

## C2.1 Taller de Relacions Digitals Responsables

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



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

## 1 | Descripció de la matèria

### Descripció de la matèria

La matèria de Taller de Relacions Digitals Responsables aborda la necessitat de construir relacions adequades amb les altres persones, exercint conductes positives que fomenten el respecte, també en la xarxa.

La base d'aquest respecte és l'ús de manera saludable dels dispositius digitals, prenent consciència que les interaccions que es realitzen amb aquests van conformant la petjada digital i, per tant, la pròpia identitat de l'alumnat en aquest mitjà. També es posa en relleu la importància d'establir una perspectiva crítica davant la constant recepció d'informació, que ha de ser tractada i seleccionada.

En aquesta matèria es pretén, mitjançant un procés de conscienciació, que la relació per mitjans digitals s'efectue amb els mateixos criteris que quan s'efectua presencialment, quant a normes d'educació, respecte, contingut i gestió emocional. En el cas de comunicacions audiovisuals, s'han de tindre en compte, a més, multitud de factors addicionals com ara la privacitat i el dret d'imatge, que adquireixen una rellevància més gran si en aquestes comunicacions intervenen menors d'edat.

En l'Educació Primària, l'alumnat realitza una presa de contacte amb els dispositius connectats a la xarxa i inicia d'aquesta manera un procés d'alfabetització digital. És durant els últims anys en aquesta etapa i els primers de l'Educació Secundària Obligatoria quan l'alumnat comença a interactuar en entorns digitals, començant així una marxa per un món desconegut quant a les seues normes i funcionament. En la matèria Taller de Relacions Digitals Responsables s'ajuda l'alumnat a establir una interacció respectuosa, crítica i de benestar personal i social en la xarxa.

En l'ordenació curricular anterior a la LOMLOE, els continguts d'aquesta matèria es trobaven distribuïts al llarg de les matèries d'Informàtica. A més, el projecte interdisciplinari en Cultura Digital suposava una introducció i promoció en el currículum de secundària del treball per projectes, una metodologia que potencia la transversalitat i la cooperació entre els diferents departaments docents, i es podia oferir en qualsevol dels quatre cursos de l'ESO. No obstant això, l'objectiu bàsic que eixe projecte interdisciplinari perseguia era dotar a l'alumnat de més recursos per a aprofundir en l'aprenentatge d'una llengua, amb un enfocament comunicatiu i en contextos estimulants. Així doncs, ho podia impartir tant el professorat de l'especialitat d'Anglès dels instituts valencians com els i les docents de matèries afins, com Tecnologia o Informàtica, i el professorat d'altres llengües que tinguen almenys el certificat de B2 d'anglès.

El Taller de Relacions Digitals Responsables fa un pas més enllà i concentra en el primer curs de l'Educació Secundària moltes de les competències necessàries per a interactuar en entorns digitals d'una forma responsable i respectuosa. I focalitza l'interés en aspectes tecnològics i socials, més que en la llengua en la qual s'imparteix, per la qual cosa és una de les matèries adscrites al Departament d'Informàtica.

Aquest taller es complementa amb altres matèries en etapa d'ESO, tant les que haurà de cursar tot l'alumnat, com de caràcter optatiu. La matèria Tecnologia i Digitalització comença a abordar reptes tecnològics senzills mitjançant l'anàlisi de solucions tecnològiques, l'ús de dispositius, la cerca d'informació amb sentit crític o les diferents formes d'expressió del coneixement. Posteriorment, la matèria Digitalització, en 4t curs, dona resposta a la necessitat d'adaptació a un entorn canviant dissenyant solucions creatives i accessibles des d'una perspectiva integradora.

## 2 | Competències específiques de la matèria

### Competències específiques de la matèria

Les recents reformes educatives fan èmfasis en la necessitat d'avaluar per competències. La LOMLOE aprofundeix en aquesta direcció, sent les competències no solament alguna cosa a avaluar, sinó el pilar central sobre el qual gira la labor docent, des de l'acte inicial de programar les activitats fins al moment de plasmar una qualificació final.

