

## C2.1 Taller de Relaciones Digitales Responsables

### Situaciones de aprendizaje para materias de Informática



Situacions  
d'aprenentatge per a  
matèries d'**Informàtica**

## 1 | Descripción de la materia

### Descripción de la materia

La materia de Taller de Relaciones Digitales Responsables aborda la necesidad de construir relaciones adecuadas con las demás personas, ejerciendo conductas positivas que fomenten el respeto, también en la red.

La base de este respeto es el empleo de forma saludable de los dispositivos digitales, tomando conciencia de que las interacciones que se realizan con ellos van conformando la huella digital y, por ende, la propia identidad del alumnado en este medio. También se pone de relieve la importancia de establecer una perspectiva crítica ante la constante recepción de información, que debe ser tratada y seleccionada.

En esta materia se pretende que la relación por medios digitales se efectúe con los mismos criterios que cuando se realiza presencialmente, en cuanto a normas de educación, respeto, contenido y gestión emocional. En el caso de comunicaciones audiovisuales, además se han de tener en cuenta multitud de factores adicionales como la privacidad y el derecho de imagen, adquiriendo estos una mayor relevancia si en ellas intervienen menores de edad.

En la Educación Primaria el alumnado realiza una toma de contacto con los dispositivos conectados a la red iniciando de este modo un proceso de alfabetización digital. Es durante los últimos años en esta etapa y los primeros de la Educación Secundaria Obligatoria cuando el alumnado empieza a interactuar en entornos digitales, comenzando así una andadura por un mundo desconocido en cuanto a sus normas y funcionamiento. En la materia Taller de Relaciones Digitales Responsables se ayuda al alumnado a establecer una interacción respetuosa, crítica y de bienestar personal y social en la red.

En la ordenación curricular anterior a la LOMLOE, los contenidos de esta materia se encontraban distribuidos a lo largo de las materias de Informática. Además, el proyecto interdisciplinar en Cultura Digital suponía una introducción y promoción en el currículo de Secundaria del trabajo por proyectos, una metodología que potencia la transversalidad y la cooperación entre los diferentes departamentos docentes, y se podía ofrecer en cualquiera de los cuatro cursos de la ESO. Sin embargo, el objetivo básico que ese proyecto interdisciplinar perseguía era dotar al alumnado de más recursos para profundizar en el aprendizaje de una lengua, con un enfoque comunicativo y en contextos estimulantes. Así pues, la podía impartir tanto el profesorado de la especialidad de inglés de los institutos valencianos como los y las docentes de materias afines, como Tecnología o Informática, y el profesorado de otras lenguas que tengan por lo menos el certificado de B2 de inglés.

El Taller de Relaciones Digitales Responsables da un paso más allá y concentra en el primer curso de la Educación Secundaria muchas de las competencias necesarias para interactuar en entornos digitales de una forma responsable y respetuosa. Y focaliza el interés en aspectos tecnológicos y sociales, más que en la lengua en la cual se imparte, por lo que es una de las materias adscritas al Departamento de Informática.

Este taller se complementa con otras asignaturas en etapa de ESO, tanto las que deberá cursar todo el alumnado, como de carácter optativo. La materia Tecnología y Digitalización comienza a abordar retos tecnológicos sencillos mediante el análisis de soluciones tecnológicas, el uso de dispositivos, la búsqueda de información con sentido crítico o las diferentes formas de expresión del conocimiento. Posteriormente, la materia Digitalización, en 4º curso, da respuesta a la necesidad de adaptación a un entorno cambiante diseñando soluciones creativas y accesibles desde una perspectiva integradora.

## 2 | Competencias específicas de la materia

### Competencias específicas de la materia

Las recientes reformas educativas vienen haciendo énfasis en la necesidad de evaluar por competencias. La LOMLOE ahonda en esta dirección, siendo las competencias no

solamente algo que evaluar, sino el pilar central sobre el que gira la labor docente, desde el acto inicial de programar las actividades hasta el momento de plasmar una calificación final.

El [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria](#), en su Artículo 2, define las competencias clave como desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.

---

“

**Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

*[Fuente: currículo LOMLOE](#)*

---

Se utiliza deliberadamente la palabra desempeños, y no conocimientos o saberes, puesto que se trata de aplicar y activar tanto **conocimientos** como **destrezas** y **actitudes** para afrontar una situación. Además, se debe considerar que las competencias deben adquirirse movilizand o diferentes saberes (no son conocimientos estáticos), deben evaluarse desde perspectivas diversas (instrumentos variados y adaptados a la diversidad del alumnado), y las situaciones en las que se desarrollan deben ser cercanas al mundo real que les rodea y reflejar los desafíos para el siglo XXI que plantean los ODS. En otras palabras, vamos a intentar que nuestro alumnado emplee eficientemente el conocimiento para hacer frente a situaciones problemáticas relevantes. A la hora de programar nuestra actividad docente tenemos una herramienta mucho más concreta que las competencias clave como son las competencias específicas del área: acciones o procesos que movilizan de forma eficiente saberes básicos (conceptos, procedimientos y actitudes) para hacer frente a situaciones de aprendizaje que plantean retos, o problemas desde enfoques disciplinarios o interdisciplinarios.

---

“

**Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje

requiere de los saberes básicos de cada área. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación.

*Fuente: currículo LOMLOE*

---

El [DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria](#), en sus Anexos III y IV, establece las competencias específicas de cada materia que se deben alcanzar en la etapa y su relación con los descriptores del perfil de salida y, por tanto, con las competencias clave. De esta manera, programando en torno a las competencias específicas nos aseguramos la consecución de las competencias clave asociadas.

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por un lado, el perfil de salida del alumnado, y, por otro, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación. Su desarrollo debe producirse mediante situaciones de aprendizaje contextualizadas a las que el alumnado deberá enfrentarse.

Las competencias específicas de Taller de Relaciones Digitales Responsables son 4, de carácter técnico, educativo, personal, y social y ciudadano, respectivamente, y cuatro bloques de saberes básicos interrelacionados.

- CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.
- CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.
- CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.
- CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

La primera competencia concierne al uso saludable y ético de los dispositivos digitales. La segunda aborda, desde una perspectiva crítica, la búsqueda y selección de la información. La tercera competencia tiene como foco los aspectos relacionados con la identidad y la huella digital. Y la cuarta se centra en la interacción saludable en entornos digitales a los

que el alumnado se enfrenta en su ámbito personal, educativo y social. Por otra parte, las últimas dos competencias refieren también a la gestión de las emociones a nivel personal y social. Las cuatro competencias específicas están interrelacionadas y contribuyen directamente a la adquisición y desarrollo de algunas competencias clave, especialmente la digital, la ciudadana y la personal, social y de aprender a aprender.

El elemento que define el grado con el que se adquirirán las competencias específicas son los criterios de evaluación. Son de gran ayuda a la hora de definir con un trazo más fino la labor docente.



**Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

*[Fuente: currículo LOMLOE](#)*

---

## 2.1 | CE1

### CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible

Existe una gran variedad de dispositivos móviles y personales como relojes inteligentes o electrodomésticos, además de los ordenadores personales, con los que la mayoría de los miembros de la sociedad actual, incluido el alumnado, interaccionan cada día. Estos dispositivos normalmente se utilizan en red, conectados entre sí o a Internet a través de diferentes modos de acceso. Su uso puede conllevar la cesión de información personal, lo que implica unos riesgos, pero también unos beneficios, que se deben valorar y asumir conscientemente. Por este motivo, es necesario tener unas nociones básicas sobre su funcionamiento y características más importantes que ayuden a seleccionar qué dispositivo es el más adecuado, qué componente ha de incorporar o cómo conectarlo de forma segura a Internet, y qué implicaciones tiene su uso para la salud y para cubrir las necesidades en el entorno doméstico y educativo.

Con el desarrollo de esta competencia se favorece la selección y uso correcto de los dispositivos teniendo en cuenta sus parámetros técnicos y las implicaciones ecosociales y éticas. También se pretende que el alumnado sepa movilizar los aprendizajes adquiridos para responder a los desafíos ecosociales, en los que se conjugan las necesidades tecnológicas con los efectos de la tecnología sobre el medioambiente y se movilizan saberes relacionados con el consumo responsable, la vida saludable y la situación de inequidad y exclusión que supone la brecha digital. Además, se examinan las causas de la brecha digital y se valoran sus posibles soluciones. El consumo desmesurado de tecnología, el impacto ambiental o la obsolescencia programada son cuestiones que se abordan también en esta competencia, con la que más allá de mostrar configuraciones de equipos, se pretende contribuir a la adquisición de hábitos de buen uso y de seguridad para proteger los dispositivos y la información.

### Criterios de evaluación de la competencia específica 1

- 1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.
- 1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.
- 1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.
- 1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.
- 1.5. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.

## 2.2 | CE2

### CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales

Esta competencia abarca aspectos básicos relacionados con la alfabetización informacional, el aprovechamiento apropiado de las estrategias de búsqueda y tratamiento de información, y la generación de nuevo conocimiento. La posibilidad de acceder al ingente volumen de información disponible en Internet exige que el alumnado

desarrolle una actitud crítica frente a los contenidos que encuentra, proporcionándole esta materia los criterios y herramientas que le permiten filtrar y analizar la veracidad de la información para poder organizarla de acuerdo con sus objetivos y necesidades, en el ámbito personal y educativo. El alumnado ha normalizado el acceso a contenidos en línea y es importante que sea consciente de las estrategias existentes tras ellos. En buscadores, contenidos o aplicaciones específicas se puede incitar al consumo de ciertos contenidos sin control alguno sobre su significado ni adecuación al público que puede acceder a ellos. Por ello, se debe fomentar en el alumnado de estas edades el pensamiento crítico. Adicionalmente a la búsqueda y la organización de la información, en esta competencia también se abordan pautas básicas para crear contenidos digitales con sentido estético mediante herramientas de autoría.

En suma, mediante esta materia el alumnado adquiere estrategias para seleccionar e interpretar con sentido crítico la información obtenida tras la búsqueda en diferentes medios digitales, contrastando su veracidad, lo que permite detectar los discursos de odio y reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad. Además, toma conciencia del método de redireccionamiento hacia ciertos contenidos de las plataformas audiovisuales o buscadores con la intención de afianzar su pensamiento crítico. El alumnado también es capaz de integrar la información seleccionada en el entorno personal de aprendizaje y de utilizarla respetando los derechos de autoría para componer contenidos digitales con sentido estético.

### **Criterios de evaluación de la competencia específica 2**

- 2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.
- 2.2. Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.
- 2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.
- 2.4. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.
- 2.5. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.
- 2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.

## CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla

Esta competencia específica ayuda a gestionar eficazmente la identidad digital teniendo en cuenta la imagen que se proyecta, la huella que se deja y la carga emocional subyacente. El alumnado está construyendo su identidad en entornos digitales y es necesario que lo haga gestionando adecuadamente los factores socioculturales que pueden influir, el concepto que tienen de sí mismos y la percepción externa que se proyecta de ellos y ellas. La exposición personal en la red también se debe controlar debido a que la información publicada es fácilmente distribuible y su difusión puede acarrear consecuencias negativas. Por esta razón, es necesario concienciar de los riesgos y las consecuencias que implica la difusión de contenido en entornos digitales desarrollando conductas y hábitos que permitan preservar una identidad digital adecuada.

Con esta competencia específica se contribuye significativamente al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital mediante el desarrollo de situaciones de aprendizaje en las que el alumnado puede constatar la facilidad y rapidez con la que cualquier publicación que se hace en Internet llega a cualquier punto del planeta. Pero también cómo afecta la globalización de la red a la información que en ella se encuentra desde el punto de vista personal, social, emocional, cultural, del bienestar y de la integridad. Una vez se ha llegado a este punto, se deben abordar retos como la gestión de la incertidumbre, la igualdad, la equidad y la inclusión con el alumnado.

En resumen, mediante esta competencia el alumnado entiende cómo se gestiona su identidad en Internet y toma conciencia de la huella que deja, analizando críticamente su impacto posterior. Se le proporcionan mecanismos para gestionar adecuadamente la exposición en la red, para reconocer qué implicaciones tiene la difusión de información personal en Internet y adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

### Criterios de evaluación de la competencia específica 3

- 3.1. Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.
- 3.2. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.
- 3.3. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.



- 3.4. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.

## 2.4 | CE4

### CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales

El bienestar personal en los entornos digitales es fundamental para un desarrollo adecuado durante la adolescencia. El equilibrio entre el uso de dispositivos digitales y el resto de las actividades cotidianas, al igual que las interacciones y relaciones personales respetuosas y enriquecedoras en todos los contextos de actividad, ayuda a conseguirlo. El falso anonimato o la presión del grupo en los entornos de comunicación pueden dar lugar a conductas inapropiadas que se deben prevenir por todas las personas directa o indirectamente implicadas. Las repercusiones de los actos llevados a cabo en la red pueden causar daños graves con una duración indeterminada. Los primeros contactos con personas desconocidas a través de Internet suelen darse a través de juegos en línea, lo que puede implicar el intercambio de información sensible. Por estas razones, esta materia contempla las actitudes positivas que se deben seguir en el juego en línea y los riesgos asociados. Estos escenarios conectan con el pensamiento crítico que se debe desarrollar antes de enfrentarse a otros servicios de Internet más complejos como las redes sociales. Además, cuestiones relacionadas con la amistad digital, las adicciones, la nomofobia, los diferentes tipos de riesgos en la red como el ciberacoso, así como la responsabilidad legal de las actuaciones, son saberes que se movilizan en el desarrollo de esta competencia específica.

