

2.2. Desplegament curricular de la competència digital de l'alumnat

2.2.1. Fins el curs 2021-2022

	Competències	Nivell 1	Nivell 2	Nivell 3
Instruments i aplicacions	1. Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar	1.1. Utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats bàsiques de manera guiada per realitzar tasques senzilles.	1.2. Utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats bàsiques de manera autònoma per realitzar tasques senzilles.	1.3. Seleccionar i utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats de manera autònoma per realitzar tasques complexes.
	2. Utilitzar les funcions bàsiques de les aplicacions d'edició de textos, tractament de dades numèriques i presentacions multimèdia	2.1. Produir documents senzills d'edició de textos, de tractament de dades numèriques o presentacions multimèdia.	2.2. Produir, amb ajut de pautes, documents que combinin text, imatges, dades numèriques, representacions gràfiques, enllaços i altres elements multimèdia.	2.3. Produir, de manera autònoma, documents que combinin text, imatges, dades numèriques, representacions gràfiques, enllaços i altres elements multimèdia.
	3. Utilitzar programes i aplicacions de creació de dibuix i edició d'imatge fixa, so i imatge en moviment	3.1. Utilitzar, de manera pautada, programes de dibuix i editors d'imatge, de vídeo i d'àudio per realitzar produccions senzilles.	3.2. Utilitzar, de manera autònoma, programes de dibuix i editors d'imatge, de vídeo i d'àudio per realitzar produccions senzilles.	3.3. Utilitzar, de manera autònoma, programes de dibuix i editors d'imatge, de vídeo i d'àudio i els combina entre si en una creació multimèdia.

	Competències	Nivell 1	Nivell 2	Nivell 3
Tractament	4. Cercar, contrastar i seleccionar informació digital tot considerant diverses fonts i entorns digitals	4.1. Planificar cerques bàsiques i, de manera pautada, seleccionar la informació més adient als objectius proposats i organitzar les fonts seleccionades.	4.2. Planificar, de manera pautada, estratègies avançades de cerca i seleccionar, de manera autònoma, la informació més adient als objectius proposats.	4.3. Utilitzar estratègies pròpies per planificar cerques avançades i seleccionar la informació més adient als objectius proposats.

	5. Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals	5.1. Organitzar i construir nou coneixement amb la informació disponible, amb suport d'aplicacions digitals, per aplicar-la a les tasques per realitzar tot seguint pautes i guies.	5.2. Organitzar i construir nou coneixement de manera autònoma, integrant més d'un recurs digital (àudio, vídeo, enllaç...) utilitzant les eines més adients.	5.3. Organitzar i construir nou coneixement incorporant recursos digitals diversos de manera creativa.
	6. Organitzar i emprar els propis entorns personals digitals de treball i d'aprenentatge	6.1. Organitzar i gestionar, de manera pautada, el dossier personal d'aprenentatge en la plataforma utilitzada, així com tenir un recull de les aplicacions més utilitzades.	6.2. Organitzar i gestionar, de manera autònoma, el dossier personal d'aprenentatge en la plataforma utilitzada, així com tenir un recull organitzat de les aplicacions més utilitzades.	6.3. Construir un EPA que incorpori el dossier personal d'aprenentatge i la selecció organitzada d'aplicacions més utilitzades.

	Competències	Nivell 1	Nivell 2	Nivell 3
Comunicació interpersonal i col·laboració	7. Realitzar comunicacions interpersonals virtuals i publicacions digitals	7.1. Utilitzar, de manera guiada, les eines i aplicacions digitals de comunicació i publicació. Utilitzar correctament les normes de cortesia.	7.2. Utilitzar, de manera autònoma, les aplicacions i eines digitals establertes de comunicació i publicació.	7.3. Seleccionar i utilitzar en cada cas les aplicacions digitals de comunicació i publicació més adients.
	8. Realitzar activitats en grup utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu	8.1. Participar en activitats col·laboratives en entorns digitals en les seves funcionalitats més senzilles.	8.2. De manera pautada, seleccionar i utilitzar l'aplicació digital col·laborativa més adient a la tasca a realitzar en les seves funcionalitats més habituals.	8.3. Seleccionar i utilitzar l'aplicació digital col·laborativa més adient a la tasca a realitzar en les seves funcionalitats més habituals.

