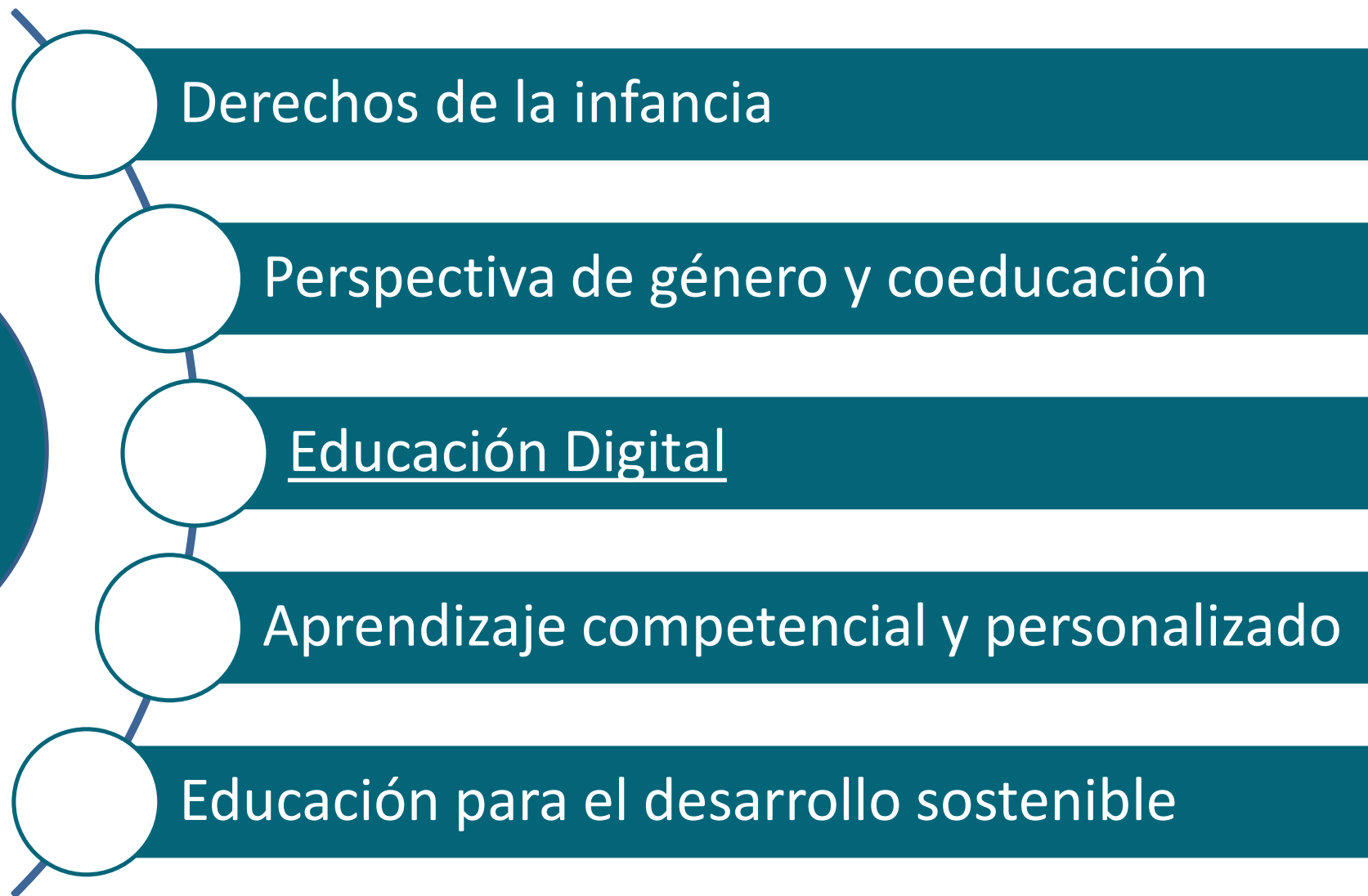