La incertidumbre que supone establecer las primeras relaciones sociales a través de las redes es un desafío que esta competencia específica ayuda a manejar con una actitud positiva articulando las estrategias que persiguen la resolución pacífica de los conflictos valorando la diversidad personal y cultural. Al igual que en el resto de competencias específicas de esta materia, el aprovechamiento crítico de la cultura digital, evaluando sus beneficios y riesgos, está relacionado con esta competencia, y los hábitos que se desarrollan ayudan a aprender a aprender, ya que las relaciones en la red también son una constante en la vida adulta.

En síntesis, mediante esta competencia específica el alumnado conoce diferentes herramientas de comunicación y diversas conductas en línea, las implicaciones que conllevan y reflexiona sobre ellas. El alumnado es capaz de mantener una actitud respetuosa en sus interacciones en la red y aplica mecanismos para resolver conflictos en

entornos virtuales con un nivel de autonomía creciente. El alumnado toma conciencia de la existencia de riesgos y amenazas en la red y sabe desplegar actuaciones básicas para prevenir, extinguir y minimizar sus efectos. Además de cuidar el bienestar emocional, con el desarrollo de esta competencia el alumnado es capaz de prevenir su salud física y mental ante el uso continuado de dispositivos digitales.

#### Criterios de evaluación de la competencia específica 4

- 4.1. Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.
- 4.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.
- 4.3. Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.
- 4.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.
- 4.5. Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.
- 4.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.

## 3 | Saberes básicos

### Saberes básicos

Los saberes básicos son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Esta materia articula saberes relativos a la protección e integridad de la imagen que las personas crean en la red y que perdura aún después de su desaparición.



**Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje

es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

*Fuente: currículo LOMLOE*

Los saberes básicos de la materia Taller de Relaciones Digitales Responsables han sido agrupados en cuatro bloques que identifican los contenidos que el alumnado debe aprender, articular y movilizar para las cuatro competencias específicas.

- Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet.
- Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales.
- Bloque 3: Identidad digital.
- Bloque 4: Relaciones en entorno digital.

Además de estos saberes básicos que se consideran **esenciales** para poder superar la materia, el contexto de cada centro, grupo y alumnado concreto puede dar lugar a que se aborden contenidos más avanzados. Estos saberes más detallados que los básicos no están recogidos en la normativa y permiten que los centros, desde su autonomía, profundicen en ciertos aspectos del currículo si lo consideran adecuado.

En las siguientes secciones se ofrece una curación de enlaces que permiten acceder a información de cada uno de los bloques y subbloques de contenidos de los saberes básicos.

## 3.1 | Dispositivos digitales e Internet.

### Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet

El primer bloque, denominado Dispositivos digitales e Internet, incluye los contenidos necesarios para poder conocer las características de los distintos tipos de dispositivos digitales y cómo utilizarlos de manera segura y sostenible.

**a) Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.**

Se podrían abordar los diferentes sistemas informáticos, así como clasificarlos y establecer paralelismos y diferencias. No debería perderse la oportunidad aquí de usar

materiales auténticos, como catálogos en papel de tiendas de informática o grandes almacenes.

- <https://www.tecnologia-informatica.com/tipos-de-computadoras/>
- <https://www.picuino.com/es/informatica-hardware-clasificacion.html>

### **b) Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.**

Para entender el funcionamiento básico de un Sistema Informático se puede introducir la arquitectura Von Neumann de una manera básica. Una idea podría ser mostrar cómo esta arquitectura aplica a multitud de dispositivos cotidianos, como pueden ser un robot de cocina o un cajero automático, para ver luego la equivalencia en un ordenador o un smartphone. La clasificación de los periféricos según sean de Entrada, Salida, o Entrada/Salida, es un saber que conviene abordar puesto que recurrentemente se pregunta por él en diferentes pruebas sobre competencia digital.

- <https://www.areatecnologia.com/TUTORIALES/INFORMATICA%20>
- <http://informaticarcp.blogspot.com/2013/06/tema-3.html>
- <https://sites.google.com/site/benarabitecnologias1eso/unidad-2>
- <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mgoncal/files/2013/06/1-hardware-tic-4-eso-ies-playa-honda-1.pdf> (debe adaptarse al nivel de primero de ESO).
- [https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/23035/mod\\_resource/view.php?id=23035](https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/23035/mod_resource/view.php?id=23035)
- [https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod\\_resource/view.php?id=19290](https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod_resource/view.php?id=19290)

### **c) Sistemas operativos comunes y aplicaciones.**

Este apartado se puede enfocar de lo cercano a lo general, empezando por los Sistemas Operativos que utilizan en sus smartphones u ordenadores para detectar por qué son necesarios, qué funciones nos aportan, etc. Se podría ampliar posteriormente para hablar de los sistemas más utilizados, explicar la diferencia entre sistemas abiertos y cerrados... Sobre aplicaciones una posibilidad sería nombrar las que más utilizan para posteriormente clasificarlas por tipo, hablar de compatibilidad entre sistemas...

- <http://informaticarcp.blogspot.com/2013/09/tema-1.html>
- [https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod\\_resou](https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod_resou)

#### **d) Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.**

Dado que la mayoría del alumnado tiene conexión a Internet en casa y en el teléfono, podrían averiguar con qué compañía, qué velocidad tienen contratada... para posteriormente distinguir entre tecnologías de acceso (fibra, ADSL, 4/5G...) y tecnologías de distribución en el hogar (WiFi, cableado de pares...). También se podría exponer la estructura de la red del aula, justificando su necesidad y sus ventajas.

- <https://www.apuntesmareaverde.org.es/grupos/tec/loe/1eso/internet/>
- <https://www.tecnologia-informatica.es/internet-y-redes/>

#### **e) La brecha digital.**

Sería deseable, además de entender el concepto, trabajar propuestas del alumnado para reducir la brecha digital. En general puede combinarse con otros saberes básicos siempre que se detecte una desigualdad en el acceso a la información, la capacidad de interpretarla, etc.

- <https://www.iberdrola.com/compromiso-social/que-es-brecha-digital>
- <https://www.becas-santander.com/es/blog/brecha-digital-que-es.html>
- <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/66985/7/maparisiTF>

#### **f) Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.**

Partiendo de los dispositivos que utiliza el alumnado (ordenadores, teléfonos, videoconsolas) y de noticias reales, se podría poner de relieve la necesidad de protegerse. Se pueden ver mecanismos activos (contraseñas, criptografía, antivirus y firewalls, actualizaciones...) y pasivos (backups, SAI, RAID, uso de la nube...). Hay mucha

información interesante en pantallas amigas, internet safe 4 kids y school of social networks. Si se considera conveniente, pueden reservarse contenidos relacionados con la privacidad, la protección de datos, o amenazas de tipo social como el ciberacoso para otros saberes básicos.

