor/es	Juan Antonio Fernández Nicolás		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1i0ip2UOlomb_pnjR6tyCwkM92iQ4jxM6?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Cartel fotografía meteorológica

Materia:	Geografía e Historia	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general, (uso de los resultados de software específico para elaboración de documentos, presentaciones...)		
Duración:	1 sesión			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha:	31-3-22
Autor/es	M ^a Eugenia Egea Ortiz			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/18jn-GHkcehyDJloaJz_BDdQPPmuYnLYE?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Geografía e
Historia
2º ESO**

Fórmulas demográficas

Materia:	Geografía	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	2º ESO	1.1. Navegación búsqueda y filtrado de datos y contenidos digitales. 3.2. Producción de documentos que requieren uso de hojas de cálculo.	
Duración:	2 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 4/4/2022
Autor/es	Juan Antonio Fernández Nicolás		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1iNbxD5SEcwgrb9t2BMPCGmBj-gQYRWmD?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Pirámides de población

Materia:	Geografía	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	2º ESO	1.1. Navegación búsqueda y filtrado de datos y contenidos digitales. 3.2. Producción de documentos que requieren uso de hojas de cálculo.	
Duración:	3 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 6/4/2022
Autor/es	Juan Antonio Fernández Nicolás		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1k8ewY_aXSzXPQVzPQ4WNOvRowRMOdK8b?usp=sharing		



Actividades

**Departamento de Geografía e
Historia**

3º ESO

Grandes Humanistas

Materia:	Geografía e Historia	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	3º ESO	1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales. 3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 11/2/22
Autor/es	Begoña Frutos García		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1nOOxT0HoJSP5fp49F9VrrrKWtnZGpN7Gy?usp=sharing		



Actividades

**Departamento de Geografía e
Historia
4º ESO**

Goya en Jumilla

Materia:	Geografía e Historia	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	4º ESO	1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales. 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales (derechos de autor, licencias, veracidad de las fuentes). 3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 31-3-2022
Autor/es	María Eugenia Egea Ortiz		
Enlaces al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1DcwjirjmAEIKQHhyUfdnTWza60fuyY6?usp=sharing		



Cuadro de actividades

WWII Propaganda Poster

Materia:	Geografía e Historia	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	4º ESO	5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general, (uso de los resultados de software específico para elaboración de documentos, presentaciones...)		
Duración:	1 sesión			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha:	3-4-22
Autor/es	M ^a Eugenia Egea Ortiz			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1LHICY0fkKG4SLcMhklamYhrKUVubtVT5?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Ciencias
Naturales
1º ESO**

Insertar elementos en tablas

Materia:	Biología y Geología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.1. Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 5/04/2022
Autor/es	Emilio Herrero Santos		
Enlace al recurso	Actividad pendiente de revisión.		



Compartir carpeta en Drive

Materia:	Biología y Geología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información (email, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, LMS).	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha: 5/04/2022
Autor/es	Josefina García Valero		
Enlace al recurso	Actividad pendiente de revisión.		



Actividades

Departamento de Matemáticas
1º ESO

Cómo truncar o redondear números decimales en Excel

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	3.2 Elaboración de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo 5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).		
Duración:	1 sesión			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Hoja de cálculo Procesador de textos			
Licencia			Fecha	04/03/2022
Autor/es	Josefina Torregrosa López			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1FE8Fr9WEjj_AVMNfifL8b92NjCorngK2?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Meteoinfanta – El clima en Jumilla

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.2 Elaboración de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo. 5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).	
Duración:	4 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	04/03/2022
Autor/es	Salvador Lozano Martínez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/12oT4slOmVzTxfNxotj9QQWvPWLSSNpnu?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Operaciones con monomios

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO		
Duración:	1/2 sesión	5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).	
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software en línea Calcme.	5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).	
Licencia			Fecha
Autor/es	Salvador Lozano Martínez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/17ZUTgD530Qzbn9xNQOhabQh_CkXAm-HM?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Matemáticas
2º ESO