El [Reial decret 217/2022, de 29 de març, pel qual s'estableix l'ordenació i els ensenyaments mínims de l'Educació Secundària Obligatoria](#), en el seu Article 2, defineix les competències clau com a assoliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit en el seu itinerari formatiu, i afrontar els principals reptes i desafiaments globals i locals.

“

**Competències clau:** assoliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit en el seu itinerari formatiu, i afrontar els principals reptes i desafiaments globals i locals. Són l'adaptació al sistema educatiu espanyol de les competències clau establides en la Recomanació del Consell de la Unió Europea de 22 de maig de 2018 relativa a les competències clau per a l'aprenentatge permanent.

*Font: currículum LOMLOE*

S'utilitza deliberadament la paraula assoliments, i no coneixements o sabers, ja que es tracta d'aplicar i activar tant **coneixements** com **destreses** i **actituds** per a afrontar una situació. A més, s'ha de considerar que les competències han d'adquirir-se mobilitzant diferents sabers (no són coneixements estàtics), han d'avaluar-se des de perspectives diverses (instruments variats i adaptats a la diversitat de l'alumnat), i les situacions en les quals es desenvolupen han de ser pròximes al món real que els envolta i reflectir els desafiaments per al segle XXI que plantegen els ODS. En altres paraules, intentarem que el nostre alumnat empre eficientment el coneixement per a fer front a situacions problemàtiques rellevants. A l'hora de programar la nostra activitat docent tenim una eina molt més concreta que les competències clau com són les competències específiques de l'àrea: accions o processos que mobilitzen de manera eficient sabers bàsics (conceptes, procediments i actituds) per a fer front a situacions d'aprenentatge que plantegen reptes, o problemes des d'enfocaments disciplinaris o interdisciplinaris.

“

**Competències específiques:** assoliments que l'alumnat ha de poder desplegar en activitats o en situacions l'abordatge de les quals requereix dels sabers bàsics de cada àrea. Les competències específiques constitueixen un element de connexió entre, d'una banda, les competències clau, i per una altra, els sabers bàsics de les àrees i els criteris d'avaluació.

*Font: currículum LOMLOE*

El [DECRET 107/2022, de 5 d'agost, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació i el currículum d'Educació Secundària Obligatòria](#), en els seus Annexos III i IV, estableix les competències específiques de cada matèria que s'han d'aconseguir en l'etapa i la seua relació amb els descriptors del perfil d'eixida i, per tant, amb les competències clau. D'aquesta manera, programant entorn de les competències específiques ens assegurem la consecució de les competències clau associades.

Les competències específiques constitueixen un element de connexió entre, d'una banda, el perfil d'eixida de l'alumnat, i, per un altre, els sabers bàsics de les matèries o àmbits i els criteris d'avaluació. El seu desenvolupament ha de produir-se mitjançant situacions d'aprenentatge contextualitzades a les quals l'alumnat haurà d'enfrontar-se.

Les competències específiques de Taller de Relacions Digitals Responsables són 4, de caràcter tècnic, educatiu, personal, i social i ciutadà, respectivament, i quatre blocs de sabers bàsics interrelacionats.

- CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.
- CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.
- CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.
- CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.

La primera competència concerneix l'ús saludable i ètic dels dispositius digitals. La segona aborda, des d'una perspectiva crítica, la cerca i selecció de la informació. La tercera competència té com a focus els aspectes relacionats amb la identitat i l'empremta digital. I la quarta se centra en la interacció saludable en entorns digitals als quals l'alumnat s'enfronta en el seu àmbit personal, educatiu i social. D'altra banda, les últimes dues competències refereixen també a la gestió de les emocions a nivell personal i social. Les quatre competències específiques estan interrelacionades i contribueixen directament a l'adquisició i desenvolupament d'algunes competències clau, especialment la digital, la ciutadana i la personal, social i d'aprendre a aprendre.

L'element que defineix el grau amb el qual s'adquiriran les competències específiques són els criteris d'avaluació. Són de gran ajuda a l'hora de definir amb un traç més fi la labor docent.



**Criteris d'avaluació:** referents que indiquen els nivells d'acompliment esperats en l'alumnat en les situacions o activitats a les quals es refereixen les competències específiques de cada àrea en un moment determinat del seu procés d'aprenentatge.