- <https://sites.google.com/site/seguridadinformaticasjn/seguridad-activa-y-pasiva>
- <https://educainternet.es/excursions/1888?locale=es>
- <https://www.pilarysucelular.com/>
- <https://www.pilarysucelular.com/privacidad-smartphone.php>
- <https://www.pilarysucelular.com/ciberseguridad-consejos-contrasena-segura.php>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/privacidad-y-seguridad-profes/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/proteger-tus-datos-y-dispositivos-profes/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud03\\_controla\\_social/que-es-brecha-digital](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud03_controla_social/que-es-brecha-digital)

#### **g) Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.**

Este saber básico conecta con el ODS 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles. Más allá de los conceptos teóricos, podría profundizarse en acciones reales que el alumnado pueda llevar a cabo en su población o alrededores, buscando puntos limpios, ecoparques, tiendas de reparación, etc.

- <https://cemerl.org/art/a-contaminacion-tecnologica-mundial-gu>
- <https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/obsolescencia-programada>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RqIVxyEHEWO>

## **3.2 | Búsqueda, selección, organización y creación de**

## contenidos digitales

### Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales

La búsqueda y selección de información contrastada de fuentes fiables, la interpretación con el fin de detectar su veracidad y la posterior organización y edición de contenidos digitales constituyen el segundo bloque de saberes básicos llamado Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales.

#### a) Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado

El alumnado por regla general conoce y usa los buscadores más populares, pero no siempre conoce alternativas o hace un uso eficiente de los mismos. Se podrían clasificar los buscadores web según su tipo, con la finalidad de dar a conocer un mundo más amplio, y sobre todo se pueden introducir ejercicios de búsquedas, por ejemplo webquests, para poner en práctica las herramientas de filtrado de algún buscador, la selección de palabras clave en la búsqueda, etc.

- <https://culturaseo.com/jergario/buscadores-web/>
- <https://concepto.de/buscador/>
- <https://rockcontent.com/es/blog/motores-de-busqueda/>
- <https://support.google.com/websearch/answer/2466433?hl=es>

#### b) Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad

En la sociedad actual, y probablemente en la del futuro más inmediato, se puede encontrar información abundante y de fácil acceso, de manera que lo valioso será la capacidad de filtrar y seleccionar aquella más relevante, interpretarla y aplicarla en nuevas situaciones. Para ello podríamos ofrecer al alumnado técnicas para valorar la veracidad o calidad de los contenidos online: firma del autor, oficialidad del medio, intencionalidad de los autores, estilo de redacción...

- [https://guiasbib.upo.es/lainformacionenlaactualidad/evaluar\\_inform](https://guiasbib.upo.es/lainformacionenlaactualidad/evaluar_inform)
- <https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/como-evaluar-calidad-fuente-internet-1144813.html>
- <https://maldita.es/malditobulo/>

### c) Lectura e interpretación de información de medios digitales

Conectando con el saber básico anterior, se podrían trabajar con el alumnado ejemplos reales de textos de medios digitales para obtener las ideas principales, realizar resúmenes, esquemas, conectar información de varios medios... Se tratarían de este modo competencias tradicionales relacionadas con áreas lingüísticas, pero en un contexto digital de infoxicación.

- <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/el-inconsciente-sale-a-la-luz-783/la-lectura-digital-en-desventaja-18011>

### d) Propiedad intelectual y derechos de autoría

Una vez introducidos los conceptos, este saber básico se puede poner en práctica cada vez que el alumnado elabore algún producto con información de terceros, con la finalidad última de desarrollar hábitos y cultura de respeto a los derechos de autor.

- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/comportamientos-positivos-y-proactivos-profes/>
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/netic>

### e) Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales

El alumnado está expuesto de manera constante a estos elementos a través de grupos de mensajería, redes sociales, plataformas de streaming... Además de mostrar herramientas de detección de bulos, es importante que el alumnado entienda la motivación detrás de



éstos, al igual que de los discursos de odio, así como que desarrolle capacidades críticas ante estos mensajes. Se puede hablar del algoritmo de selección de contenidos de algunas plataformas y de cómo amplifica ciertos discursos extremos. Sería aconsejable poner de relieve las consecuencias sociales de estos comportamientos, y prevenir la participación del alumnado en su difusión y amplificación. Se podría concretar con ejemplos de discursos de odio contra minorías étnicas, contra las mujeres, contra la sexualidad...

- <https://fundaciongabo.org/es/blog/convivencias-en-red/el-algoritmo-de-youtube-llevaria-los-usuarios-ver-contenidos-extremos>
- <https://maldita.es/malditobulo/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/pensamiento-critico-y-confianza-profes/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/comportamientos-positivos-y-proactivos-profes/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud05\\_sabes\\_ele](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud05_sabes_ele)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/cont>
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam>
- <https://takebackthetech.net/es/be-safe/discurso-de-odio-estrategias>

#### f) Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas

Podríamos plantear como objetivo principal que el alumnado sea capaz de organizar la información que vaya generando a lo largo del curso, reforzándolo con ejercicios específicos cuando sea necesario. Si se considera conveniente también se podría abordar el almacenamiento de archivos en dispositivos móviles, que resulta a menudo opaco para el usuario.

- [https://www.tuinstitutoonline.com/cursos/lliurex\\_utilidades/08mar](https://www.tuinstitutoonline.com/cursos/lliurex_utilidades/08mar)
- [https://es.opensuse.org/SDB:Maneja\\_tus\\_ficheros\\_con\\_dolphin](https://es.opensuse.org/SDB:Maneja_tus_ficheros_con_dolphin)
- <https://docs.kde.org/stable5/es/dolphin/dolphin/configuring-dolphin.html>
- <https://comofuncionaque.com/como-gestionar-archivos-y-usar-el-sistema-de-archivos-en-android/>

### g) Personalización del entorno de trabajo

Este saber básico se podría trabajar de manera práctica explorando algunas de las opciones de personalización del entorno de trabajo que esté utilizando el alumnado en clase.

- <https://portal.edu.gva.es/curslliurex/es/tema-2-trabajando-con-lliurex-19/>
- <https://wiki.edu.gva.es/lliurex/tiki-index.php?page=Primers-passos-en-el-nou-entorn-de-LliureX-19>

### h) Creación básica de contenidos con herramientas digitales

Este saber básico se prestaría a ser incluido en diferentes situaciones de aprendizaje a la hora de preparar productos finales que trabajen otros saberes básicos y competencias específicas. Se podría trabajar el procesador de textos para elaborar documentos, el retoque fotográfico para generar bulos o avatares, herramientas de presentación o infografías para exponer en público el resultado de una investigación, la producción multimedia en vídeo o audio para comunicar ideas...