Operaciones con polinomios

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	2º ESO		
Duración:	1/2 sesión	5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).	
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Software en línea Calcme.	5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).	
Licencia		Fecha	14/03/2022
Autor/es	Salvador Lozano Martínez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1oHoiUUPDeUUmlCmX3Cwa67nN2tVZDw6n?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Matemáticas
3º ESO

Buscamos las raíces

Materia:	Tecnología	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	3º ESO	<p>5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos).</p> <p>5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).</p>	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	04/03/2022
Autor/es	Consolación Blázquez Martínez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1cyYv_CBiSUHikeMVmf2oRwyJrDdepT1z?usp=sharing		



Población de los municipios de la Región de Murcia

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	3º ESO	3.2 Elaboración de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo 5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).		
Duración:	2 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Hoja de cálculo Procesador de textos			
Licencia			Fecha	04/03/2021
Autor/es	Antonio Lozano Monreal			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1BmfEHR1DnrNb-ioQKC-A0nJYliGy70En?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Encuesta sobre el musical del instituto

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	3º ESO	2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información (email, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, LMS). 3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo.		
Duración:	2 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha	04/03/2022
Autor/es	M ^a Luisa Martínez Molina			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1hLRZO_T_jzCxLzF-2FBrDHMI3rMWJ-g?usp=sharing			



Actividades

Departamento de Matemáticas
4º ESO

Razones trigonométricas con Geogebra

Materia:	Matemáticas	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	4º ESO	5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos). Geogebra	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	04/03/2022
Autor/es	M ^a Luisa Martínez Molina		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/13WAUo5swP8flerZkGkFt6GVLcdhW1fGo?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Lengua
Castellana y Literatura
1º ESO**

Aprendemos con Stipa

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	3.1 Elaboración y maquetación de documentos de texto mediante programas o aplicaciones online.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios	Ordenador del alumno. Conexión a Internet. Procesador de textos.		
Licencia		Fecha	31/01/2022
Autor/es	Laly Martínez Tomás		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1SW90Dq6kfSZvtjB49sEGNKLM3x3nGkq2?usp=sharing		



Cómo hacer préstamos digitales

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	2.2 Participación ciudadana en línea, (portales administración, trámites online, foro de opinión).		
Duración:	1 sesión			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha	08/10/2021
Autor/es	Ana María Navarro Jiménez			
	https://drive.google.com/drive/folders/1iB7HrQx1QLgCTsTdboI18UJs5AFxe2s?usp=sharing			



Cómo crear un periódico digital

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	1º ESO	3.3 Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.		
Duración:	2 sesiones			
Recursos	Ordenador del alumno. Conexión a Internet			
Licencia			Fecha	12/01/2022
Autor/es	Ana María Navarro Jiménez			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1vBV0E8lMimMBIph8Se8qgXYmjEGg4gXT?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Lengua
Castellana y Literatura
2º ESO**

Cómo hacer un vídeo de booktuber

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	2º ESO	2.2 Participación ciudadana en línea, (portales administración, trámites online, foro de opinión) 3.4 Producción de video y audio	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	12/03/2022
Autor/es	Ana María Navarro Jiménez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1WTjAp3v-TAgb-eXhSMskf-URuVhVtWB7?usp=sharing		



Actividades

**Departamento de Lengua
Castellana y Literatura
3º ESO**

Cómo crear carteles e infografías

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	3º ESO	3.3 Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online		
Duración:	2 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha	08/02/2022
Autor/es	Tania Pérez Terol			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1cFBqdMAKer0nNAPRIUm7KBT_2NgayyC?usp=sharing			



Creación de página web colaborativa

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	3º ESO	3.5. Creación de páginas web	
Duración:	3 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	23-01-2022
Autor/es	Tania Pérez Terol		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1uCuYfQx5jn0zgW39MxaQD_6yFp0JQ_Fm?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