*Font: currículum LOMLOE*

---

## 2.1 | CE1

### CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible

Hi ha una gran varietat de dispositius mòbils i personals com ara rellotges intel·ligents o electrodomèstics, a més dels ordinadors personals, amb els quals la majoria dels membres de la societat actual, inclòs l'alumnat, interaccionen cada dia. Aquests dispositius normalment s'utilitzen en xarxa, connectats entre si o a Internet a través de diferents maneres d'accés. El seu ús pot comportar la cessió d'informació personal, i això implica uns riscos, però també uns beneficis, que s'han de valorar i assumir conscientment. Per aquest motiu, és necessari tindre unes nocions bàsiques sobre el seu funcionament i característiques més importants que ajuden a seleccionar quin dispositiu és el més adequat, quin component ha d'incorporar o com connectar-lo de manera segura a Internet, i quines implicacions té el seu ús per a la salut i per a cobrir les necessitats en l'entorn domèstic i educatiu.

Amb el desenvolupament d'aquesta competència s'afavoreixen la selecció i l'ús correcte dels dispositius tenint en compte els seus paràmetres tècnics i les implicacions ecosocials i ètiques. També es pretén que l'alumnat sàpia mobilitzar els aprenentatges adquirits per a respondre als desafiaments ecosocials, en els quals es conjuguen les necessitats tecnològiques amb els efectes de la tecnologia sobre el medi ambient i es mobilitzen sabers relacionats amb el consum responsable, la vida saludable i la situació d'iniquitat i exclusió que suposa la bretxa digital. A més, s'examinen les causes de la bretxa digital i es valoren les seues possibles solucions. El consum desmesurat de tecnologia, l'impacte ambiental o l'obsolescència programada són qüestions que s'aborden també en aquesta competència, amb la qual més enllà de mostrar configuracions d'equips, es pretén contribuir a l'adquisició d'hàbits de bon ús i de seguretat per a protegir els dispositius i la informació.

## criteris d'avaluació de la competència específica 1

- 1.1. Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu.
- 1.2. Determinar quin dispositiu i forma d'accés a Internet és el més adequat a les necessitats.
- 1.3. Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.
- 1.4. Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.
- 1.5. Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.

## 2.2 | CE2

### CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals

Aquesta competència abasta aspectes bàsics relacionats amb l'alfabetització informacional, l'aprofitament apropiat de les estratègies de cerca i tractament d'informació i la generació de nou coneixement. La possibilitat d'accedir a l'ingent volum d'informació disponible en Internet exigeix que l'alumnat desenvolupi una actitud crítica davant dels continguts que troba, i aquesta matèria li proporciona els criteris i les eines que li permeten filtrar i analitzar la veracitat de la informació per a poder organitzar-la d'acord amb els seus objectius i necessitats, en l'àmbit personal i educatiu. L'alumnat ha normalitzat l'accés a continguts en línia i és important que siga conscient de les estratègies que n'hi ha darrere. En cercadors, continguts o aplicacions específiques es pot incitar al consum d'uns certs continguts sense cap control sobre el seu significat ni adequació al públic que pot accedir-hi. Per això, s'ha de fomentar en l'alumnat d'aquestes edats el pensament crític. Addicionalment a la cerca i l'organització de la informació, en aquesta competència també s'aborden pautes bàsiques per a crear continguts digitals amb sentit estètic mitjançant eines d'autoria.

En suma, mitjançant aquesta matèria l'alumnat adquireix estratègies per a seleccionar i interpretar amb sentit crític la informació obtinguda després de la cerca en diferents mitjans digitals, contrastant la seua veracitat, i això permet detectar els discursos d'odi i

reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat. A més, pren consciència del mètode de redreçament cap a uns certs continguts de les plataformes audiovisuals o cercadors amb la intenció d'afermar el seu pensament crític. L'alumnat també és capaç d'integrar la informació seleccionada en l'entorn personal d'aprenentatge i d'utilitzar-la respectant els drets d'autoria per a compondre continguts digitals amb sentit estètic.