- <https://www.blogdelfotografo.com/gimp/>
- <https://documentation.libreoffice.org/assets/Uploads/Documentati/GuiaImpres.pdf>
- [https://uniovix.uniovi.es/pluginfile.php/1105/mod\\_resource/content/1/Manual%20de%20Audacity.pdf](https://uniovix.uniovi.es/pluginfile.php/1105/mod_resource/content/1/Manual%20de%20Audacity.pdf)
- <https://iesrdguezmonino.educarex.es/recursos/manuales/audacity.pdf>
- <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>
- <https://barreda.org/libreoffice/writer/>

### i) Estética y lenguaje audiovisual

Según la herramienta escogida en el punto anterior se podría hablar de los códigos propios del medio, las particularidades del lenguaje, sus posibilidades expresivas, etc.

- <http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2022/07/abc-N2.pdf>
- <https://www.comunicacionaudiovisual.online/que-es-el-lenguaje-audiovisual/>
- <https://imagenysonido8m.weebly.com/el-lenguaje-radiofoacutenico.html>
- <https://digitalstudioaltea.net/como-hacer-infografias/>
- <https://www.evatarin.net/crear-presentacion-impacto-comunicacion-visual/>

### 3.3 | Identidad digital.

## Bloque 3: Identidad digital

En el tercer bloque, Identidad digital, se conjugan saberes que permiten construir, cuidar y proteger la identidad digital de una persona y la huella digital asociada a la misma.

#### a) La identidad personal en Internet.

Podemos partir de una actividad de egosurfing (lo particular) para ir a algo más general, como la búsqueda de algún personaje público (como Shakira o Piqué). Esta actividad podría dar pie a un debate sobre la identidad que construimos con nuestra presencia en la red, el control que tenemos sobre la misma, etc.

- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/reputacion-e-identidad-profes/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red\\_es](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red_es)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/privat>
- [https://www.ufasta.edu.ar/biblioteca/files/2017/02/identidad\\_digital](https://www.ufasta.edu.ar/biblioteca/files/2017/02/identidad_digital)

#### b) Alias y avatares. Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.

El alumnado está familiarizado con los conceptos de alias y avatar, comunes en redes sociales y juego en línea. Este saber también podría invitar al debate sobre qué dicen alias y avatares sobre nosotros, acerca del control sobre lo que queremos proyectar al exterior, y sobre estereotipos de género, culturales, etc. que reproducimos inconscientemente.

- <https://www.vice.com/es/article/wngeg4/cmo-los-estereotipos-de-gnero-persisten-incluso-en-los-mundos-virtuales>
- <https://takebackthetech.net/fr/node/3129>
- <https://face.co/>
- <https://getavataars.com/>

### **c) Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.**

Como ya comentamos en el saber básico 2.e, el alumnado está continuamente expuesto a nuevos referentes desde redes sociales y plataformas de streaming. Podríamos diseñar actividades que permitan valorar el rol de los influencers a la hora de centrar el debate público y los temas de actualidad, por ejemplo desde el prisma de la ética y las responsabilidades individual y social.

- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam\\_mayor-quiero-ser-influencer.pdf](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam_mayor-quiero-ser-influencer.pdf)

### **d) Exposición personal en la red. La huella digital.**

Si los anteriores saberes de este bloque invitaban al debate y a la reflexión, aquí podríamos mostrar todas las acciones cotidianas que dejan rastro en las redes; cómo se construye una huella digital a partir de ellas: cookies, imágenes publicadas, datos de geolocalización, búsquedas, etc.; y cómo las empresas o particulares pueden usar esta información sobre nosotros.

- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/datos-personales-profes/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/que-no-comprar-o-compartir-profes/>

- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud02\\_tu\\_inform](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud02_tu_inform)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/priv>
- <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/89345/6/vesbrigTFM>

#### e) Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.

Una vez puesto de relieve la facilidad con que se recolectan datos personales, podríamos diseñar actividades que promovieran el pensamiento crítico antes de publicar, el respeto a la hora de publicar, el análisis de los datos que damos antes de registrarnos, los permisos que concedemos a una APP al instalarla, el apoyo y promoción de publicaciones positivas, la protección de las cuentas de redes sociales...

- <https://redayneto.com/>
- <https://www.pewresearch.org/internet/2013/09/05/anonymity-privacy-and-security-online/>
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/priv>
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam>
- <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/89345/6/vesbrigTFM>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam\\_mayor-quiero-ser-influencer.pdf](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Cam_mayor-quiero-ser-influencer.pdf)

#### f) La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.

Se podría simular el proceso de registro en determinados servicios web u ofrecidos a través de Internet, analizar los términos del servicio y repasar a partir de ellos los derechos y obligaciones en materia de protección de datos que nos asisten como consumidores.

- <https://tosdr.org/>
- <https://www.schoolsocialnetworks.org/es/datos-personales-profes/>
- <https://www.schoolsocialnetworks.org/es/privacidad-y-seguridad-profes/>

## 3.4 | Relaciones en entorno digital

### Bloque 4. Relaciones en entorno digital

El cuarto bloque, denominado Relaciones en entorno digital aborda contenidos relativos al bienestar en las relaciones que tienen lugar en la red mediante la adopción de unas estrategias y normas básicas de conducta.

#### a) Amistad virtual y física

Una parte importante del alumnado interactúa en redes con desconocidos, puede ser interesante escuchar primero sus experiencias y qué medidas toman. Podría partirse de la situación concreta de determinar cuántos seguidores tienen en distintas redes sociales y clasificarlos para establecer la distinción entre contacto, conocido y amigo. También podríamos debatir los pros y contras de añadir a desconocidos para tener mayor número de seguidores, o los peligros que esto puede acarrear.

- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/pensamiento-critico-y-confianza-profes/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/como-puedo-relacionarme-con-mis-amigos-en-internet-profes>

#### b) Entornos digitales de intercambio social y juegos en línea.

Podríamos nuevamente partir de un análisis inicial para determinar el contexto real de partida: redes sociales y juegos en línea utilizados por nuestro alumnado. A partir de aquí una opción sería establecer dinámicas grupales simulando dichas interacciones, buscando la honestidad para detectar sus ventajas pero también patrones negativos que acostumbran a aparecer.

- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/el-rincon-docente/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/que-tipo-de-contenidos-podemos-encontrar-profes/>

- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud6\\_comenzam](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud6_comenzam)

### **c) Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.**

Este saber básico, estrechamente relacionado con la competencia ciudadana, se podría trabajar a través de numerosas dinámicas grupales que inviten a reflexionar sobre la importancia de relacionarnos en las redes con unas normas sociales y de cortesía equivalentes a las que seguimos offline. El alumnado podría elaborar un decálogo de buena conducta y compararlo a posteriori con normas de etiqueta digital ya publicadas.

- <https://www.ugt-pv.es/2018/11/DisenoCiudadaniaProfv2.pdf>
- <https://educainternet.es/excursions/1888?locale=es>
- <https://www.netiquetate.com/>
- <https://www.toleranciaeninternet.com/diez-10-pasos-para-la-tolerancia-en-internet/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red\\_es](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red_es)
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud1\\_vivimos\\_en](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud1_vivimos_en)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/netic>

### **d) Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital**

Sería posible enfocar este saber desde el debate para fomentar que el alumnado llegue a sus propias conclusiones, gracias a la mediación del profesorado, sobre los aspectos positivos y negativos de la interacción en Internet.

