

MÓDULO 6
FACILITAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO

Descripción

El personal educativo no solo tiene que dar al alumnado la oportunidad de utilizar las tecnologías digitales a lo largo del desarrollo de sus competencias transversales, sino también fomentar la competencia digital del alumnado como una de sus competencias transversales reales. La capacidad de facilitar las competencias digitales del alumnado es una parte integral de las competencias digitales del personal educativo y se refiere a todas las áreas del Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos (DigComp), pero centrándose en la dimensión pedagógica.

Resultados del aprendizaje

Al finalizar este módulo, el alumnado podrá/deberá:

Conocimientos:

- Relacionar búsquedas eficaces
- Explicar los fundamentos de la programación y el pensamiento computacional a un público joven
- Reconocer e ilustrar cómo entender la forma y la estructura de la información como base del pensamiento computacional
- Reconocer y explicar aspectos de la computación en el mundo que nos rodea
- Reconocer cuándo y dónde es necesario mejorar o actualizar las competencias digitales del alumnado
- Comprender qué aspectos de un problema pueden resolverse con una herramienta y adaptar un nuevo uso
- Definir y enumerar los principales derechos de autor y licencias

Habilidades:

- Colaborar con el alumnado en la definición de sus necesidades de información y acceder a la información digital
- Aplicar y sugerir herramientas y técnicas de la informática para comprender y razonar sobre sistemas y procesos naturales, sociales y artificiales
- Abordar de forma novedosa cuestiones como la programación, el pensamiento computacional y la resolución de problemas
- Vincular los contenidos digitalizados a la creatividad del alumnado
- Demostrar formas de adaptar las estrategias de comunicación a las diferencias culturales y generacionales
- Supervisar los comportamientos del alumnado en el entorno digital para proteger su bienestar y actuar para cambiar los comportamientos inseguros

Competencias / actitudes

- Seleccionar fuentes de información fiables
- Valorar la capacidad del alumnado para evaluar las fuentes de información, su fiabilidad y credibilidad, y para adaptar las estrategias de búsqueda
- Defender la importancia de proteger la propia reputación y manejar correctamente las identidades digitales
- Animar al alumnado a expresarse a través de los medios digitales
- Ayudar al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de forma innovadora para crear conocimiento
- Animar al alumnado a compartir datos, información y contenidos digitales con otras

personas a través de las tecnologías digitales adecuadas

Contenido

Unidades

1. Educación en materia de información y medios de comunicación

- Necesidades de información en actividades de aprendizaje y entornos digitales
- Necesidades de las personas usuarias, técnicas de búsqueda y sus implicaciones
- Software, herramientas y técnicas para obtener, organizar, compartir y sintetizar información digital
- Estrategias para evaluar la información de forma crítica y adaptar las búsquedas

2. Comunicación y colaboración digital

- Introducción a los principales métodos y oportunidades para los intercambios fructíferos entre el alumnado: recursos y herramientas básicas para colaborar, interactuar y compartir
- Ciudadanía, diferencias culturales y comunicación digital
- Identidades digitales y cómo gestionarlas

3. Creación de contenido digital

- Los principales sistemas de derechos de autor y licencias
- La estructura de la información y el pensamiento computacional para el público joven, mediante actividades atractivas
- Las bases de la programación
- La informática como forma de hacer razonar al alumnado sobre los sistemas y procesos naturales, sociales y artificiales

4. Uso responsable

- Principales cuestiones relacionadas con los datos personales, la privacidad y la seguridad de los dispositivos
- Por qué es importante la reputación y cómo protegerla. Hacerlo comprensible para el público joven
- Ejercicios y pruebas para que el alumnado se comporte de forma segura y proteja su bienestar mientras utiliza las tecnologías digitales

5. Resolución de problemas digitales

- Una visión general de los problemas técnicos y las principales soluciones
- Uso creativo de herramientas y recursos para resolver problemas técnicos
- Procesos creativos para una generación digital: fomentar la autoexpresión y la innovación
- Autoevaluación de las necesidades digitales