

CURRÍCULUM
“COMPETENCIA DIGITAL”
Educación Primaria



salesianos
SANTANDER

Autor
Raúl Diego Obregón



COMPETENCIA DIGITAL

El área de Competencia Digital les permite conocer y entender el mundo digital en el que vivimos. Desarrolla sus capacidades para mantenerse informados, comunicarse y colaborar.

Es importante que en esta era del conocimiento no solo lo consuman sino que a la vez lo creen, por lo que el trabajo con herramientas digitales les va a permitir crear de una forma rápida y creativa recursos de aprendizaje.

Podrán resolver problemas que les surjan con el uso de la tecnología y fortalecer la seguridad ante posibles incidencias externas.

La creación de un portfolio de trabajo les va a permitir aprender de sus igual gracias a la configuración de su entorno personal de aprendizaje.

BLOQUE 1 – INFORMACIÓN

DESCRIPCIÓN:

Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

COMPETENCIAS:

- 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital.
- 1.2. Evaluación de información, datos y contenido digital.
- 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
Buscadores y navegadores. Herramientas de búsqueda.	Conocer la forma de realizar búsquedas y filtrado de información.	Identifica varios buscadores. Realiza búsquedas en distintos formatos.
Tipos de fuentes de información. Portales de contenido por especialidad.	Conocer las fuentes de información más fiables. Conocer la forma de citar la información.	Es capaz de comparar y contrastar e integrar diferentes fuentes de información. Cita las fuentes consultadas. Es crítico con la información que encuentra.
Organizadores de información. Herramientas de almacenamiento web.	Conocer herramientas para organizar información. Conocer herramientas para almacenar y recuperar la información.	Es capaz de organizar la información y agruparla. Es capaz de almacenar, compartir y recuperar documentos en línea.

BLOQUE 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

DESCRIPCIÓN:

Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos por medio de herramientas en red, conectar con otros y colaborar mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, concienciación intercultural.

COMPETENCIAS:

2.1 Interacción mediante tecnologías digitales.

2.2 Compartir información y contenidos.

2.3 Netiqueta.

2.4 Gestión de la identidad digital.

2.5 Entornos personales de aprendizaje.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
Dispositivos digitales. Medios de comunicación y aplicaciones para comunicarse. Aplicaciones de almacenamiento.	Conocer el uso del correo electrónico. Conocer el funcionamiento y uso de programas de videoconferencias. Conocer el funcionamiento y uso de la mensajería instantánea. Es capaz de filtrar y ordenar los mensajes.	Sabe mandar, recibir, contestar y organizar correos electrónicos. Es capaz de realizar una videoconferencia. Se comunica por mensajería instantánea, haciendo un uso correcto del medio. Organiza y recupera los mensajes que recibe.
Información digital. EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje). Gestores de contenido. Herramientas de gestión del tiempo y de las tareas. Derechos de autor.	Conocer los beneficios de compartir contenido e información con los compañeros. Organizar su tareas y eventos en herramientas de gestión Es derecho de la existencia de los derechos de autor de los contenidos que comparte.	Comparte información en espacios abiertos y de colaboración entre iguales. Es capaz de crear calendarios y eventos personalizados a sus necesidades. Organiza las tareas y las gestiona personalmente. Respeto los derechos de autor de los materiales que comparte.
Normas de conducta y netiqueta.	Conocer las normas de netiqueta y respeto en la red.	Es capaz de conocer e identificar buenas y malas conductas en la red. Crea un decálogo de buenas conductas.

Identidad digital.	Ser capaz de construir una identidad clara y protegida acorde a su edad.	Crear una identidad virtual: real, segura y protegida.
Reputación digital.	Conocer los beneficios de una identidad y reputación digital.	Diseñar una presentación sobre los beneficios de poseer una buena identidad y reputación digital.
Huella digital.	Ser capaz de rastrear su propia huella digital.	Realizar búsquedas de la huella digital para controlarla, borrarla o potenciarla.
Herramientas de publicación web formato blog (portfolio).	Conocer herramientas para compartir el contenido online.	Crea, diseña, configura y gestiona un blog personal como portfolio de aprendizaje.
PLE (Entornos personales de aprendizaje).	Conocer los beneficios de compartir y seguir a iguales en el proceso de publicación de trabajos digitales y aprendizaje compartido.	Gestiona las herramientas del PLE para realizar un aprendizaje constante y abierto.
PLN (Comunidades digitales de aprendizaje)	Seguir el trabajo y las reflexiones de los compañeros que tienen un portfolio de trabajo.	Gestiona los contactos aprender de su comunidad de aprendizaje.