- <https://www.diferenciador.com/ventajas-y-desventajas-de-las-tic/>
- <https://protecciondatos-lopd.com/empresas/peligros-redes-sociales/>

### **e) Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.**

Experiencias reales de personas dentro del rango de nuestro alumnado suelen despertar su interés, así que podríamos utilizarlas como punto de partida para prevenir el ciberacoso, así como fraudes online como la publicidad engañosa, el phishing, el vishing... En el caso de fraudes podríamos presentar materiales reales y realizar un juego en el que tuvieran que detectar cuáles son fraudes y cuáles no.

- <https://www.ciberbullying.com/cyberbullying/>
- <https://www.prevencionciberbullying.com/>
- <https://www.protocolo-ciberbullying.com/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red es](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red_es)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/ciber>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/potencialmente-peligroso-profes/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/que-tipo-de-comportamientos-podemos-encontrar-profes/>
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/virus>

#### f) Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.

Este saber básico podríamos trabajarlo desde la falta de percepción de riesgo y la normalización del juego online en la sociedad actual, y enfocarlo a situaciones cercanas al alumnado de las que no son conscientes a menudo: loot boxes en juegos, patrones oscuros de desarrollo de aplicaciones, micropagos, modelo de aplicaciones freemium, etc.; para que el alumnado no lo considere algo remoto, sino cercano y presente en su día a día.

- <https://www.desescaladadigital.com/seis-pasos-desescalada-digital-familia-confinamiento-covid19/>
- <https://www.practicaelmodoavion.com/>
- <https://www.pantallasamigas.net/equilibrio-digital/>
- <https://www.pantallasamigas.net/bienestar-digital-app-de-google-para-la-gestion-racional-y-consciente-de-tu-vida-online/>
- <https://www.schoolofsocialnetworks.org/es/mercantilismo-profes/>
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red es](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/recursos/Red_es)
- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud04 mira mas](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud04_mira_mas)
- <https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/uso>



## 4 | Situaciones de aprendizaje

### Situaciones de aprendizaje en la LOMLOE

La unidad básica a la hora de programar y temporizar la labor docente del profesorado es la Situación de Aprendizaje.



**Situaciones de aprendizaje:** Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

*[Fuente: currículo LOMLOE](#)*

---

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe ofrecer la posibilidad de generalizar los aprendizajes y adquirir otros nuevos mediante la realización de tareas que movilizan los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes implicados en el desarrollo de las competencias específicas. Las actividades que se planteen en las situaciones de aprendizaje deben tener las características adecuadas para asegurar el nivel de desarrollo competencial que indican las competencias específicas.

En esta sección se recogen las orientaciones metodológicas para el diseño de situaciones de aprendizaje que vienen reflejadas en la normativa estatal y autonómica. También se expone la herramienta que la Subdirección General de Formación del Profesorado ha creado para facilitar el diseño de situaciones de aprendizaje y se ofrece una guía para empezar a esbozar una situación concreta para la materia de Taller de Relaciones Digitales Responsables.

#### 4.1 | Orientaciones en la LOMLOE

### Orientaciones en la LOMLOE

El [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria](#), en su [Anexo III](#), ofrece unas orientaciones metodológicas para el diseño de situaciones de aprendizaje. De ese anexo se pueden extraer un listado de recomendaciones genéricas que **deben cumplir las situaciones de aprendizaje todas las materias**, las cuales pueden ser útiles también para diseñar las situaciones para el Taller de Relaciones Digitales Responsables.

- Utilizar metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje.
- Partir de los centros de interés de los alumnos y alumnas.
- Implementar propuestas pedagógicas que permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.
- Integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes.
- Resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.
- Estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.
- Estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes.
- Ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real.
- Estar alineadas con los principios del Diseño universal para el aprendizaje
- Permitir aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.
- El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.
- Partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos.
- Proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma

responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado.

- Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- Fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

El [DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria](#), en su Anexo IV, recoge para cada materia unas orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje.

A través del trabajo competencial se pretende articular los saberes mediante tareas significativas y relevantes para resolver retos de manera autónoma y creativa y hacer así posible la adquisición y desarrollo de las competencias específicas. En el currículo de la materia se presentan algunas directrices para diseñar de la forma más adecuada esas tareas conectándolas con la realidad del alumnado para promover la transferencia de lo aprendido a situaciones cercanas a su vida cotidiana. En el diseño de las situaciones de aprendizaje siempre se deben seguir los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje Accesible para conseguir procesos pedagógicos flexibles y accesibles, ajustados a las características y diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

Con la intención de diseñar situaciones de aprendizaje que sean relevantes, la normativa propone combinar una serie de elementos que se enumeran a continuación de forma que finalmente se obtenga el modelo de una situación adecuada de aprendizaje.

- En el diseño de las situaciones de aprendizaje se especificarán claramente los **objetivos** que se pretenden conseguir, enumerando los **pasos** para abordar las actividades y tareas.
- En un primer momento, el papel del profesorado será el de **guía** y, paulatinamente, irá cambiándolo por el de **observador**, que en ocasiones puntuales y justificadas cambiará para hacer aportaciones que sirvan para mejorar o **reconducir** el trabajo autónomo del alumnado o del equipo. Esa retroalimentación del profesorado tiene como finalidad corregir errores, mejorar el desempeño del alumnado y afianzar los procedimientos y sus respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su

rendimiento actual, identifique como puede mejorarlo y aprenda a autorregularse en la ejecución de las tareas.

- Es conveniente incluir en la práctica docente el **proceso metacognitivo**, facilitando que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y cómo lo ha hecho, y promoviendo la adquisición de las estrategias, procedimientos, recursos y técnicas que le ayudarán a saber qué ha hecho bien y por qué, así como qué debe mejorar y de qué manera.
- Se plantearán retos basados en **situaciones reales o cercanas** a las que el alumnado pueda enfrentarse o se haya enfrentado en algún momento de sus vidas con el fin de que den lugar a experiencias auténticas y motivadoras. **Dichas situaciones pueden suponer una alta carga emocional para el alumnado de forma individual y para el grupo en su conjunto, por lo que el profesorado ha de ser consciente de este aspecto y gestionarlo adecuadamente.**
- Debido a que este taller aborda las **relaciones entre personas**, las dinámicas que se llevan a cabo en el aula deben ser grupales en la mayoría de las ocasiones, con la ayuda del aprendizaje dialógico, la tutoría entre iguales o la mediación como posibles estrategias para que el alumnado llegue a conclusiones aumentando progresivamente su autonomía.
- La aceptación de la **diversidad** como fuente generadora de sinergias facilita que el alumnado asuma los beneficios de situaciones diseñadas siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje que persigue la presencia, participación y aprendizaje de todo el alumnado, ajustándose a sus características y diferentes ritmos de aprendizaje. Es aconsejable que se promuevan diversos modos de expresión y representación del conocimiento, que se valore y reconozca lo que se aprende fuera del aula, y que se incluyan instrucciones claras y precisas de las actividades y tareas que tienen que llevar a cabo los participantes.
- Las situaciones de aprendizaje deben **vincular las competencias y los saberes básicos**, favoreciendo la realización de nuevos aprendizajes y planteando nuevas perspectivas que se pueden encontrar en otras materias o fuera del contexto escolar. Por eso, el diseño de las situaciones de aprendizaje de esta materia se puede plantear como punto de partida de un trabajo interdisciplinar en el que los retos elaborados también puedan trabajarse desde otras materias e incluso con la colaboración de entidades externas en actividades complementarias

## 4.2 | Punto de partida en el diseño de una SA

### Punto de partida en el diseño de una SA

Las situaciones de aprendizaje constituyen el **último nivel de concreción curricular** y su diseño es uno de los principales objetivos de esta actividad formativa.

A nivel europeo se definen los ODS y las competencias clave, sobre los que se basa la normativa estatal para definir el perfil de salida del alumnado al acabar cada una de las etapas educativas. Partiendo de ese perfil de salida, se desarrolla y concreta el currículo estatal y autonómico. Alineada con la norma, los centros educativos han de diseñar sus líneas estratégicas y propuestas pedagógicas teniendo en cuenta el contexto educativo y sociocultural donde se encuentren. Finalmente, el profesorado ha de diseñar y concretar sus propias actuaciones en las situaciones de aprendizaje. Ahí es donde la concreción tiene mayor protagonismo.

#### ¿Por dónde empezar? No hay un único camino

Teniendo una visión general, el perfil de salida es el objetivo para conseguir los retos del S. XXI, relacionados con los ODS, y el elemento que concreta el nivel de adquisición de las competencias clave niveladas con sus diferentes descriptores operacionales. A partir del perfil de salida, en cada materia se definen unas competencias específicas, que se deberán alcanzar en el nivel marcado por los criterios de evaluación y que necesita de unos saberes básicos, y otros saberes, para poder desarrollarse. Todos estos elementos son los que ayudan a definir una situación de aprendizaje, pero ¿cuáles son la base para comenzar a diseñar una situación?

---

“

¿Por dónde podemos empezar a idear una situación de aprendizaje? La respuesta es que no hay un único camino.

*SDGFP*

---

Las situaciones de aprendizaje **pueden partir de una pregunta, reto, problema, dilema...** cercano al alumnado y que dote de sentido al aprendizaje. En este caso las ideas serían el motor de las situaciones de aprendizaje y pueden dar pie a trabajar de una manera más motivadora las competencias y saberes de cada materia. Los retos pueden constituir una línea de salida competencial de manera sencilla. Por ejemplo, podríamos pensar en estas preguntas retadoras como detonante de situaciones en las que la enseñanza-aprendizaje puede ser exitosa:

- Relaciones de causa – efecto
- Comparaciones
- Predicción de situaciones en base a conocimientos
- Comprensión de procesos
- Respuestas objetivas a fenómenos o sucesos
- Debates
- Diseño de planes de actuación

Por otra parte, las **competencias específicas** pueden constituir en sí mismas el germen que permita **iniciar el diseño de situaciones de aprendizaje**. Es posible que con los diferentes retos planteados no podamos desarrollar todas las competencias específicas de la materia, por eso, situaciones en las que, desde el inicio de su diseño, se ponga en contexto esas competencias pueden resultar motivadoras y enriquecedoras. Es decir, es una buena idea pensar que las competencias específicas pueden ser el núcleo del diseño de situaciones de aprendizaje.

Otra posibilidad es que un contexto surja una idea que pueda generar otra situación de aprendizaje diferente. Mientras se está trabajando un desafío o un ODS, por ejemplo, puede plantearse en el grupo o en alguna persona una cuestión diferente, un problema distinto o una necesidad de conocer otra realidad. Así pues, **una situación de aprendizaje puede ser generadora de otras situaciones**.

En contraposición a estas buenas prácticas, se encuentra el ejemplo opuesto, en el que las propuestas didácticas se basan en los contenidos. Siguiendo el trabajo competencial, **no se considera adecuado que se utilicen los saberes como origen** en el proceso de diseño de situaciones de aprendizaje. Para desarrollar las competencias se deben movilizar una serie de contenidos, saberes básicos y otros saberes, pero no se deberían utilizar para idear aprendizajes. Si el alumnado desarrolla las competencias específicas y alcanza el nivel que marcan los criterios de evaluación, necesariamente ha tenido que movilizar los saberes. Así pues, unidades didácticas basadas en contenidos no están alineadas con el espíritu de la LOMLOE.

## 4.3 | Modelo de diseño de una SA

## Modelo de diseño de una SA

En esta sección se expone un modelo unificado de diseño de situaciones de aprendizaje y un ejemplo práctico para esta materia. Simplemente se presenta la herramienta que se propone utilizar para dicho diseño y se ofrece una guía para empezar a esbozar una situación concreta para la materia de Taller de Relaciones Digitales Responsables.

El servicio de Ordenación Académica proporciona unos [documentos en torno a las programaciones de aula en educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato](#). Con la finalidad de tener un diseño estándar y reutilizable, la Subdirección General de Formación del Profesorado propone una plantilla que profundiza y concreta este modelo, en el que se recogen todos los elementos que se han de tener en cuenta para un correcto diseño de situaciones de aprendizaje. Se trata de un instrumento de ayuda para los primeros pasos en la implantación de la LOMLOE. Puede servir de andamiaje al profesorado para llegar a comprender la magnitud que tiene una situación de aprendizaje de una manera ordenada. Recoge lo que la normativa indica tanto en el currículo como en las instrucciones de inicio de curso.

Existen otros modelos válidos para diseñar situaciones de aprendizaje ya que la LOMLOE se debe aplicar en todo el territorio estatal. Otras comunidades autónomas o el propio ministerio ofrecen formación y recursos para aplicar la LOMLOE en la práctica. Por ejemplo, el Gobierno de Canarias publica una serie de [orientaciones para la elaboración de las situaciones de aprendizaje](#) con una plantilla similar, pero no exactamente igual a la de la Subdirección General de Formación del Profesorado. En este curso proponemos el modelo de nuestra comunidad para que a la hora de compartir las situaciones, todos los participantes tengan los mismos apartados.

La programación de aula tiene que reflejar las situaciones de aprendizaje adaptadas a las características del grupo, es decir, no clonar situaciones de aprendizaje sino contextualizarlas. Por eso, en la herramienta se incluyen muchos elementos como los criterios de evaluación, los espacios de aprendizaje, la distribución del tiempo, los recursos y materiales, las medidas de atención para la respuesta educativa para la inclusión y los instrumentos de recogida de información y modelos de registro, entre otros.