### **criteris d'avaluació de la competència específica 2**

- 2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.
- 2.2. Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.
- 2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.
- 2.4. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.
- 2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals.
- 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.

## **2.3 | CE3**

### **CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la**

Aquesta competència específica ajuda a gestionar eficaçment la identitat digital tenint en compte la imatge que es projecta, la empremta que es deixa i la càrrega emocional subjacent. L'alumnat està construint la seua identitat en entorns digitals i cal que ho faça gestionant adequadament els factors socioculturals que poden influir-hi, el concepte que tenen de si mateixos i la percepció externa que es projecta d'ells i elles. L'exposició personal en la xarxa també s'ha de controlar pel fet que la informació publicada és fàcilment distribuïble i la seua difusió pot implicar conseqüències negatives. Per aquesta raó, cal conscienciar dels riscos i les conseqüències que implica la difusió de contingut en entorns digitals desenvolupant conductes i hàbits que permeten preservar una identitat digital adequada.

Amb aquesta competència específica es contribueix significativament a l'aprofitament crític, ètic i responsable de la cultura digital mitjançant el desenvolupament de situacions d'aprenentatge en les quals l'alumnat pot constatar la facilitat i rapidesa amb què qualsevol publicació que es fa en Internet arriba a qualsevol punt del planeta. Però també com afecta la globalització de la xarxa a la informació que es troba en aquesta des del punt de vista personal, social, emocional, cultural, del benestar i de la integritat. Una vegada s'ha arribat a aquest punt, s'han d'abordar reptes com la gestió de la incertesa, la igualtat, l'equitat i la inclusió amb l'alumnat.

En resum, mitjançant aquesta competència l'alumnat entén com es gestiona la seua identitat en Internet i pren consciència de la petjada que deixa, analitzant críticament el seu impacte posterior. Se li proporcionen mecanismes per a gestionar adequadament l'exposició en la xarxa, per a reconèixer quines implicacions té la difusió d'informació personal en Internet i per a adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.

### **criteris d'avaluació de la competència específica 3**

- 3.1. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.
- 3.2. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.
- 3.3. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.
- 3.4. Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.

## **2.4 | CE4**

### **CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals**

El benestar personal en els entorns digitals és fonamental per a un desenvolupament adequat durant l'adolescència. L'equilibri entre l'ús de dispositius digitals i la resta de les activitats quotidianes, igual que les interaccions i relacions personals respectuoses i enriquidores en tots els contextos d'activitat, ajuda a aconseguir-lo. El fals anonimats o la pressió del grup en els entorns de comunicació poden donar lloc a conductes inapropiades que han de previndre totes les persones directament o indirectament implicades. Les repercussions dels actes duts a terme en la xarxa poden causar danys



greus amb una duració indeterminada. Els primers contactes amb persones desconegudes a través d'Internet solen donar-se a través de jocs en línia, i això pot implicar l'intercanvi d'informació sensible. Per aquestes raons, aquesta matèria preveu les actituds positives que s'han de seguir en el joc en línia i els riscos associats. Aquests escenaris connecten amb el pensament crític que s'ha de desenvolupar abans d'enfrontar-se a altres serveis d'Internet més complexos com les xarxes socials. A més, qüestions relacionades amb l'amistat digital, les addiccions, la nomofòbia, els diferents tipus de riscos en la xarxa com el ciberassetjament, així com la responsabilitat legal de les actuacions, són sabers que es mobilitzen en el desenvolupament d'aquesta competència específica.

La incertesa que suposa establir les primeres relacions socials a través de les xarxes és un desafiament que aquesta competència específica ajuda a manejar amb una actitud positiva, articulant les estratègies que persegueixen la resolució pacífica dels conflictes, sempre valorant la diversitat personal i cultural. Igual que en la resta de competències específiques d'aquesta matèria, l'aprofitament crític de la cultura digital, quan s'avaluen els seus beneficis i riscos, està relacionat amb aquesta competència; i els hàbits que es desenvolupen ajuden a aprendre a aprendre, ja que les relacions en la xarxa també són una constant en la vida adulta.

En síntesi, mitjançant aquesta competència específica, l'alumnat coneix diferents eines de comunicació i diverses conductes en línia i les implicacions que comporten, i hi reflexiona. L'alumnat és capaç de mantindre una actitud respectuosa durant les interaccions en la xarxa i aplica mecanismes per a resoldre conflictes en entorns virtuals amb un nivell d'autonomia creixent. L'alumnat pren consciència de l'existència de riscos i amenaces en la xarxa i sap desplegar actuacions bàsiques per a previndre, extingir i minimitzar els seus efectes. A més de cuidar el benestar emocional, amb el desenvolupament d'aquesta competència, l'alumnat és capaç de previndre la seua salut física i mental davant l'ús continuat de dispositius digitals.

#### **criteris d'avaluació de la competència específica 4**

- 4.1. Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.
- 4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.
- 4.3. Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital.
- 4.4. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.
- 4.5. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.

- 4.6. Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.

## 3 | Sabers bàsics

### Sabers bàsics

Els sabers bàsics són aquells coneixements, destreses i actituds que constitueixen els continguts propis d'una matèria o àmbit i l'aprenentatge del qual és necessari per a l'adquisició de les competències específiques. Aquesta matèria articula sabers relatius a la protecció i integritat de la imatge que les persones creen en la xarxa i que perdura encara després de la seua desaparició.



**Sabers bàsics:** coneixements, destreses i actituds que constitueixen els continguts propis d'una àrea i l'aprenentatge de la qual és necessari per a l'adquisició de les competències específiques.

*Font: currículum LOMLOE*

---

Els sabers bàsics de la matèria Taller de Relacions Digitals Responsables han sigut agrupats en quatre blocs que identifiquen els continguts que l'alumnat ha d'aprendre, articular i mobilitzar per a les quatre competències específiques.

- Bloque 1: Dispositius digitals i Internet.
- Bloque 2: Cerca, selecció, organització i creació de continguts digitals.
- Bloque 3: Identitat digital.
- Bloque 4: Relacions en entorn digital.

A més d'aquests sabers bàsics que es consideren essencials per a poder superar la matèria, el context de cada centre, grup i alumnat concret pot donar lloc al fet que s'aborden continguts més avançats. Aquests sabers més detallats que els bàsics no estan

recollits en la normativa i permeten que els centres, des de la seua autonomia, aprofundisquen en uns certs aspectes del currículum si ho consideren adequat.

En les següents seccions s'ofereix una curació d'enllaços que permeten accedir a informació de cadascun dels blocs i subbloqs de continguts dels sabers bàsics.

## 3.1 | Dispositius digitals i Internet

### Bloc 1: Dispositius digitals i Internet.

El primer bloc, denominat Dispositius digitals i Internet, inclou els continguts necessaris per a poder conèixer les característiques dels diferents tipus de dispositius digitals i com utilitzar-los de manera segura i sostenible.

#### **a) Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu.**

Es podrien abordar els diferents sistemes informàtics, així com classificar-los i establir paral·lelismes i diferències. No hauria de perdre's l'oportunitat ací d'usar materials autèntics, com a catàlegs en paper de botigues d'informàtica o grans magatzems.

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

#### **b) Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals.**

Per a entendre el funcionament bàsic d'un Sistema Informàtic es pot introduir l'arquitectura Von Neumann d'una manera bàsica. Una idea podria ser mostrar com aquesta arquitectura s'aplica a multitud de dispositius quotidians, com poden ser un robot de cuina o un caixer automàtic, per a veure després l'equivalència en un ordinador o un telèfon intel·ligent. La classificació dels perifèrics segons siguen d'Entrada, Eixida, o Entrada/Eixida, és un saber que convé abordar perquè recurrentment es pregunta per ell en diferents proves sobre competència 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/1/1](https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/23035/mod_resource/view/1/1)
- [https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod\\_resource/view/1/1](https://secundaria.cavanilles.com/pluginfile.php/19290/mod_resource/view/1/1)

### c) Sistemes operatius comuns i aplicacions.

Aquest apartat es pot enfocar d'allò més particular a allò més general, començant pels Sistemes Operatius que utilitzen en els seus telèfons intel·ligents o ordinadors per a detectar per què són necessaris, quines funcions ens aporten, etc. Es podria ampliar posteriorment per a parlar dels sistemes més utilitzats, explicar la diferència entre sistemes oberts i tancats... Sobre aplicacions una possibilitat seria nomenar les que més utilitzen per a posteriorment classificar-les per tipus, parlar de compatibilitat entre sistemes...

