

Tema 4.

1. Introducción.

2. Portais, aplicacións e ferramentas para o desenvolvemento da competencia dixital do alumnado.

3. Ferramentas para o traballo diario de aula: brincaletras, educaplay, poplet e line (liña do tempo).

1.Introdución

A competencia dixital é de ámbito transversal tanto no alumnado coma no profesorado. Pode ser utilizada para tratar problemas e situacións que afectan a calquera área curricular e son susceptibles da evolución constante debido aos cambios de que son obxecto os dispositivos que se empregan ou as aplicacións en que se sustenta.

A Orde ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato

A competencia dixital é aquela que implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e da comunicación para alcanzar os obxectivos relacionados co traballo, a empregabilidade, a aprendizaxe, o uso do tempo libre, a inclusión e participación na sociedade.

Esta competencia supón, ademais da adecuación aos cambios que introducen as novas tecnoloxías na alfabetización, a lectura e a escritura, un conxunto novo de

coñecementos, habilidades e actitudes necesarias hoxe en día para ser competente nun contorno dixital.

Require de coñecementos relacionados coa linguaxe específica básica: textual, numérica, icónica, visual, gráfica e sonora, así como as súas pautas de decodificación e transferencia. Isto comporta o coñecemento das principais aplicacións informáticas. Supón tamén o acceso ás fontes e o procesamento da información, e o coñecemento dos dereitos e as liberdades que asisten as persoas no mundo dixital.

Igualmente, precisa do desenvolvemento de diversas destrezas relacionadas co acceso á información, o procesamento e uso para a comunicación, a creación de contidos, a seguridade e a resolución de problemas, tanto en contextos formais como non formais e informais. A persoa debe ser quen de facer un uso habitual dos recursos tecnolóxicos dispoñibles co fin de resolver os problemas reais dun modo eficiente, así como avaliar e seleccionar novas fontes de información e innovacións tecnolóxicas, a medida que van aparecendo, en función da súa utilidade para acometer tarefas ou obxectivos específicos.

A adquisición desta competencia require, ademais, actitudes e valores que permitan ao usuario adaptarse ás novas necesidades establecidas polas tecnoloxías, a súa apropiación e adaptación aos propios fins e a capacidade de interaccionar socialmente arredor delas. Trátase de desenvolver unha actitude activa, crítica e realista cara ás tecnoloxías e os medios tecnolóxicos, valorando as súas fortalezas e debilidades e respectando principios éticos no seu uso. Por outra parte, a competencia dixital implica a participación e o traballo colaborativo, así como a motivación e a curiosidade pola aprendizaxe e a mellora no uso das tecnoloxías.

Por tanto, para o adecuado desenvolvemento da competencia dixital resulta necesario abordar:

- A información: isto comporta a comprensión de como se xestiona a información e de como se pon á disposición dos usuarios, así como o

coñecemento e manexo de diferentes motores de busca e bases de datos, sabendo elixir aqueles que responden mellor ás propias necesidades de información.

Igualmente, supón saber analizar e interpretar a información que se obtén, cotexar e avaliar o contido dos medios de comunicación en función da súa validez, fiabilidade e adecuación entre as fontes, tanto online como offline. E por último, a competencia dixital supón saber transformar a información en coñecemento a través da selección apropiada de diferentes opcións de almacenamento.

- A comunicación: supón tomar conciencia dos diferentes medios de comunicación dixital e de varios paquetes de software de comunicación e do seu funcionamento, así como os seus beneficios e carencias en función do contexto e dos destinatarios. Ao mesmo tempo, implica saber que recursos se poden compartir publicamente e o valor que teñen, é dicir, coñecer de que maneira as tecnoloxías e os medios de comunicación poden permitir diferentes formas de participación e colaboración para a creación de contidos que produzan un beneficio común. Isto supón o coñecemento de cuestións éticas como a identidade dixital e as normas de interacción dixital.

- A creación de contidos: implica saber como os contidos dixitais se poden realizar en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imaxes), así como identificar os programas/ aplicacións que mellor se adaptan ao tipo de contido que se quere crear. Supón tamén a contribución ao coñecemento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), tendo en conta as normativas sobre os dereitos de autor e as licenzas de uso e publicación da información.

- A seguridade: implica coñecer os distintos riscos asociados ao uso das tecnoloxías e de recursos en liña e as estratexias actuais para evitalos, o que supón identificar os comportamentos adecuados no ámbito dixital para

protexer a información, propia e doutras persoas, así como coñecer os aspectos adictivos das tecnoloxías.

- A resolución de problemas: esta dimensión supón coñecer a composición dos dispositivos dixitais, os seus potenciais e as súas limitacións en relación coa consecución de metas persoais, así como saber onde buscar axuda para a resolución de problemas teóricos e técnicos, o que implica unha combinación heteroxénea e ben equilibrada das tecnoloxías dixitais e non dixitais máis importantes nesta área de coñecemento.

2. Portais, aplicacións e ferramentas para o desenvolvemento da competencia dixital do alumnado.

Entre as estratexias metodolóxicas que facilitan o desenvolvemento das competencias dixitais do alumnado:

-Usar ferramentas en diferentes momentos da aprendizaxe e en todas as situacións da vida escolar. Tamén cómpre ter en conta o seu uso fóra deste ámbito. Este uso non se pode contemplar máis que de xeito transversal en todas as áreas e materias. Aquí podemos ver o [“perfil competencial da primaria desde a competencia dixital”](#).

-Empregar a tecnoloxía como engádegas á metodoloxía didáctica escollidas. O seu uso irán na procura de mellores resultados, achegar unha información máis completa, rendemento e aproveitamento do tempo...

-Empregar a tecnoloxía para favorecer a xestión da aula na que a docente é unha dinamizadora que acompaña ao alumnado na consecución do coñecemento de xeito autónomo e significativo.

-Propor tarefas que poden ser resoltas de diferentes xeitos, que respecten o estilo de aprendizaxe do noso alumnado e a diversidade cultural.

-Participar de actividades significativas, reais, relacionadas tanto coa vida escolar coma co contorno e ámbitos de interese para o alumnado.

4. Ferramentas para o traballo diario de aula: brincaletras, educaplay, poplet e line (liña do tempo).

As ferramentas das que imos falar ó longo desta sección, están escollidas pensando en que tanto o profesorado coma o alumnado poidan crear as súas propias actividades. Todas elas requiren rexistro a través de correo electrónico e posterior confirmación.

Ó mesmo tempo, son ferramentas moi intuitivas e que ofrecen unhas posibilidades moi interesantes coa versión de balde, e que podemos mellorar cunha conta *premium*.

Dependendo de si temos pensado empregalas simplemente como docentes, ou tamén co alumnado como creador, debemos ter en conta as seguintes recomendacións:

Se usamos as ferramentas como **docentes**:

- Podemos empregar a conta de correo que utilizemos normalmente para os rexistros no resto de páxinas.
- Podemos empregar o mesmo contrasinal que utilizamos no resto de ocasións.
- As actividades debemos compartilas nunha páxina web, blog, ou nalgún caso podemos descargalas, para que o alumnado teña acceso a elas e poida realizalas.

Se usamos as ferramentas para que o **alumnado** cree as súas propias actividades:

- Debemos crear unha conta de correo electrónico nova, que vinculemos coa nosa clase.
- O alumnado non debe coñecer o contrasinal de acceso á conta de correo electrónico.
- Ó rexistrarnos en calquera das páxinas web, empregaremos a conta de correo electrónico e un contrasinal fácil de recordar e con valor simbólico para o alumnado, diferente ó da conta de correo. A este contrasinal sí terá acceso o alumnado, pois é preciso para acceder as diferentes páxinas.

Se temos en conta ó alumnado como creador podemos formular tarefas que xeren un produto final que poderá ser un artefacto dixital onde mostren o resultado do seu proceso de aprendizaxe. Este proceso verase enriquecido polas achegas e comentarios do público, sexan estudantes ou persoas alleas.

Ferramentas para a creación de actividades:

Educaplay (www.educaplay.com):

Páxina web destinada á creación de actividades moi variadas coas que poderemos consolidar os contidos traballados na aula, reforzar aqueles aspectos que o precisen de xeito lúdico, obter retro-alimentación que nos permita valorar a evolución das aprendizaxes e motivar ó alumnado para desenvolver a súa creatividade creando xogos.



- En primeiro lugar, debemos rexistrarnos coa conta de correo electrónico e confirmar a conta a través do mesmo.
- Unha vez rexistrados podemos escoller que tipo de conta queremos ter, se normal ou *premium* (require pago).
- Se escollemos a versión de balde, imos ter acceso a todos os tipos de actividades, pero haberá algunha opción (non primordial) á que non imos ter acceso.
- Os tipos de actividades que podemos crear son:



Este tipo de actividades permítenos traballar sobre calquera contido de calquera materia.

Poderemos crear grupos sen que os participantes do mesmo teñan que estar rexistrados, e poderán realizar as actividades inserindo un código individual que xeral para cada un. Ademais, podemos empregar calquera outra actividade creada por outros/as usuarios/as, pois só aquelas persoas coa conta *premium* poderán poñer as actividades privadas.

Outra das características é a de creación de coleccións de actividades, que se poden facer segundo o criterio que nos pareza oportuno (materia, curso etc.) e que nos vai permitir organizar todo aquilo que creemos ó longo do tempo, e compartir só o que desexemos con determinados grupos.

Para comezar coas nosas creacións debemos premer sobre o tipo de actividade que queremos crear e logo seguir as instrucións que nos vai dando o programa. Para cada tipo, hai uns pasos diferentes, no que o programa nos vai guiando e dicindo cal é o seguinte paso. Unha vez rematadas, debemos poñer etiquetas, como por exemplo: curso, idade, materia, contido... e publicar as tarefas. Só deste xeito estarán visibles para os usuarios que vaian a realizalas, e só deste xeito podemos imprimilas en papel se así o desexamos.

Se a nosa intención é colgalas nun blogue ou páxina web, debemos copiar a ligazón que xera e pegala onde a vaíamos colgar.

Se non temos páxina web ou blogue, as nosas actividades estarán dispoñibles a través da páxina de *Educaplay*, ben buscando o noso usuario, ben compartindo o contido con tickets (un código para cada persoa que o vaia a empregar) ou buscando no buscador xeral, e empregando criterios selectivos de busca.

No seguinte vídeo poderedes ver como iniciarse na plataforma *Educaplay*:

Vídeo!

[Vídeo tutorial: primeiros pasos co Educaplay](#)

código páx cig

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/tSky9HVeNpM" frameborder="0"
allowfullscreen></iframe>
```

Aquí podemos ver un exemplo de unha actividade creada en Educaplay para traballar un contido de 3º de Primaria:

Ligazón para a versión .pdf

[Exemplo actividade Educaplay](#)

Código para incrustar na páxina da cig

```
<iframe
src='https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2813094/html5/principais_ri
s_de_espana.htm' width='795' height='690' frameborder='0'></iframe><a
```


[href='https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2813094/principais_rios_de_espana.htm'](https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2813094/principais_rios_de_espana.htm)>Principais ríos de España

Popplet (www.popplet.com):

Popplet é unha ferramenta web que permite organizar e estruturar ideas de xeito gráfico e visual. Permite crear mapas mentais, tablóns, galerías etc. de maneira sinxela e intuitiva, individualmente ou colaborando con outras persoas, o que favorece incrivelmente o traballo cooperativo e colaborativo.



Na seguinte presentación móstranse os primeiros pasos na creación dun mapa mental coa ferramenta Popplet:

ligazón para o documento .pdf:
[Presentación primeiros pasos Popplet](#)

Código para inserir na páxina da cig:

```
<iframe  
src="https://docs.google.com/presentation/d/1gNeZ8af01UBLFyA3SDsSw5J54MxET  
36AqpX1N0t-ww0/embed?start=true&loop=false&delayms=5000" frameborder="0"  
width="1440" height="839" allowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"  
webkitallowfullscreen="true"></iframe>
```

Por último, un exemplo de mapa mental feito con Popplet.

LIGAZÓN PARA A VERSIÓN .pdf
[exemplo mapa mental](#)

CÓDIGO PARA INCRUSTAR NA PÁXINA DA CIG

```
<object width="460" height="460"><param  
value="http://popplet.com/app/Popplet_Alpha.swf?page_id=3835688&em=1"  
name="movie"></param><param
```

Ademais do Popplet, hai outras ferramentas que nos van permitir crear mapas mentais de xeito moi sinxelo, por exemplo:

Goconqr, Mindmeister, Mindomo.

Line.do/es (www.line.do/es):

Outra opción interesante para crear contidos son as liñas do tempo, onde podemos organizar eventos de xeito cronolóxico, e facer unha presentación dos mesmos de forma visual. A ferramenta web line.do é unha das máis sinxelas e coa posibilidade de poñer a interface en castelán. As opcións de edición son moi limitadas, pero isto tamén contribúe a que sexan pasos máis sinxelos e intuitivos, ideais para usar en primaria. Require de rexistro a través de correo electrónico.

A continuación podedes ver unha presentación coas opcións máis relevantes da ferramenta:

[Presentación Line.do](#)**código para insertar na páxina da cig**

```
<iframe  
src="https://docs.google.com/presentation/d/1I3rHOv0GuilEstOXeFzIZXS6cL7ZzdILj  
zysL84KbfQ/embed?start=true&loop=false&delayms=5000" frameborder="0"  
width="960" height="569" allowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"  
webkitallowfullscreen="true"></iframe>
```