

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

Criterio de evaluación: 1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital

Orientaciones y Ejemplificaciones

Este criterio evalúa la capacidad para identificar y reconocer el valor de los avances tecnológicos y su aportación e incidencia en la vida de las personas. Se sugiere desarrollar actividades basadas en la realización de experiencias prácticas donde se combinen la observación, la búsqueda guiada en internet, la recogida de datos en diferentes soportes y la elaboración de conclusiones.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

- 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning
- 3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

Indicadores - Competencia

- CPD1.1 - Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC)
- CPD1.2 - Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC)

Criterio de evaluación: 2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Este criterio pretende evaluar las habilidades digitales básicas, como búsquedas, almacenamiento, utilización de internet, etc. siempre de manera segura y responsable, considerando los posibles efectos de cada acción y contrastando la veracidad y confiabilidad de la información obtenida y de las fuentes utilizadas.

Pueden plantearse temas de interés del alumnado, incluso a propuesta de este, en el que la obtención de la información, tanto textual como multimedia, requiera la utilización de internet y la recogida de datos de diferentes soportes.

Igualmente, se pueden utilizar tareas de otras áreas para aplicar estas habilidades digitales en la consecución de los conocimientos necesarios para desarrollar el tema o tarea pendiente.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital.Prevencción y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

- 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.

3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CD: Competencia digital

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores - Competencia

CPD2.1 - Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CMCT, CSYC, CCL)

CPD2.2 - Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC)

CPD2.3 - Vuelve al contenido que salvó. (CD)

CPD2.4 - Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación: 3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Con este criterio se pretende valorar el grado de adquisición de habilidades y destrezas vinculadas con el manejo de herramientas digitales: programas, aplicaciones y servicios web.

Se pretende la funcionalidad de las herramientas, aplicaciones y servicios para resolver las necesidades derivadas de su vida cotidiana, los diferentes procesos de aprendizaje y la adquisición de nuevas competencias.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.

1.2 Uso responsable de las redes sociales,

1.3 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.

2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.

2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning

3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.

3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CD: Competencia digital

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Indicadores - Competencia

CPD3.1 - Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC)

CPD3.2 - Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. (CD, CCL, CSYC)

CPD3.3 - Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC)

CPD3.4 - Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP)

Criterio de evaluación: 4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Con este criterio se quiere evaluar el grado de conocimiento y uso que hace el alumnado de las aplicaciones digitales colaborativas y la participación en espacios virtuales educativos.

Para ello, se podrán proponer proyectos y tareas que requieran y estén basados en la investigación compartida y cooperativa.

Tanto el itinerario de actividades y tareas diseñadas como las conclusiones de los trabajos han de requerir el uso de herramientas y/o entornos virtuales que permitan y propicien el trabajo colaborativo.

La construcción del entorno personal de aprendizaje va a servir para favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado en cualquier área del currículo.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.

2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

- 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning
- 3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
 CD: Competencia digital
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Indicadores - Competencia

- CPD4.1 - Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT)
 CPD4.2 - Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. (CD, CMCT, SIEP)
 CPD4.3 - Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CD, CMCT, CAA)

Criterio de evaluación: 5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Este criterio pretende evaluar el conocimiento de los conceptos de identidad digital personal y ciudadana, así como el uso adecuado de normas y referencias de comunicación digital.
 Se sugieren propuestas metodológicas basadas en el estudio de casos y el aprendizaje basado en problemas que permitan establecer conclusiones, reconocer los usos correctos y los inadecuados, así como la toma de conciencia y elaboración reflexiva y consensuada de las medidas a tomar para la prevención y seguridad.

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

Para ello, se podrían desarrollar diferentes tipos de tareas y actividades como el análisis de diversas identidades en la red, extrayendo conclusiones acerca de cómo se va conformando un perfil en función de la participación, en qué comunidades o servicios está integrada, qué se omite, qué no se hace, qué tratamiento se hace de las imágenes, en qué contextos se muestran, etc.

También proceden actividades relacionadas con los diferentes tipos de textos escritos en función de las herramientas y soportes así como las normas de cortesía y de uso correcto.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

- 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning
- 3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores - Competencia

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

CPD5.1 - Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC)

CPD5.2 - Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CD, CMCT)

CPD5.3 - Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación: 6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Este criterio pretende valorar la competencia para discriminar los indicadores que pueden determinar prácticas adictivas, así como de abuso y acoso a través de Internet, tanto desde las redes sociales o mediante aplicaciones de mensajería multiplataforma. Se sugiere realizar simulaciones de usos correctos e inadecuados, además de realizar dramatizaciones de situaciones de acoso o adicciones desarrollando los distintos roles que aparecen en este tipo de situaciones, visitas de personal especializado en prevención de riesgos, etc.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital.Prevencción y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

- 3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning
- 3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación.Mantenimiento de contenidos de plataformas.

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores - Competencia

- CPD6.1 - Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC)
- CPD6.2 - Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación: 7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

Orientaciones y Ejemplificaciones

Este criterio evalúa el uso de los entornos personales de aprendizajes como una nueva manera de expresión, comunicación y creación, así como los procesos de diseño, planificación y realización de producciones individuales y colectivas. Para desarrollar este criterio se propone el diseño y la producción de forma colaborativa e individual, además de compartir el trabajo realizado mediante la difusión de los mismos a través de Internet, tanto en la plataforma web del centro como en los repositorios convenidos. Estos tipos de producciones no deben entenderse como actividades puntuales, sino como proyectos a más largo plazo, dándole al alumnado la posibilidad de participar en el mantenimiento y alimentación del contenido web del centro con una finalidad lúdica y educativa.

Objetivos

1. Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

Contenidos

Bloque 1: Cultura digital.

- 1.1 Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2 Uso responsable de las redes sociales,
- 1.3 Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4 La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: Práctica tecnológica.

- 2.1 APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES

Año académico: 2018/2019

Curso: 6º de Educ. Prima.

Área / Materia: Cultura y práctica digital

2.2 Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.

2.3 Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

Bloque 3: Educación en línea.

3.1 Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning

3.2 Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.

3.3 Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CD: Competencia digital

CEC: Conciencia y expresiones culturales

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Indicadores - Competencia

CPD7.1 - Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)

CPD7.2 - Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA)

CPD7.3 - Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC)