

PROGRAMA PRODIG - CURSO 2019/2020

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES TIPO PARA INCLUIR EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS

Es difícil aplicar y fomentar en nuestra actividad diaria la competencia digital; fundamentalmente debido a la falta de material operativo que lo permita.

Es por ello, que debemos intentar establecer estrategias que favorezcan la adquisición de dicha competencia entre nuestro alumnado.

Para ello, a modo de propuesta, el objeto que nos planteamos para el programa PRODIG en este curso es **incluir en, al menos, una unidad didáctica de nuestras programaciones algún tipo de actividad como puede ser:**

Actividad tipo 1.- Búsqueda crítica de información sobre cualquier tema:

- Priorizando las fuentes oficiales, si existen;
- Documentando las fuentes consultadas, fecha de publicación de la misma, números de accesos, consultas, visitas, si procede.
- Guardar el contenido localizado en un formato concreto.

Actividad tipo 2.- Obtener contenido multimedia (imágenes, audio y video) de Internet:

- Indicando las fuentes de procedencia.
- Analizar, si es posible, sobre la licencia de uso de dicho material. Este aspecto es obligatorio si se va a reutilizar o emplear en un trabajo propio. Solicitar permiso al autor, si procede.
- Almacenarlo correctamente en soportes de almacenamiento propio para su posterior uso.

Actividad tipo 3.- Participar activamente en una plataforma educativa (Moodle, Edmodo, Schoology, Google Classroom,..) o blog, en el que se pueda:

- Acceder a información generada por el profesorado o por terceros (enlazada).
- Subir y compartir información propia.
- Ser consciente de que los datos de acceso a la plataforma es una acreditación individual a proteger.

Actividad tipo 4.- Participar en foros de debate, blogs, de forma cívica, mostrando respeto por otras ideas/planteamientos.

Actividad tipo 5.- Tener una cuenta en plataformas de almacenamiento en la nube como Google Drive, Dropbox, etc. de forma que se pueda compartir con terceros información almacenada en la nube.

Es importante establecer los permisos de compartición (acceso con edición, solo

lectura,...)

Actividad tipo 6.- Utilizar el correo electrónico y/o whatsapp como herramienta de comunicación individual o grupal.

Actividad tipo 7.- Crear un documento (Texto, Presentación, Video...) de forma colaborativa. Compartirlo con el/la profesor/a.

Actividad tipo 8.- Elaborar información/conocimiento propio a partir de informaciones de terceros.

- Huir del copiar y pegar masivo, obteniendo las ideas principales y enlazándolas con conectores propios conformando un documento homogéneo en su elaboración.
- Integrar elementos multimedia (imágenes, sonidos, videos, etc...) obtenidos de diversas fuentes.

Actividad tipo 9.- Elaborar gráficas mediante software de hoja de cálculo a partir de datos resultantes de un estudio propio o de terceros. Siempre citando las fuentes.

Actividad tipo 10.- Elaborar infografías, Mapas conceptuales a modo de resumen de un Tema o trabajo.

Actividad tipo 11.- Elaborar documentos de texto:

- Trabajos, memorias, informes elaborados con un software de tipo procesador de textos. Debe incluir aspectos como:
 - Portada, índice, justificación/presentación, bibliografía y conclusión si proceden.
 - Tamaño de fuente, interlineado, márgenes, sangrías y orientación del papel adecuados.
 - Encabezado/pie de página que incluya información sobre el documento y la paginación.
 - Inclusión de tablas, imágenes, otros objetos.
- Trípticos, dípticos...

Actividad tipo 12.- Tomar conciencia de la importancia de nuestra información. Tener copia de seguridad de la misma. Por ejemplo, en un USB dedicado a ello o almacenarlo en la nube.

Actividad tipo 13.- Cómo crear una contraseña robusta y fuerte de cara a mantener nuestra información segura y evitar suplantación de identidad (phishing).

Actividad tipo 14.- Cuidado de la identidad digital, sexting y otras prácticas de riesgo,

ciberacoso, adicción a la tecnología, ergonomía digital.

Actividad tipo 15.- Tomar conciencia de la huella de carbono producida por el uso de las TIC, cómo contaminamos a través de la compra y uso cotidiano de las TIC, pero también cómo podemos reducir esta contaminación de una forma efectiva para reducir las posibles repercusiones negativas en nuestro planeta, ecoahorro digital.

Actividad tipo 16.- Usar un calendario de clase compartido que controle las fechas clave de exámenes y entregas de trabajos.