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

### d) Xarxes de dispositius. Fonaments i formes d'accés a Internet.

Atés que la majoria de l'alumnat té connexió a Internet a casa i en el telèfon, podrien esbrinar amb quina companyia, quina velocitat tenen contractada... per a posteriorment distingir entre tecnologies d'accés (fibra, ADSL, 4/5G...) i tecnologies de distribució domèstica (Wifi, cablejat de parells...). També es podria exposar l'estructura de la xarxa de l'aula, justificant la seua necessitat i els seus avantatges.

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

**e) La bretxa digital.**

Seria desitjable, a més d'entendre el concepte, treballar propostes de l'alumnat per a reduir la bretxa digital. En general pot combinar-se amb altres sabers bàsics sempre que es detecte una desigualtat en l'accés a la informació, la capacitat d'interpretar-la, 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) Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.**

Partint dels dispositius que utilitza l'alumnat (ordinadors, telèfons, videoconsoles) i de notícies reals, es podria posar en relleu la necessitat de protegir-se. Es poden veure mecanismes actius (contrasenyes, criptografia, antivirus i firewalls, actualitzacions...) i passius (còpies de seguretat, SAI, RAID, ús del núvol...). Hi ha molta informació interessant en pantalles amigues, internet safe 4 kids i school of social networks. Si es considera convenient, poden reservar-se continguts relacionats amb la privacitat, la protecció de dades, o amenaces de tipus social com el ciberassetjament per a altres sabers bàsics.

- <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\\_control\\_social/que-es-brecha-digital](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/ud03_control_social/que-es-brecha-digital)

**g) Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient. Obsolescència.**

Aquest saber bàsic connecta amb l'ODS 12: Garantir modalitats de consum i producció sostenibles. Més enllà dels conceptes teòrics, podria aprofundir-se en accions reals que l'alumnat pugui dur a terme en la seua població o voltants, buscant punts nets, ecoparcs, botigues de reparació, etc.

- <https://cemer.org/art/a-contaminacion-tecnologica-mundial-gu>
- <https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/obsolescencia-programada>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RqIVxyEHEW0>

## 3.2 | Cerca, selecció, organització i creació de continguts digitals

### Bloc 2: Cerca, selecció, organització i creació de continguts digitals

La cerca i selecció d'informació contrastada de fonts fiables, la interpretació amb la finalitat de detectar la seua veracitat i la posterior organització i edició de continguts digitals constitueixen el segon bloc de sabers bàsics anomenat Cerca, selecció, organització i creació de continguts digitals.

#### **a) Tipus de cercadors web i les seues eines de filtratge.**

L'alumnat per regla general coneix i usa els cercadors més populars, però no sempre coneix alternatives o fa un ús eficient d'aquests. Es podrien classificar els cercadors web segons el seu tipus, amb la finalitat de donar a conèixer un món més ampli, i sobretot es poden introduir exercicis de cerques, per exemple webquests, per a posar en pràctica les eines de filtrat d'algun cercador, la selecció de paraules clau en la cerca, 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) Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.**

En la societat actual, i probablement en la del futur més immediat, es pot trobar informació abundant i de fàcil accés, de manera que allò més valuós serà la capacitat de filtrar i seleccionar aquella més rellevant, interpretar-la i aplicar-la en noves situacions. Per a això podríem oferir a l'alumnat tècniques per a valorar la veracitat o qualitat dels continguts en línia: signatura de l'autor, oficialitat del mitjà, intencionalitat dels autors, estil de redacció...

- [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 i interpretació d'informació de mitjans digitals.**

Connectant amb el saber bàsic anterior, es podrien treballar amb l'alumnat exemples reals de textos de mitjans digitals per a obtenir les idees principals, realitzar resums, esquemes, connectar informació de diversos mitjans... Es tractarien d'aquesta manera competències tradicionals relacionades amb àrees lingüístiques, però en un context digital de infoxicació.

