

Tarea del tema 1: Sociedad de la información, tecnologías, internet y educación

OBJETIVO

- Reflexionar sobre el uso de las tecnologías por parte de niños, adolescentes y jóvenes tanto en el contexto escolar como fuera de él.

PROCESO

- Consulta los materiales del tema 1.
- El alumnado deberá investigar sobre los diferentes temas relacionados con el uso de las tecnologías por parte de niños, adolescentes y jóvenes, y analizar los peligros a los que están expuestos estos grupos de edad y las posibles adicciones a la tecnología.
- El/la estudiante debe redactar un texto reflexivo sobre los hallazgos de la investigación y análisis.

PRODUCTO FINAL A ENTREGAR EN LA TAREA

- Archivo PDF de un texto original con una extensión máxima de 1500 palabras (incluyendo referencias y títulos), empleando la fuente calibri tamaño 12, interlineado 1,15 y alineación justificada, con el nombre de archivo que siga esta estructura: “Tarea 1 - Nombre/s Apellido1 Apellido2” (reemplazando por nombre/s y apellidos del alumno/a).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Calidad del contenido:
 - Relación y adecuación del escrito con el tema de estudio “Funciones y efectos de las TIC en la educación de la sociedad de la información”.
 - Grado de desarrollo y de concreción del tema de forma teórica.
 - Grado de reflexión crítica sobre la cuestión.
 - Adecuación de citas y referencias siguiendo el estilo [APA7](#) basándose en fuentes bibliográficas recientes (a ser posible, de menos de 5 años) y de calidad.
- Organización y relación de los conceptos e ideas:
 - Adecuación del estilo expresivo y calidad de redacción.
 - Ajuste a los parámetros de extensión y estilo establecidos.

Tarea del tema 2: Búsqueda y análisis de Materiales Didácticos Digitales (MDD)/ Recursos Educativos Digitales (RED)

OBJETIVO

- Buscar y analizar materiales educativos digitales y presentar un informe con los hallazgos sobre el enfoque pedagógico, el diseño y los aspectos tecnológicos identificados.

PROCESO

- Consulta los materiales del tema 1 y 2
- Los estudiantes buscarán Materiales Didácticos Digitales orientados a trabajar la competencia digital o que integren el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes (tanto en el ámbito formal como no formal)
- Algunas referencias para hacer búsquedas de materiales son: Área de Tecnología Educativa del Gobierno de Canarias, INTEF, Proyecto EDIA, Procomún
- Analizarán cada material y tomarán nota de los siguientes aspectos:
 - **Criterios tecnológicos e interactivos del RED**
 - **Elementos visuales:** ¿Cuántos elementos visuales se presentan? ¿Tiene más de 4? ¿Cómo están dispuestos los elementos? ¿Se destacan los elementos? ¿Existe contraste figura y fondo? ¿La composición de la pantalla es sencilla y clara?
 - **Interactividad:** ¿Cuántos elementos activos hay en la pantalla? ¿Qué gestos son necesarios para activarlos (pulsar, arrastrar, presionar...)? ¿El gesto va acompañado de algún sonido o música? ¿La música apoya y refuerza la información visual? ¿Los mensajes e informaciones son verbales? ¿Resultan comprensible para el niño y/o niña?
 - **Estructura organizativa:** ¿Cuántas pantallas tiene el recurso? ¿Se puede mover fácilmente entre pantallas? ¿Se puede repetir la actividad o juego sin salir?
 - **Accesibilidad:** ¿Dispone de estrategias de adaptación visual, sonora y motórica que permitan el uso a niños y niñas con necesidades educativas específicas?
 - **Información a familias y docentes:** ¿Cuenta con información dirigida a los educadores sobre cómo usar el recurso digital? ¿Se informa, con un lenguaje entendible, sobre cuáles son las características tecnológicas e interactivas, y sobre el sistema operativo y dispositivo que soporta al recurso (si es o no multiplataforma)?
 - **Criterios educativos de los RED**
 - **Seguridad y privacidad:** ¿Se especifica la edad recomendable? ¿El rango de edad es concreto y no mayor a dos años? ¿Permite el uso en

modalidad off line? ¿Dispone de barreras efectivas que impida el acceso a contenidos impactantes y/o enlaces externos inapropiados para las edades infantiles?

- **Contenidos:** ¿Se especifica la temática del recurso? ¿Los contenidos son variados y se combina los cognitivos con los emocionales y/o afectivos? ¿Los contenidos responden a las áreas del currículum de Infantil? ¿Qué tipo de personajes aparecen? ¿Se expresa algún tipo de emociones a lo largo del recurso o a través de los personajes? ¿Presentan algún tipo de estereotipos (género, étnicos)? ¿Están claro los objetivos educativos que se pretenden desarrollar con el recurso?
 - **Dinámica y metodología del juego y actividades:** ¿Se presenta de forma clara lo que el niño y niña debe hacer? ¿Las actividades son variadas? ¿Hay diferentes niveles de dificultad? ¿Se permite más de un usuario? ¿Presenta opciones de adaptación visual (de colores, de luz, tamaño elementos), sonoras (vibración, subtítulos lenguaje de signos) y/o motoras (adaptación teclado, reconocimiento del trazo)
 - **Las estrategias de feedback o retroalimentación del aprendizaje:** ¿Hay feedback de acierto y error? ¿Son verbales, icónicas o de sonido? ¿Hay feedback en positivo cuando se cometen errores? ¿Se dan opciones a las repeticiones con feedback en positivo?
 - **Información destinada a los padres y docentes:** ¿Presentan información a los educadores sobre el tipo de aprendizaje que se pretende desarrollar? ¿Y sobre la importancia del aprendizaje? ¿Y sobre cómo se va a desarrollar?
- Completado el análisis deberán plasmar por escrito los hallazgos. Para ello deben realizar una introducción que haga referencia a los conceptos clave del temario, deberán presentar el procedimiento de análisis seguido, los resultados identificados y las conclusiones sobre el Material Didáctico Digital analizado.

PRODUCTO FINAL A ENTREGAR EN LA TAREA

- Informe que recoja la presentación del análisis realizado, una introducción que haga referencia a los conceptos clave del temario relacionados con la tarea, el procedimiento de análisis seguido, los resultados del análisis y las conclusiones sobre el mismo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elaboración y aplicación de los contenidos teóricos en el desarrollo de la actividad
- Incorporación de referencias bibliográficas que ratifiquen las interpretaciones del análisis realizado, citación según normas APA
- Adecuación del análisis realizado sobre el enfoque pedagógico, el diseño y los aspectos tecnológicos
- Redacción y presentación clara de los resultados y conclusiones

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- Area (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis de Gutenberg. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244785>

Tarea del tema 3: Diseña una situación de aprendizaje innovadora con tecnología y elabora un MDD

Tras haber realizado la actividad de coevaluación correspondiente a la tarea del tema 3, mejora la actividad y entrega a continuación.

Las orientaciones generales para el desarrollo de la tarea son las siguientes:

OBJETIVO:

- Diseñar una unidad didáctica o situación de aprendizaje innovadora con tecnología.
- Elaborar un Material Didáctico Digital para trabajar la competencia digital.

PROCESO:

- Consulta los materiales teóricos de los temas 2 y 3.
- Partiendo del análisis elaborado en la tarea anterior, diseña una situación de aprendizaje innovadora con tecnología teniendo en cuenta los apartados siguientes: objetivos, contenidos, competencias, metodología, actividades, recursos, evaluación
- Elabora una justificación de la situación de aprendizaje que haga referencia a su relevancia, justificación teórica, destinatarios,...
- Propuesta objetivos: define objetivos claros, medibles, relacionados con el tema de la situación de aprendizaje concreta que queremos desarrollar. Deben empezar por un verbo en infinitivo, evita usar siempre el mismo verbo.
- Contenidos: la situación de aprendizaje debe estar orientada al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes
- Competencias: puedes tener en cuenta las habilidades que se pretenden lograr con la situación de aprendizaje
- Metodología: plantea una metodología innovadora, activa, centrada en el estudiante y en la que esté presente la tecnología
- Actividades: identifica en cada una de las actividades, su número, título de la actividad, objetivo, tipo de agrupamiento, descripción y secuencia de la actividad (puedes indicar el tiempo de dedicación a cada paso y el tiempo total de dedicación a la actividad), recursos necesarios, evaluación de la actividad.
- Recursos generales para el desarrollo de la situación de aprendizaje, incluyendo un resumen de todos los recursos relatados en las actividades. Puedes hacer especial referencia a los recursos digitales, el equipamiento tecnológico y las necesidades de conectividad.
- Evaluación: El alumnado deberá comprobar que su diseño cumple con los objetivos de aprendizaje propuestos y está adaptado a la población a la que se dirige, así como plantear una propuesta de evaluación de la situación de aprendizaje para los estudiantes y para medir el impacto y las posibles mejoras de la misma.

Una vez completado el diseño de la situación de aprendizaje:

- Elabora un Material Didáctico Digital para trabajar la competencia digital, dirigido a un colectivo específico como estudiantes de primaria, secundaria, personas en situación de desempleo, trabajadoras, personas mayores, u otros.
- El alumno deberá utilizar herramientas digitales para crear un MDD teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Aprovechamiento de los recursos multimedia
 - Interactividad
 - Accesibilidad. Uso de texto legibles, con contraste, con un tamaño adecuado, apoyo de imágenes. Estructura del material, menús de acceso. Se tienen en cuenta las posibilidades de acceso al material para personas con discapacidad.
 - Se deberá organizar el material didáctico en temáticas, tareas o módulos de contenido.
 - Posibilidades de adaptación a los intereses de los docentes o estudiantes.
 - Incluye detalles sobre el uso del material: para qué metodología de trabajo se plantea, en qué modalidad de aprendizaje, qué contenidos aborda, qué competencias trabaja,...
 - Portabilidad: en qué formato se desarrolla el material diseñado, puede ser consultado desde cualquier sistema operativo, es necesario un programa específico para visualizarlo, es necesario disponer de conectividad,...

PRODUCTO FINAL A ENTREGAR EN LA TAREA:

- Documento en el que se recoja el diseño de la situación de aprendizaje
- Enlace o archivo del MDD elaborado (debe hacerse referencia a este en el diseño de la situación de aprendizaje)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Elaboración y aplicación de los contenidos
- Aportación de referencias teóricas y normas de citación APA
- Elementos curriculares del diseño de la situación de aprendizaje
- identificación, aplicación y desarrollo de recursos digitales
- Adecuación del MDD a la situación de aprendizajes
- Estructura y organización del MDD
- Complejidad del MDD y grado de elaboración

RECURSOS COMPLEMENTARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- Qué son y cómo diseñar situaciones de aprendizaje:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/disenar-situaciones-de-aprendizaje/>

- Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?:
https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes2012.pdf

Tarea del tema 4: Las TIC en los procesos de cambio e innovación con tecnología. El centro como dinamizador del cambio y la innovación. El cambio del rol docente y discente en el modelo de enseñanza y aprendizaje. Nuevas metodologías con TIC

OBJETIVO

- Comprender los procesos de cambio e innovación educativa con TIC y buscar e identificar prácticas innovadoras con TIC.

PROCESO

- Aborda los contenidos del tema 4 e investiga sobre nuevas tendencias o metodologías con TIC en educación (formal y no formal).
- Selecciona una práctica educativa con TIC que sea innovadora (de contexto formal o no formal) de una de las siguientes fuentes:
 - [Aula del futuro. INTEF](#)
 - [Sitúate. Revista Digital de Situaciones de aprendizaje](#)
 - [Fundación “la Caixa”. Propuesta para la educación formal](#)
 - [Fundación “la Caixa”. Propuesta de formación para mayores](#)
 - [Pantallas Amigas. Por una ciudadanía digital responsable](#)
 - [Educación 3.0 contexto. 45 buenas prácticas educativas con TIC en Primaria](#)
 - [Red Canaria InnovAS. Red Canaria de Centros Educativos para la Innovación y Calidad del Aprendizaje Sostenible.](#)
 - [Igualdad y educación afectivo sexual y de género](#)
 - [Programa de Igualdad y Educación Afectivo-Sexual #educarparalaigualdad](#)
- Los elementos a analizar podrían ser los siguientes:
 - Enfoque pedagógico: identificar la filosofía y teoría educativa subyacente en la práctica.
 - Objetivos de aprendizaje: evaluar si están claramente definidos y si son apropiados para el grupo de estudiantes.
 - Actividades y tareas: examinar si son relevantes, variadas y promueven el aprendizaje.
 - Evaluación del aprendizaje: evaluar si es justa, objetiva y se basa en los objetivos de aprendizaje.
 - Uso de tecnología y recursos: identificar los medios y herramientas utilizados en el desarrollo de la práctica, evaluar si se integran adecuadamente y si mejoran el aprendizaje, análisis de la brecha digital, disponibilidad de equipamiento y conectividad.
 - Interacción estudiantes-docente: evaluar si es positiva y si fomenta la participación y el diálogo.
 - Diversidad e inclusión: evaluar si se consideran y promueven la diversidad cultural y lingüística.

- Flexibilidad y adaptabilidad: evaluar si la práctica es flexible y se puede adaptar a las necesidades individuales de los estudiantes, a otros contextos u otros niveles.
- Debes hacer especial referencia al análisis del papel de las tecnologías en la práctica seleccionada, incluyendo aspectos como su aportación al desarrollo de la metodología, los recursos digitales propuestos, las necesidades de equipamiento y conectividad y la posible existencia de una brecha digital.
- También analiza los aspectos pedagógicos y de diseño de la práctica educativa seleccionada y de los recursos digitales utilizados.

PRODUCTO FINAL A ENTREGAR EN LA TAREA

- Vídeo de **NO MENOS DE 5 MINUTOS NI MÁS DE 10 MINUTOS** en el que se presente la práctica, se identifique y explique la tendencia o metodología de interés y se analice/valore su aplicabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el papel de las TIC empleadas en la misma.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Calidad del contenido:
 - Relación, adecuación y claridad del contenido en relación con el tema de estudio “Las TIC en los procesos de cambio e innovación con tecnología”.
 - Grado de reflexión crítica y de profundidad de análisis en relación con el tema.
- Elaboración y presentación del vídeo:
 - Calidad visual y auditiva.
 - Creatividad y originalidad en su realización.
 - Ajuste al parámetro de duración del vídeo (no menos de 05:00 minutos ni más de 10:00 minutos).