BLOQUE 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

DESCRIPCIÓN:

Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

COMPETENCIAS:

3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales.

3.3 Derechos de autor y licencias.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
Herramientas de creación de mapas mentales y esquemas.	Crear contenidos en diferentes formatos, soportes y aplicaciones.	Es capaz de crear un publicar un esquema o mapa mental digital, tras la selección u organización de la información.
Herramientas de creación de podcast.	Ser capaz de crear contenido mediante medios digitales: mapas mentales, esquemas, podcast, mapas, infografías, carteles, trípticos, códigos QR, cómics...	Es capaz de grabar y compartir un podcast con el que crea y comparte conocimientos.
Herramientas de mapas.		Geolocaliza y comparte contenido en mapas digitales.

Herramientas de infografías.	Ser capaz de crear contenido en múltiples formatos: texto, imágenes, vídeo, audio...).	Es capaz de crea infografías en las que sintetiza y visualiza el contenido.
Herramientas de carteles y trípticos.		Crea carteles y trípticos.
Herramientas de creación de códigos QR.		Es capaz de crear códigos QR con varios soportes y contenido.
Herramientas de Realidad Aumentada.		Crea realidad aumentada que puede ser compartido con los demás.
Herramientas de ejes cronológicos.		Secuencia la información en ejes cronológicos visuales.
Herramientas de actividades interactivas.		Crear diversas actividad interactivas de distintos tipos: crucigramas, sopas de letras, imágenes interactivas...
Herramienta de creación de cómics.		Es capaz de contar historias a partir de cómics.
Herramientas de edición de imágenes.	Saber reutilizar recursos y contenidos a partir de otros.	Edita imágenes y las comparte en línea.
Herramientas de edición de vídeo	Realizar diversas actividades a partir de otras ya creadas.	Es capaz de grabar y montar vídeos.
Herramientas de presentaciones.		A partir de información relevante que ha seleccionado, crea presentaciones.
Licencias CC	Conocer y usar las licencias CC.	Licencia el contenido que crea y comparte en línea.

BLOQUE 4 – SEGURIDAD

DESCRIPCIÓN:

Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso responsable y seguro.

COMPETENCIAS:

- 4.1 Protección de dispositivos y de contenido digital.
- 4.2 Protección de datos personales e identidad digital.
- 4.3 Protección de la salud y el bienestar.
- 4.4 Virtudes y riesgos de internet

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
Contraseñas, patrones y antivirus.	Proteger los dispositivos con diversos medios y medidas preventivas.	Configura y establece unas normas de seguridad en los dispositivos que maneja.
Contraseñas seguras.	Saber crear contraseñas seguras.	Crea una infografía con consejos sobre la creación de contraseñas seguras.
Posturas de trabajo. Decálogo seguro ante el trabajo digital.	Conocer los principales consejos que le ayuden a realizar un trabajo saludable ante la tecnología.	Es capaz de enumerar y utilizar varios consejos que cuiden su postura y salud al trabajar con la tecnología.
Virtudes de Internet y las redes sociales. Riesgos de la tecnología y las redes sociales.	Conocer las principales virtudes y beneficios que tiene Internet y las redes sociales. Conocer y prevenir los riesgos de las nuevas tecnologías y las redes sociales.	Participa abiertamente en un debate en el que se habla de los beneficios de las redes sociales. Participa en las dinámicas de grupo tras presentar los riesgos de la tecnología y las redes sociales.

BLOQUE 5 – INICIACIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y LA PROGRAMACIÓN

DESCRIPCIÓN:

Diseñar, planificar y programar aplicaciones, proyectos y robots.

COMPETENCIAS:

- 1.1. Programación con tablets.
- 1.2. Diseño de programas.
- 1.3. Programación de robots.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
Programas para la creación de apps para tablet.	Conocer y diseñar aplicaciones móviles para el aprendizaje y el entretenimiento	Es capaz de crea una aplicación para repasar contenidos trabajados en clase.
Programas para el diseño de videojuegos.	Iniciar a alumno en la programación de secuencias y juegos.	Es capaz de crea una secuencia programada en el ordenador.
Montaje de robots. Programación de robots.	Conocer los principales componentes para el montaje de un robot. Programar y controlar al robot desde dispositivos a distancia o por automatismos.	Monta, desmonta robots, organizando las piezas. Es capaz de mandar órdenes al robot desde dispositivos a distancia.