

PERFIL DE ÁREA CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

TERCER CICLO

Este documento se complementa con el Proyecto Educativo para el resto de elementos curriculares que aquí no se desarrollan
CEIP HUERTA RETIRO



CEIP
Huerta
Retiro

Mairena del Alcor

OBJETIVOS PARA PRIMARIA CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

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.

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

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

OBJETIVOS DE ÁREA: 1

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CMCT, CSYC

TERCER CICLO

Indicadores

CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.
CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.

Contenidos

Bloque 1: “Cultura Digital”:

- 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

OBJETIVOS DE ÁREA: 3

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CMCT, CSYC, CCL

TERCER CICLO

Indicadores

CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.

CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).

CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.

CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.

Contenidos

Bloque 1: 'Cultura digital.'

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'

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

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

CE.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.

OBJETIVOS DE ÁREA: 3, 4

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CMCT, CSYC, SIEP, CCL

TERCER CICLO

Indicadores

CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.

CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.

CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor..

CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.

Contenidos

Bloque 1: 'Cultura digital.'

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

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.)

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

CE.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.

OBJETIVOS DE ÁREA: 4, 5

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CMCT, SIEP, CAA

TERCER CICLO

Indicadores

- CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.
- CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.
- CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.

Contenidos

Bloque 1: 'Cultura digital.'

- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.
- 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

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.

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

CE.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.

OBJETIVOS DE ÁREA: 2

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CMCT, CSYC

TERCER CICLO

Indicadores

CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.

CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc).

CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.

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.

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

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

OBJETIVOS DE ÁREA: 2

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CSYC

TERCER CICLO

Indicadores

CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas.

CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.

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.

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

CE.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.

OBJETIVOS DE ÁREA: 5

COMPETENCIAS CLAVE: CD, SIEP, CEC, CAA

TERCER CICLO

Indicadores

CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.

CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje

CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.

Contenidos

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. W ikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.

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