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

**d) Propietat intel·lectual i drets d'autoria.**

Una vegada introduïts els conceptes, aquest saber bàsic es pot posar en pràctica cada vegada que l'alumnat elabore algun producte amb informació de tercers, amb la finalitat última de desenvolupar hàbits i cultura de respecte als drets d'autor.

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

**e) Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.**

L'alumnat està exposat de manera constant a aquests elements a través de grups de missatgeria, xarxes socials, plataformes de streaming... A més de mostrar eines de detecció de notícies falses, és important que l'alumnat entenga la motivació darrere d'aquests, igual que dels discursos d'odi, així com que desenvolupe capacitats crítiques davant aquests missatges. Es pot parlar de l'algorisme de selecció de continguts d'algunes plataformes i de com amplifica certs discursos extrems. Seria aconsellable posar en relleu les conseqüències socials d'aquests comportaments, i previndre la participació de l'alumnat en la seua difusió i amplificació. Es podria concretar amb exemples de discursos d'odi contra minories ètniques, contra les dones, contra la sexualitat...

- <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) Organització de la informació. Operacions bàsiques amb arxius i carpetes.**

Podríem plantejar com a objectiu principal que l'alumnat siga capaç d'organitzar la informació que vaja generant al llarg del curs, reforçant-lo amb exercicis específics quan siga necessari. Si es considera convenient també es podria abordar l'emmagatzematge d'arxius en dispositius mòbils, que resulta sovint opac per a l'usuari.

- [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) Personalització de l'entorn de treball.**

Aquest saber bàsic es podria treballar de manera pràctica explorant algunes de les opcions de personalització de l'entorn de treball que estiga utilitzant l'alumnat en classe.

- <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) Creació bàsica de continguts amb eines digitals.**

Aquest saber bàsic es prestaria a ser inclòs en diferents situacions d'aprenentatge a l'hora de preparar productes finals que treballen altres sabers bàsics i competències específiques. Es podria treballar el processador de textos per a elaborar documents, el retoc fotogràfic per a generar faules o avatars, eines de presentació o infografies per a exposar en públic el resultat d'una investigació, la producció multimèdia en vídeo o àudio per a comunicar idees...

- <https://www.blogdelfotografo.com/gimp/>

- <https://documentation.libreoffice.org/assets/Uploads/DocumentatiGuiaImpres.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.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>
- <https://barreda.org/libreoffice/writer/>

### i) Estètica i llenguatge audiovisual.

Segons l'eina triada en el punt anterior es podria parlar dels codis propis del mig, les particularitats del llenguatge, les seues possibilitats expressives, 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 | Identitat digital

### Bloc 3: Identitat digital

En el tercer bloc, Identitat digital, es conjuguen sabers que permeten construir, cuidar i protegir la identitat digital d'una persona i l'empremta digital associada a aquesta.

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

Podem partir d'una activitat d' egosurfing (particular) per a anar a una cosa més general, com la cerca d'algun personatge públic (com Shakira o Piqué). Aquesta activitat podria donar peu a un debat sobre la identitat que construïm amb la nostra presència en la xarxa, el control que tenim sobre aquesta, 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) Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.**

L'alumnat està familiaritzat amb els conceptes d'àlies i avatar, comuns en xarxes socials i jocs en línia. Aquest saber també podria convidar al debat sobre què diuen àlies i avatars sobre nosaltres, relacionat amb el control d'allò que volem projectar a l'exterior, i sobre estereotips de gènere, culturals, etc. que reproduïm inconscientment.

- <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://getavataaars.com/>

### **c) Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.**

Com ja comentem en el saber bàsic 2.e, l'alumnat està contínuament exposat a nous referents des de xarxes socials i plataformes de streaming. Podríem dissenyar activitats que permeten valorar el rol dels influencers a l'hora de centrar el debat públic i els temes d'actualitat, per exemple des del prisma de l'ètica i les responsabilitats individual i social.

