



Anexo XXI CONCRECIÓN CURRICULAR MARCO DE REFERENCIA

Competencia básica:	Digital		Nivel:	4	Dominio:	Seguridad
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos				
SEGA.1. Evalúa los riesgos en el uso de tecnologías digitales para proteger los dispositivos y los datos personales.	SEGA.1.1. Analizar y valorar los riesgos de seguridad asociados al uso de dispositivos digitales.	SEGA.1.1.1. Amenazas cibernéticas más comunes y sus posibles consecuencias: phishing, ransomware, accesos no autorizados y botnets.				
	SEGA.1.2. Evaluar amenazas a la protección de datos personales y toma de decisiones informadas.	SEGA.1.1.2. Fraudes y estafas online: Métodos más frecuentes, plataformas empleadas, técnicas psicológicas usadas, etc. SEGA.1.1.3. Riesgos de conectarse a redes públicas o a otros dispositivos (Wi-Fi y Bluetooth). SEGA.1.1.4. Vulnerabilidades y software malicioso SEGA.1.2.1. Protección de la información: confidencialidad, integridad y disponibilidad. SEGA.1.2.2. Datos personales. Derechos digitales: protección de datos, derecho al olvido y consentimiento. Redes Sociales. Ciberacoso. SEGA.1.2.3. Identificación de amenazas según el contexto en el que se exponen los datos personales: redes sociales, formularios web, uso de la nube, etc. SEGA.1.2.4. Riesgos y consecuencias de la exposición de información personal en línea o el robo de identidad: fraude económico, suplantación de personalidad, pérdida de reputación y acoso. SEGA.2.1.1. Gestión segura de contraseñas. Autenticación en dos pasos. SEGA.2.1.2. Actualización y mantenimiento de sistemas. SEGA.2.1.3. Navegación segura. Seguridad en redes wifi. Buenas prácticas de conexión en redes públicas. Configuración de la privacidad en navegadores, aplicaciones y redes sociales. SEGA.2.1.4. Medidas de prevención frente al robo o pérdida de dispositivos.				
SEGA.2. Desarrolla buenas prácticas en el uso de las tecnologías digitales, aplicando políticas de ciberseguridad.	SEGA.2.1. Identificar e integrar buenas prácticas de ciberseguridad en el uso cotidiano de herramientas digitales.	SEGA.2.1.1. Importancia del cifrado de la información y las comunicaciones. Certificados digitales. Firma electrónica. HTTPS. SEGA.3.1.1. Importancia del cifrado de la información y las comunicaciones. Certificados digitales. Firma electrónica. HTTPS. SEGA.3.1.2. Medidas de seguridad básicas: contraseñas, actualizaciones, copias de seguridad e imágenes. SEGA.3.1.3. Detección de vulnerabilidades, virus y software malicioso. SEGA.3.2.1. Control de la huella digital. SEGA.3.2.2. Identificación de conductas sospechosas o peligrosas en Internet. SEGA.3.2.3. Reconocimiento de contenidos o comportamientos inapropiados como mensajes ofensivos, grooming o sextorsión. Procedimiento de bloqueo y denuncia. SEGA.4.1.1. Principios éticos y de responsabilidad digital: etiqueta digital y uso adecuado de recursos digitales existentes. SEGA.4.1.2. Aspectos legales del uso de las tecnologías digitales: propiedad intelectual, licencias de software y protección de datos.				
SEGA.3. Protege los dispositivos y los datos personales, aplicando medidas de seguridad al usar las tecnologías digitales.	SEGA.3.1. Emplear medidas de seguridad informática necesarias para la protección de las personas y de sus datos, comprendiendo los principios de la ciberseguridad. SEGA.3.2. Proteger la privacidad en Internet y reconocer contenido, contactos o conductas inapropiadas, sabiendo informar al respecto.	SEGA.3.1.1. Importancia del cifrado de la información y las comunicaciones. Certificados digitales. Firma electrónica. HTTPS. SEGA.3.1.2. Medidas de seguridad básicas: contraseñas, actualizaciones, copias de seguridad e imágenes. SEGA.3.1.3. Detección de vulnerabilidades, virus y software malicioso. SEGA.3.2.1. Control de la huella digital. SEGA.3.2.2. Identificación de conductas sospechosas o peligrosas en Internet. SEGA.3.2.3. Reconocimiento de contenidos o comportamientos inapropiados como mensajes ofensivos, grooming o sextorsión. Procedimiento de bloqueo y denuncia. SEGA.4.1.1. Principios éticos y de responsabilidad digital: etiqueta digital y uso adecuado de recursos digitales existentes. SEGA.4.1.2. Aspectos legales del uso de las tecnologías digitales: propiedad intelectual, licencias de software y protección de datos.				
SEGA.4. Hace un uso crítico, legal y seguro de las tecnologías digitales, manteniendo una correcta prevención de posibles riesgos para la salud.	SEGA.4.1. Evaluar y justificar sus decisiones al utilizar tecnologías digitales, considerando aspectos legales, éticos y de impacto social, demostrando una actitud responsable.	SEGA.4.1.1. Principios éticos y de responsabilidad digital: etiqueta digital y uso adecuado de recursos digitales existentes. SEGA.4.1.2. Aspectos legales del uso de las tecnologías digitales: propiedad intelectual, licencias de software y protección de datos.				