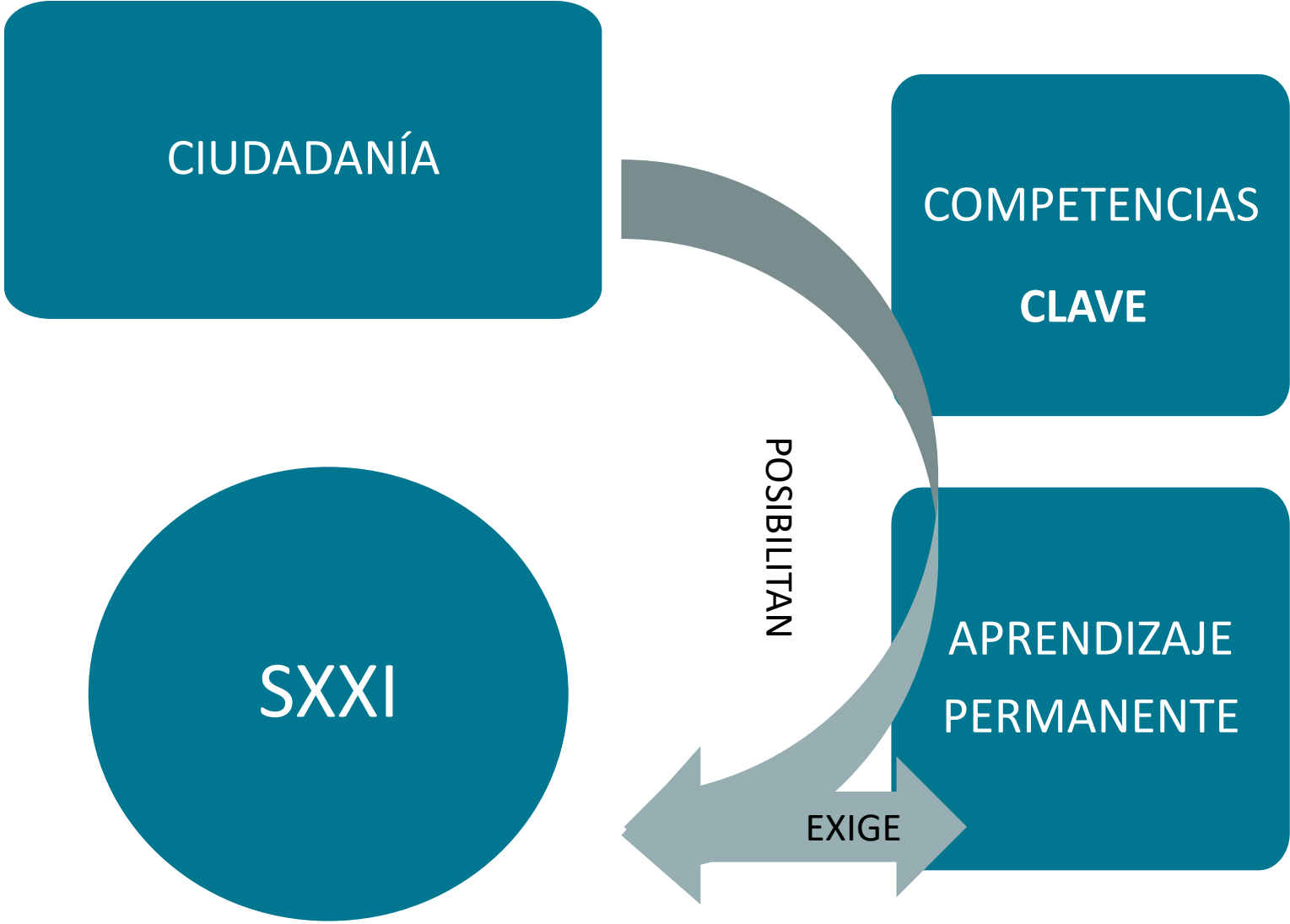


CURRÍCULO LOMLOE Y COMPETENCIA DIGITAL

Marta Reina Herrera
**Jefa de Servicio de Formación Abierta
y Competencia Digital Educativa**
17 de septiembre de 2022







[RECOMENDACIÓN DEL CONSEJO](#) de 22 de mayo de 2018
relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente

Comisión Europea

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Educación para los
Objetivos de Desarrollo Sostenible

Objetivos de aprendizaje

Educación 2030

[Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible](#). Resolución aprobada por la Asamblea General de Naciones Unidas el 25 de septiembre de 2015.



Nuevos elementos curriculares



PERFIL DE SALIDA

Conjunto de competencias y niveles de dominio que se espera que el alumnado alcance en cada una de ellas al finalizar la enseñanza básica obligatoria, en sus diversas vías y modelos (ESO, FPB, Diversificación curricular).

Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave en un momento concreto del proceso formativo (enseñanza básica), vinculados con los principales retos y desafíos globales del SXXI a los que va a verse confrontado el alumnado.

Trasversalidad de las competencias



La adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas y **no** puede establecerse una **correspondencia exclusiva** con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situación cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

La vinculación entre descriptores operativos del perfil de salida y de las competencias específicas, propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de los descriptores sobre competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Permite evaluar y evidenciar los aprendizajes concretos necesarios para cada competencia específica.

SABERES BÁSICOS

Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito, cuya adquisición y aplicación integrada en situaciones concretas de aprendizaje es necesaria para la adquisición de las competencias específicas.

Competencia digital



Implica el uso crítico, seguro, sostenible y creativo de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Competencia digital del alumnado: perfil de salida

SE ESPERA QUE EL ALUMNADO AL TERMINAR LA ENSEÑANZA BÁSICA:

1. Realice búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos con respeto a la propiedad intelectual.
2. Gestione y utilice su propio entorno personal digital de aprendizaje permanente para construir nuevo conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades en cada ocasión.
3. Participe, colabore e interactúe mediante herramientas y/o plataformas virtuales para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir contenidos, datos e información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
4. Identifique riesgos y adopte medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las mismas.
5. Desarrolle aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

SE ESPERA QUE EL ALUMNADO AL TERMINAR LA ENSEÑANZA BÁSICA:

Realice búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos con respeto a la propiedad intelectual.

Participe, colabore e interactúe mediante herramientas y/o plataformas virtuales para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir contenidos, datos e información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

Gestione y utilice su propio entorno personal digital de aprendizaje permanente para construir nuevo conocimiento y crear contenidos digitales, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades en cada ocasión.

Identifique riesgos y adopte medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las mismas.

Desarrolle aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos

6.2

Comunicación y colaboración digital

6.3

Creación de contenidos

6.4

Uso responsable y bienestar digital

6.5

Resolución de problemas

Competencia digital (CD)

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia digital (CD)

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia digital

Educación Infantil

Se inicia, en esta etapa, el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como el uso saludable y responsable de herramientas digitales. Además, el uso y la integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

- Iniciación al pensamiento computacional como medio de resolución de tareas y retos.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

DESCRPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.</p>	<p>Lengua Castellana y Literatura</p> <p>Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
<p>CD2.Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.</p>	<p>Educación Artística</p> <p>Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p>
<p>CD3.Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.</p>	<p>Lengua Extranjera</p> <p>Interactuar con otras personas en contextos presenciales y virtuales usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos síncronos y asíncronos respetuosos con las normas de cortesía y la etiqueta digital.</p>
<p>CD4.Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>	<p>Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (CD1,CD2,CD3,CD4)</p> <p>Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>
<p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.</p>	<p>Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto (prototipo o solución digital) creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p> <p>Matemáticas</p> <p>Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p>

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **Utilizar recursos digitales** de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, **buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.**
- **Localizar, seleccionar y contrastar información** de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados
- Adoptar hábitos de **uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales** en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.
- **Planificar y participar en situaciones interactivas** breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y **respeto por** la cortesía lingüística y la **etiqueta digital**, así como por las diferentes necesidades, ideas y motivaciones de los interlocutores e interlocutoras.
- Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.
- Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la **creación de un prototipo o solución digital**, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.
- Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.
- **Desarrollar** un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes **prototipos o soluciones digitales** y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.
- Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Lengua Castellana y Literatura

Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.

Matemáticas

Pensamiento computacional: estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).

Lengua Extranjera

Comunicación

- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.
- Propiedad intelectual de las fuentes consultadas y contenidos utilizados.
- Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (Ciencias de la Naturaleza)

Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.
- Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).