**Departamento de Lengua
Castellana y Literatura
4º ESO**

Cómo compartir información en Drive

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	4º ESO	<p>1.3 Almacenamiento y recuperación de la información, datos y contenidos digitales (almacenamiento local y online, copias de seguridad)</p> <p>2.1 Uso de sistemas de intercambio de información (email, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros...)</p>	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia			Fecha de registro
Autor/es	Paloma García Martínez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/18WFkYormNR7jrafiD_qd7WVRIliBtsJo?usp=sharing		



Cómo hacer vídeos publicitarios

Materia:	Lengua	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	4º ESO	3.4 Producción de vídeo y audio	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet		
Licencia			Fecha
Autor/es	Tania Pérez Terol		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1lbTkglAExF-rHh3BxRIUIScx3RxtJ-HZ?usp=sharing		



Actividades

Departamento de Inglés
1º ESO

How to create and share a Drive document

Materia:	Inglés	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1º ESO	2.1. Uso de los sistemas de intercambio de información.	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	06/04/22
Autor/es	Josefa Cañadas Pérez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1zb_6GM0zB5tFGvj_YZdvz9kjDdH_SWyR?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Inglés
3º ESO

Email etiquette

Materia:	Inglés	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	3º ESO	2.3. Netiqueta.	
Duración :	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	06/04/22
Autor/es	Yolanda García Moreno		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/11Y1A0RMzGllD8POeUyHl6bYaxouT25Hs?usp=sharing		



Cuadro de actividades

How to make a presentation

Materia:	Inglés	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	3º ESO	3.3. Elaboración de presentaciones mediante programas o aplicaciones online.		
Duración:	3 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia			Fecha	06/04/22
Autor/es	Rosario López Gómez			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1TmtKTqiZFNqOx2ivsTW1rAYOMRgqb_7C?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Inglés
4º ESO

Are you digitally correct?

Materia:	Inglés	Competencias digitales que se trabajan		
Nivel:	4º ESO	2.3. Netiqueta.		
Duración:	2 sesiones			
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.			
Licencia		Fecha	06/04/22	
Autor/es	Yolanda García Moreno			
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/17ONVob1BAzF9Supw-Reolj1Nq9RpwW-J?usp=sharing			



Cuadro de actividades

Digital footprint

Materia:	Inglés	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	4º ESO	2.4. Gestión de la identidad digital.	
Duración:	1 sesión		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	06/04/22
Autor/es	Yolanda García Moreno		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/13qZm76bdVVz0IUVTBrMRLqakA-pSOfy8?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Física y Química
2º ESO

Ley de Hooke

Materia:	Física y Química	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	2º ESO	3.2. Producción de documentos que requieren el uso de hojas de cálculo. 5.1. Identificación y aplicación de software específico (conocimiento y uso de aplicaciones para tareas de ámbitos específicos). 5.2. Integración de aplicaciones dedicadas con otras de uso general (uso de los resultados del software específico para elaboración de documentos o presentaciones, etc).	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha	09/03/22
Autor/es	Begoña Fernández Gutiérrez		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1eJKSeLz2hKwqtujVM9DkaHMqNm2TtzB?usp=sharing		



Cuadro de actividades

Actividades

Departamento de Orientación
1º ESO

Sé genial en Internet

Materia:	Orientación	Competencias digitales que se trabajan	
Nivel:	1 y 2º ESO	2.2. Participación ciudadana en línea. 2.3. Netiqueta, (conducta y expresión adecuadas en entornos virtuales, ciberacoso). 2.4. Gestión de la identidad digital, (varias cuentas de usuario, huella digital). 4.2. Protección de datos personales e identidad digital.	
Duración:	2 sesiones		
Recursos necesarios:	Ordenador del alumno. Conexión a Internet.		
Licencia		Fecha:	7/04/22
Autor/es	María Eugenia Egea Ortiz		
Enlace al recurso	https://drive.google.com/drive/folders/1AbdtuEUpG3omWb6gZwu9vayoiayzSBQu?usp=sharing		



Cuadro de actividades