2.2.1. A partir del curs 2022-2023

Competencia A1C1	Área 1. Información y alfabetización de datos	Competencia 1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital:
Definición de la competencia	Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en entornos digitales, Acceder a los datos, información y contenido y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.	
Competencia A1C2	Área 1 Información y alfabetización de datos	Competencia 1.2 Evaluar datos, información y contenido digital
Definición de la competencia	Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenidos digitales. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital.	
Competencia A1C3	Área 1 Información y alfabetización de datos	Competencia 1.3 Gestionar datos, información y contenido digital
Definición de la competencia	Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.	
Competencia A2C1	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales
Definición ...	Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.	
Competencia A2C2	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.2 Compartir mediante tecnologías digitales
Definición de la competencia	Compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario, conocer las prácticas de referencia y atribución.	
Competencia A2C3	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.3 Compromiso ciudadano con tecnologías digitales
Definición de la competencia	Participar en la sociedad a través del uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para el autoempoderamiento y la ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.	
Competencia A2C4	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.4 Colaborar mediante tecnologías digitales
Definición ...	Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos, y para la co-construcción y co-creación de datos, recursos y conocimiento.	
Competencia A2C5	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.5 Netiquette
Definición de la competencia	Conocer las normas de comportamiento y el saber-hacer en el uso de las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación al público específico y ser conscientes de la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.	
Competencia A2C6	Área 2 Comunicación y colaboración	Competencia 2.6 Gestión de la identidad digital
Definición de la competencia	Crear y gestionar una o varias identidades digitales, para ser capaz de proteger la propia reputación, Tratar los datos que se producen a través de diversas herramientas, entornos y servicios digitales.	

Competencia A3C1	Área 3 Crear contenidos digitales	Competencia 3.1 Desarrollo de contenidos
Definición de la competencia	Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, expresarse a través de medios digitales.	
Competencia A3C2	Área 3 Crear contenidos digitales	Competencia 3.2 Integrar y reelaborar contenido digital
Definición de la competencia	Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar la información y los contenidos en un conjunto de conocimientos ya existente para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y pertinentes..	
Competencia A3C3	Área 3 Crear contenidos digitales	Competencia 3.3 Copyright y licencias
Definición de la competencia	Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información digital y el contenido.	
En un nivel altamente especializado, puedo		En el nivel más avanzado y especializado, puedo
Competencia A3C4	Área 3 Crear contenidos digitales	Competencia 3.4 Programación
Definición de la competencia	Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para que un sistema informático resuelva un problema determinado o realice una tarea específica.	
Competencia A4C1	Área 4 Seguridad	Competencia 4.1 Proteger los dispositivos
Definición de la competencia	Proteger los dispositivos y el contenido digital, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de seguridad y protección y respetar la fiabilidad y privacidad.	
Competencia A4C2	Área 4 Seguridad	Competencia 4.2 Proteger los datos personales y la privacidad
Definición de la competencia	Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Entender cómo usar y compartir información personal identificable mientras se protege a sí mismo y a los demás de daños y perjuicios. Entender que los servicios digitales utilizan una "Política de Privacidad" para informar cómo se utilizan los datos personales.	
Competencia A4C3	Área 4 Seguridad	Competencia 4.3 Proteger la salud y el bienestar
Definición de la competencia	Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico utilizando tecnologías digitales. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (p. ej., intimidación cibernética). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar y la inclusión social.	
Competencia A4C4	Área 4 Seguridad	Competencia 4.4 Proteger el medio ambiente
Definición ...	Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.	

Competencia A5C1	Área 5 Solución de problemas	Competencia 5.1 Resolver problemas técnicos
Definición de la competencia	Identificar problemas técnicos en el manejo de dispositivos y en el uso de entornos digitales, y resolverlos (desde la localización de averías hasta la resolución de problemas más complejos).	
Competencia A5C2	Área 5 Solución de problemas	Competencia 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
Definición de la competencia	Evaluar las necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y las posibles respuestas tecnológicas para resolverlas. Adaptar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo, accesibilidad).	
Competencia A5C3	Área 5 Solución de problemas	Competencia 5.3 Uso creativo de la tecnología digital
Definición de la competencia	Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver los aspectos conceptuales	
Competencia A5C4	Área 5 Solución de problemas	Competencia 5.4 Identificar lagunas en la competencia digital
Definición de la competencia	Entender dónde hay que mejorar o actualizar la propia competencia digital. Poder apoyar a los demás en el desarrollo de sus competencias digitales. Buscar oportunidades para el autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital.	

Guia para la catalogación DigComp de recursos formativos en competencias digitales

A1-Planificar l'alfabetització de dades:

- Navegació, cerca i filtratge, gestió i avaluació
- informació i contingut digital

A2-Desenvolupar la comunicació i col·laboració amb tecnologies digitals

- interactuar, compartir, compromís ciutadà, col·laboració "netiquette" i gestió digital

A3-Crear continguts digitals

- desenvolupar, integrar, © i llicències, programació

A4-Promoure la seguretat i la protecció en entorns virtuals

- dispositius, dades personals i privacitat, salut i benestar, medi ambient

A5-Facilitar la solució de problemes tècnics, necessitats, ús creatiu, llacunes en competència digital