Actividad tipo 17.- Realizar con herramientas digitales, tareas que normalmente hacemos en papel:

- Sorteos: <https://echaloasuerte.com/>
- Esquemas: <https://www.mindomo.com/es/>

RELACIÓN ENTRE LAS DESTREZAS Y LAS ACTIVIDADES TIPO

D1 Búsqueda crítica, Almacenamiento	D2 Comunicación y colaboración	D3 Creación de contenido digital	D4 Seguridad	D5 Resolución de problemas
ACT 1	ACT 3	ACT 8	ACT 12	ACT 16
ACT 2	ACT 4	ACT 9	ACT 13	ACT 17
	ACT 5	ACT 10	ACT 14	
	ACT 6	ACT 11	ACT 15	
	ACT 7			

ANEXO A INCLUIR EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DEL CURSO 19/20

Marca con una (x) aquella/s actividad/es que vayas a incluir en tu programación didáctica, indicando el curso, la materia y una breve contextualización.

PROFESOR: _____

MATERIA: _____ CURSO: _____

(X)	ACTIVIDAD	DEST	UD Nº	CONCRECIÓN DE LA ACTIVIDAD
	Tipo 1	D1		
	Tipo 2	D1		
	Tipo 3	D2		
	Tipo 3	D2		
	Tipo 4	D2		
	Tipo 5	D2		
	Tipo 6	D2		
	Tipo 7	D2		
	Tipo 8	D3		
	Tipo 9	D3		
	Tipo 10	D3		
	Tipo 11	D3		
	Tipo 12	D4		
	Tipo 13	D4		
	Tipo 14	D4		
	Tipo 15	D4		
	Tipo 16	D5		
	Tipo 17	D5		

OTRAS (indicar otras actividades, si se desea, y las destrezas donde se enmarcan):

UD Nº	DESTREZA (D1, D2, D3, D4, D5)	CONCRECIÓN ACTIVIDAD

RELACIÓN ENTRE LAS DESTREZAS Y LAS ACTIVIDADES TIPO

D1: Información y alfabetización de datos

1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital

- Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en entornos digitales, acceder a ellos y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.

2. Evaluación de datos, información y contenido digital

- Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenido digital. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital.

3. Gestión de datos, información y contenido digital

- Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenido en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.

D2: Comunicación y colaboración

4. Interacción a través de tecnologías digitales

- Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.

5. Compartir a través de tecnologías digitales

- Compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario, conocer las prácticas de referencia y atribución.

6. Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales

- Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de auto-empoderamiento y de ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

7. Colaboración a través de tecnologías digitales

- Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimientos.

8. Netiqueta

- Estar al tanto de las normas conductuales y de los conocimientos técnicos mientras se utilizan las tecnologías digitales y la interacción en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación al público específico y conocer la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.

9. Gestión de la identidad digital

- Crear y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación, manejar los datos que uno produce a través de varias herramientas, entornos y servicios digitales.

D3: Creación de contenido digital

10. Desarrollo de contenidos digitales

- Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, expresarse a través de medios digitales.

11. Integración y reelaboración de contenidos digitales

- Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar la información y el contenido en un cuerpo de conocimientos existente para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y relevantes.

12. Derechos de autor y licencias

- Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información y los contenidos digitales.

13. Programación

- Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para un sistema informático para resolver un problema dado o realizar una tarea específica.

D4: Seguridad

14. Protección de dispositivos

- Proteger los dispositivos y el contenido digital y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de protección y de seguridad y tener debidamente en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

15. Protección de datos personales y privacidad

- Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Comprender cómo utilizar y compartir información de identificación personal mientras se protege a sí mismo y a los demás de daños y perjuicios. Para entender que los servicios digitales utilizan una "Política de privacidad" para informar cómo se usan los datos personales.

16. Protección de la salud y el bienestar

- Ser capaz de evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (por ejemplo, el acoso cibernético). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.

17. Protección del medio ambiente

- Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.

D5: Resolución de Problemas

18. Solución de problemas técnicos

- Identificar problemas técnicos al operar con dispositivos y utilizar entornos digitales, y resolverlos (desde solución de problemas hasta resolver problemas más complejos).

19. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

- Evaluar las necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlas. Para ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo, accesibilidad).

20. Utilizar tecnologías digitales creativamente

- Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Involucrarse individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.

21. Identificación de brechas de competencia digital

- Comprender dónde se necesita mejorar o actualizar la propia competencia digital. Ser capaz de apoyar a otros con su desarrollo de competencias digitales. Buscar oportunidades de autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital.