

CULTURA Y CIUDADANÍA

3º ESO

PLAN DE REFUERZO

De cara a la recuperación el año que viene de esta materia, el alumno debería conocer al menos los siguientes contenidos mínimos:

I. Alfabetización mediática, tratamiento y organización de la información

- Conocimiento y aplicación de estrategias de búsqueda, filtrado y selección de la información y contenidos digitales.
- Evaluación de la fiabilidad de las fuentes consultadas y de la información obtenida, con actitud crítica, conociendo los posibles sesgos y aplicando un protocolo consensuado.
- Identificación y análisis crítico del grado de accesibilidad de los recursos consultados y creados, a partir del conocimiento de estándares de calidad relativos a la organización de los menús y submenús, de los contenidos, uso de claves de lectura fácil, etc., para promover la inclusividad.
- Desarrollo y aplicación de técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información con el fin de que pueda ser recuperada y referenciada.

II. Creación de contenidos digitales

- Modificación, perfeccionamiento, mejora e integración de contenidos e información para crear otros nuevos y originales.
- Selección del formato adecuado para la elaboración de contenidos digitales según su finalidad y el público al que se dirige.
- Respeto hacia las normas de derechos de autoría, licencias de uso y accesibilidad universal, que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos en entornos digitales.

III. Pensamiento computacional y programación

- Conocimiento y aplicación de estrategias de pensamiento computacional y programación. Generación de secuencias de instrucciones o algoritmos sencillos, para resolver problemas o ejecutar tareas simples o rutinarias, siguiendo, entre otras, la rutina de pensamiento: «Pienso, programo, pruebo».
- Depuración de errores y reformulación de las soluciones y propuestas, si fuese necesario, gestionando adecuadamente las emociones.

IV. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

- Aplicar estrategias para la selección de herramientas y tecnologías digitales apropiadas para compartir datos, información y contenidos digitales, y para realizar procesos de colaboración.
- Toma de conciencia de la huella digital que se deja a través de actividades cotidianas y aplicación de medidas para protegerla, teniendo en cuenta su relación con la reputación digital.

- Valoración de las actitudes responsables y constructivas en Internet como base de los derechos humanos, junto con los valores como el respeto a la dignidad humana, la libertad, la democracia y la igualdad.

V. Uso responsable y bienestar digital

- Análisis y valoración de los riesgos y amenazas de los entornos digitales, como pueden ser el ciberacoso, sexting, grooming, cyberbullying, libre acceso a contenidos inapropiados, suplantación de identidad, phishing, etc., así como conductas discriminatorias de cualquier tipo (por diversidad funcional, orientación sexual, etnia, raza, religión...) y las sanciones de las que pueden ser objeto, tanto dentro del centro educativo, como en la sociedad en general.

- Aplicación de medidas de actuación y prevención para el uso seguro de entornos digitales (antivirus, firewall, uso de contraseñas seguras y diversas para el acceso a diferentes aplicaciones o entornos, uso de protocolos de autenticación de dos factores...); actualización de sistema operativo y software; evitación del uso de redes wifi abiertas y especialmente cuando se realizan operaciones como banca online, etc.; gestión consciente del geotiquetado en las navegaciones en internet, etc.

- Conocimiento de la existencia y el uso de los certificados digitales, sistemas de firma y autenticación y de otras medidas de seguridad asociadas a su identidad digital.

VI. Resolución de problemas

- Aplicación de estrategias para identificar y solucionar o derivar problemas técnicos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.

- Selección de herramientas digitales para resolver necesidades de manera innovadora y creativa.

- Configuración y personalización de entornos digitales según necesidades.

- Resolución de situaciones problemáticas de cualquier tipo en entornos digitales, de una manera innovadora, individual o colectiva. Identificación de buenas prácticas en Canarias, usando las tecnologías, que implementan iniciativas para la mejora de la vida de las personas.