EDUCACIÓN SECUNDARIA

Tecnología y Digitalización (1 a 3º ESO)

- 1.Proceso de resolución de problemas.
- 2.Comunicación y difusión de ideas.
- 3.Pensamiento computacional, programación y robótica.**
- 4.Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**
- 5.Tecnología sostenible**

Tecnología (4º ESO)

- 1.Proceso de resolución de problemas.
 - Estrategias y técnicas
 - Productos y materiales
 - Fabricación
 - Difusión
- 2.Operadores tecnológicos.
- 3.Pensamiento computacional, automatización y robótica.**
- 4.Tecnología Sostenible.**

Digitalización (4º ESO)

- 1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.**
- 2.Entorno personal de aprendizaje.**
- 3.Seguridad y bienestar digital.**
- 4.Ciudadanía digital crítica.**

ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJE COMPETENCIAL Y CONECTADO

**BUSCAR
SELECCIONAR
INVESTIGAR**

**ORGANIZAR
CLASIFICAR**

**PUBLICAR
COMPARTIR**

CREAR

**RESOLVER
PROBLEMAS**

**COMUNICAR
INTERACTUAR
COLABORAR**



Un alumno/a digitalmente competente es consciente de su Entorno Personal de Aprendizaje y lo pone en ejercicio para sacar el máximo partido a sus oportunidades de aprendizaje permanente de manera crítica, segura y sostenible.

Kit Digital



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a las competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Es un elemento que permite avanzar en la adquisición de mayores niveles de dominio en más de una competencia a la vez, mediante desempeños concretos complejos y contextualizados.

Situaciones de aprendizaje

- Plantearán un objetivo y producto final claro.
- Conllevarán la resolución creativa de una pregunta/reto/problema/proyecto
- Abordarán temas de interés y relacionados con la sostenibilidad, la convivencia democrática y los retos del SXXI.
- Integrarán y movilizarán saberes básicos. Pudiendo ser interdisciplinares.
- Se adecuarán a la edad y al nivel de desarrollo madurativo y lingüístico del alumnado.
- Metodología y secuencia de actividades alineados con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)
- Serán significativas, funcionales, relevantes y estimulantes para el alumnado.
- Requerirán un enfoque crítico y reflexivo.
- Favorecerán la cooperación y el trabajo en equipo.
- Implicarán la producción e interacción oral.
- Incluirán textos auténticos (utilizados en situaciones reales) en distintos lenguajes, soportes y formatos (analógicos y digitales).
- Evaluación formativa. Autoevaluación y coevaluación del alumnado.

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. Principios y pautas. CAST.2018. Traducción EDUCADUA (educadua.es)			
	Proporcionar múltiples formas de implicación	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Pautas	Proporcionar opciones para captar el interés (7)	Proporcionar opciones para la percepción (1)	Proporcionar opciones para la interacción física (4)
Puntos de verificación	Optimizar la elección individual y la autonomía (7,1)	Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)	Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
	Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)	Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)	Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)
	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)	Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)	
Pautas	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)	Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)
Puntos de verificación	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)	Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)	Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)
	Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)	Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
	Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)	Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)	Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)
	Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)	Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)	
		Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)	
Pautas	Proporcionar opciones para la autorregulación (9)	Proporcionar opciones para la comprensión (3)	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)
Puntos de verificación	Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)	Activar los conocimientos previos (3.1)	Guiar el establecimiento de metas (6.1)
	Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)	Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)	Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
	Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)	Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
		Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)	Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)
Objetivos	Estudiante motivado y decidido	Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados	Estudiante orientado a cumplir metas

Principios y pautas DUA. CAST 2018. Web EducaDUA. Licencia CC BY-SA

[Pautas para su introducción en el currículo](#)

Situación de aprendizaje ESO

“Cibervoluntarios”



La situación de aprendizaje “Cibervoluntarios/as” está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales relacionados con el ejercicio de una ciudadanía digital activa y comprometida, en especial, con la detección y actuación ante situaciones de inequidad o exclusión en el acceso, aprovechamiento y uso seguro de las tecnologías digitales. En este sentido, la existencia de una brecha digital generacional, en la que las personas mayores constituyen un colectivo vulnerable, supone el punto partida de esta situación de aprendizaje. El diseño de la misma tiene como finalidad promover, a partir de la comprensión de las causas que lo originan, el compromiso activo del alumnado en la contribución a un desarrollo digital sostenible y en la disminución de esta brecha social en su entorno próximo, a través de la puesta en marcha de una “Escuela Digital de Mayores” en el centro educativo.

Compromiso ciudadano en el ámbito local y global

Aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital

Compromiso ante inequidad y exclusión

Valoración de la diversidad personal y cultural

[Situación de aprendizaje](#)

[Descarga](#)