---

“

En la fase de diseño se deben prever las medidas necesarias para atender desde una perspectiva inclusiva a todo el alumnado, teniendo en cuenta los principios del DUA.

*SDGFP*

---

El diseño para todos y todas no es un paso posterior sino prioritario y diseñar de esta manera simplifica y asegura la puesta en práctica las medidas de atención a la respuesta educativa. En este módulo del curso nos centramos en los elementos principales de una situación de aprendizaje, que será concretada con detalle en el siguiente módulo. El primer paso de la confección de una situación de aprendizaje requiere anotar los siguientes elementos de la plantilla:

- Título de la situación de aprendizaje
- Materia y nivel (en este caso TRDR de 1º ESO)
- Descripción de la situación
- Reto, pregunta, problema... que se aborda
- Productos que se generan
- Competencias que se desarrollan

Estos elementos son los que se determinarán en primer lugar, pero no son estáticos, sino que durante el proceso de diseño total pueden modificarse, ampliarse o detallarse más a fondo.

#### Caso práctico: el reto y su justificación, descripción de la situación

Para el diseño de la situación de aprendizaje propuesta como caso práctico se toma un desafío como punto de partida. En nuestro ejemplo vamos a partir del hecho de que, en su día a día, el alumnado adopta conductas de riesgo en su interacción en la red. Por ejemplo, para burlar la protección y sistemas de pago de algunas APP, el alumnado puede sentirse tentado de descargar ficheros APK desde repositorios online de dudosa confianza. A su vez existe una alta barrera de acceso a la información sobre peligros y métodos de protección, ya que la terminología suele ser muy técnica y los artículos muy complejos para alumnado de 1º de ESO. Aparece, por consiguiente, una brecha digital por falta de conocimientos técnicos. Encontramos así un punto de **intersección entre sus intereses**, las **competencias** relativas a seguridad y riesgos en la red, y el **contexto** diario del alumnado.

De entre la lista de preguntas retadoras planteadas anteriormente, en concreto, hay dos que pueden dar respuesta a la confluencia de intereses, competencias tecnológicas y contexto:

- **Comprender procesos:** para poder utilizar una aplicación en un dispositivo móvil se necesita descargar la aplicación, instalarla, otorgar permisos necesarios e incluso llegar a registrarse. Ese proceso puede ser familiar para las personas



usuarias de dispositivos móviles, pero se puede profundizar planteando qué ocurre en el teléfono cuando se instala una aplicación que no está en el repositorio del sistema operativo. Si se generaliza esta pregunta se puede abordar cuáles son ciberataques más comunes y qué mecanismos técnicos y sociales hay detrás de ellos.

- **Plan de actuación:** además de comprender los procesos sociales y tecnológicos, podemos establecer una guía de buenas prácticas para combatir los ciberataques, desde la prevención a la restauración de los dispositivos o sistemas informáticos.

Entonces, si hemos de poner nombre a un reto o desafío podría ser algo como esto:

“

**Reto:** cada vez estamos más conectados a la red, tanto en tiempo como en número de dispositivos. ¿Conocemos los riesgos a los que estamos expuestos? ¿Seríamos capaces de explicárselos a las personas mayores de forma sencilla a través de la radio?

*SDGFP*

Y como fuente de información se podría aportar una noticia que tratara el tema desde un punto de vista generalista, no especializado en ciberseguridad, como por ejemplo esta: <https://www.20minutos.es/tecnologia/ciberseguridad/los-6-ciberataques-que-seran-mas-habituales-en-2023-5086823>.

Para abordar este reto, se realizarán diferentes actividades, que se concretarán en el siguiente módulo.

### **Caso práctico: Título de la situación de aprendizaje**

El título de la situación debería identificar qué se busca con ella y no tanto qué producto se obtendrá. Por ejemplo, "*Publicamos un podcast sobre ciberataques*" no sería un título adecuado ya que la situación podría tener un producto final diferente y continuaría teniendo el mismo sentido. Por otra parte, identificar una situación de aprendizaje con un contenido se desviaría del enfoque competencial pretendido por la LOMLOE.

Por ejemplo, para este caso práctico se propone que el título de la situación de aprendizaje sea: "**Protejamos a todas las personas en la red**".

### Caso práctico: Competencias Específicas

Las situaciones de aprendizaje deben vincular las competencias y los saberes básicos, favoreciendo la realización de nuevos aprendizajes y planteando nuevas perspectivas que se pueden encontrar en otras materias o fuera del contexto escolar.

En nuestro caso práctico vamos a desarrollar tres competencias específicas de la materia Taller de Relaciones Digitales Responsables y las relacionaremos entre sí:

- CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.
- CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.
- CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.

Además, esta situación de aprendizaje conecta principalmente con las competencias clave siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (**CCL**): se trabaja tanto en la lectura y análisis de fuente de información como al redactar un guión para el podcast.
- Competencia plurilingüe (**CP**): existen muchos términos que vienen del inglés, y cuyo significado deberán aprender.
- Competencia digital (**CD**): se trabaja desde varios ángulos, por ejemplo en el uso de herramientas de búsqueda o de edición de audio.
- Competencia ciudadana (**CC**): temas como el ciberacoso hacen reflexionar al alumnado sobre cómo construir una sociedad menos hostil.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (**CCEC**): se trabaja con el podcast, los derechos de autor, etc.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (**STEM**): dependiendo del grado de profundidad con el que se quieran abordar procedimientos

técnicos, este desafío también puede conectar con esta competencia clave.

### Caso práctico: productos intermedios o finales

No es obligatorio que todas las situaciones de aprendizaje contemplen la creación de un producto final. Sin embargo, es recomendable que tras el trabajo haya una fase de presentación de resultados a la comunidad. Resulta motivador si se muestran aquello que se ha aprendido tanto al grupo como fuera de él, incluso con la comunidad educativa. En este caso se va a generar un **podcast** con explicaciones sencillas y una serie de recomendaciones para prevenir y hacer frente a los ciberataques. Puede que también se obtengan otros productos intermedios como textos explicativos que se podrán concretar en fases posteriores del diseño de la situación de aprendizaje.

Con toda esta información y con la ayuda de la plantilla se puede empezar a esbozar lo que será una situación de aprendizaje en el aula. Será un comienzo que podrá ser modificado y concretado con detalle en el siguiente módulo.

## Anexo

## Información

### *Información general sobre este recurso educativo*

<b>Título</b>	C2.1 Taller de Relaciones Digitales Responsables
<b>Licencia</b>	<a href="#">Creative Commons BY-SA 4.0</a>

Este contenido se ha creado con [eXeLearning](#), vuestro editor de código abierto y gratuito para crear recursos educativos.

## Tabla versiones

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Autoría</b>	<b>Modificación</b>
0.1	01/02/2023	Vicente Esbrí González	Creació de continguts
0.2	08/03/2023	Subdirecció General de Formació del Professorat, GVA	Revisió de continguts

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)