Puede verificar la integridad de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN

20/11/2025

PÁG. 38/54

FIRMADO POR

MARIA INMACULADA TRONCOSO GARCIA

VERIFICACIÓN

Pk2jm4STMC2GATSQWJZJTTGEY6ERMW



Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos
	responsable y respetuosa en línea.	SEG4.4.2.1. Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red: ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.
	SEG4.4.2. Reconocer situaciones de violencia o riesgo en la red, adoptando respuestas adecuadas y desarrollar prácticas saludables en el uso de las tecnologías.	SEG4.4.2.2. Adicción al uso de dispositivos móviles. Reconocimiento de síntomas más habituales (ansiedad, estrés, dependencia, etc.). Consecuencias sobre la salud mental y física. Establecimiento de horarios de uso.
		SEG4.4.2.3. Ergonomía en el uso de dispositivos digitales. Postura corporal adecuada. Salud visual y auditiva. Medidas de prevención de los problemas más frecuentes. Ajustes de brillo de pantalla. Modo nocturno. Limitación del volumen. Uso de herramientas de accesibilidad para reducir el esfuerzo visual.
		SEG4.4.2.4. Funciones de bienestar digital (herramientas de control de tiempo de pantalla, temporizadores de uso de aplicaciones, etc.). Personalización de notificaciones para favorecer la concentración. Modo descanso y modo sin distracciones.
		SEG4.5.1.1. Impacto ambiental de la producción de dispositivos: consumo de recursos, extracción de tierras raras, concepto de huella de carbono.
	SEG4.5.1.1. Comprender las implicaciones del uso de dispositivos digitales en la sostenibilidad del planeta, aplicando prácticas de ahorro energético.	SEG4.5.1.2. Obsolescencia programada. Consecuencias medioambientales, sociales y económicas
		SEG4.5.1.3. Gasto energético de los dispositivos digitales. Configuración del modo de ahorro de energía en diferentes dispositivos y aplicaciones.
		SEG4.5.1.4. Problemas ambientales causados por la IA: consumo masivo de energía y agua, necesidad de grandes infraestructuras, etc. Uso responsable de esta tecnología.
SEG4.5. Realiza un uso sostenible de las tecnologías digitales, protegiendo el medio ambiente.	SEG4.5.2. Implementar estrategias de reciclaje adecuadas para dispositivos digitales y sus accesorios, como la correcta eliminación de baterías, cables y dispositivos obsoletos, y la separación de materiales reciclables según las normativas locales.	SEG4.5.2.1. Concepto de economía circular. Principios clave y beneficios.
		SEG4.5.2.2. Gestión de dispositivos obsoletos: donación, venta o reciclaje.
		SEG4.5.2.3. Beneficios de la reparación o reutilización de accesorios de dispositivos digitales: baterías, cables, fundas...
		SEG4.5.2.4. Conocimiento del procedimiento de reciclaje de dispositivos digitales.