

## COMPETENCIA DIGITAL (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

### AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA EL ALUMNO O ALUMNA...

### AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN BÁSICA EL ALUMNO O ALUMNA...

CD1. Utiliza estrategias sencillas de búsquedas guiadas para acceder a la información (palabras clave, análisis de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica, identificando sus necesidades de información, y guardando y recuperando archivos y contenidos.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas en internet (según términos de búsqueda, formato, actualidad y licenciamiento), atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, selecciona y comprende de manera crítica la información combinándola de manera significativa, y archivándola de manera ordenada para su recuperación y referencia, con respeto a la propiedad intelectual.
CD2. Crea y edita, integra y reelabora contenido producido por uno mismo o por otros 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 y los guarda y recupera de manera organizada.	CD2. Gestiona y utiliza su propio entorno personal digital de aprendizaje permanente para producir y guardar conocimiento y contenidos digitales originales, en diferentes formatos, utilizando las herramientas digitales, más adecuada en función de la tarea o necesidades bien reutilizando contenidos existentes, y aplica su conocimiento sobre licencias a los contenidos generados.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse por diversos medios (chat, mensajería, videollamadas), trabajar colaborativamente debatiendo sobre un tema o creando productos, compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable de su identidad digital.	CD3. Participa, colabora e interactúa mediante herramientas y/o plataformas como redes sociales o comunidades en línea, para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir contenidos, datos e información, eligiendo la que mejor se ajuste a su propósito, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Aplica de manera habitual, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar la tecnología digital para proteger los dispositivos (uso de antivirus, gestión de contraseñas), los datos personales (privacidad), la salud y el medioambiente, sabe cómo tomar medidas preventivas para protegerse del ciberacoso y es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.	CD4. Protege sus dispositivos digitales y actualiza sus estrategias de seguridad, entiende y protege de forma general su privacidad y la de los demás y tiene un conocimiento básico sobre cómo se recogen y utilizan sus datos, sabe protegerse a sí mismo y a otros del ciberacoso y entiende los riesgos de salud asociados al uso de las tecnologías (ergonomía, adicciones), y entiende la influencia positiva y negativa de la tecnología en la sostenibilidad ambiental.
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 y modifica algunas funciones simples de software y aplicaciones (opciones de configuración básicas).	CD5. Identifica posibles problemas técnicos y carencias en cuanto al uso de herramientas y el desarrollo de su propia competencia digital, dándoles solución, desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, muestra interés y comprende los principios generales y la lógica subyacentes a la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y el uso ético.