- [https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Camayor-quiero-ser-influencer.pdf](https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Camamayor-quiero-ser-influencer.pdf)

**d) Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.**

Si els anteriors sabers d'aquest bloc convidaven al debat i a la reflexió, ací podríem mostrar totes les accions quotidianes que deixen rastre en les xarxes; com es construeix una empremta digital a partir d'elles: cookies, imatges publicades, dades de geolocalització, cerques, etc.; i com les empreses o particulars poden usar aquesta informació sobre nosaltres.

- <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) Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.**

Una vegada posat en relleu la facilitat amb què es recol·lecten dades personals, podríem dissenyar activitats que promogueren el pensament crític abans de publicar, el respecte a l'hora de publicar, l'anàlisi de les dades que donem abans de registrar-nos, els permisos que concedim a una APP en instal·lar-la, el suport i promoció de publicacions positives, la protecció dels comptes de xarxes socials...

- <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 privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.**

Es podria simular el procés de registre en determinats serveis web o oferits a través d'Internet, analitzar els termes del servei i repassar a partir d'ells els drets i obligacions en matèria de protecció de dades que ens assisteixen com a consumidors.

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

## 3.4 | Relacions en entorn digital

### Bloc 4. Relacions en entorn digital

El quart bloc, denominat Relacions en entorn digital, fomenta el benestar en les relacions que tenen lloc en la xarxa mitjançant l'adopció d'unes estratègies i normes bàsiques de conducta.

#### a) Amistat virtual i física.

Una part important de l'alumnat interactua en xarxes amb desconeguts, pot ser interessant escoltar primer les seues experiències i quines mesures prenen. Podria partir-se de la situació concreta de determinar quants seguidors tenen en diferents xarxes socials i classificar-los per a establir la distinció entre contacte, conegut i amic. També podríem debatre els pros i contres d'afegir a desconeguts per a tindre major nombre de seguidors, o els perills que això pot implicar.

- <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) Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia.

Podríem novament partir d'una anàlisi inicial per a determinar el context real de partida: xarxes socials i jocs en línia utilitzats pel nostre alumnat. A partir d'ací una opció seria establir dinàmiques grupals simulant aquestes interaccions, buscant l'honestat per a detectar els seus avantatges però també patrons negatius que acostumen a aparèixer.

- <https://www.schoolsocialnetworks.org/es/el-rincon-docente/>
- <https://www.schoolsocialnetworks.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) Estratègies per a una ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital.

Aquest saber bàsic, estretament relacionat amb la competència ciutadana, es podria treballar a través de nombroses dinàmiques grupals que conviden a reflexionar sobre la importància de relacionar-nos en les xarxes amb unes normes socials i de cortesia equivalents a les que utilitzem offline. L'alumnat podria elaborar un decàleg de bona conducta i comparar-lo a posteriori amb normes d'etiqueta digital ja publicades.

- <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) Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital.

Seria possible enfocar aquest saber des del debat per a fomentar que l'alumnat arribi a les seues pròpies conclusions, gràcies a la mediació del professorat, sobre els aspectes positius i negatius de la interacció en Internet.

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

#### e) Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i fraus.

Experiències reals de persones dins del rang del nostre alumnat solen despertar el seu interès, així que podríem utilitzar-les com a punt de partida per a previndre el ciberassetjament, així com fraus en línia com la publicitat enganyosa, el phishing, el vishing... En el cas de fraus podríem presentar materials reals i realitzar un joc en el qual hagueren de detectar quins són fraus i quins 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) Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.

Aquest saber bàsic podríem treballar-lo des de la falta de percepció de risc i la normalització del joc en línia en la societat actual, i enfocar-lo a situacions pròximes a l'alumnat de les quals no són conscients sovint: loot boxes en jocs, patrons foscos de desenvolupament d'aplicacions, micropagaments, model d'aplicacions freemium, etc.; perquè l'alumnat no el considere una cosa remota, sinó pròxim i present en el seu dia a dia.

- <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.schoolsocialnetworks.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 | Situacions d'aprenentatge

### Situacions d'aprenentatge en la LOMLOE

La unitat bàsica a l'hora de programar i temporitzar la labor docent del professorat és la Situació d'Aprenentatge.

“

**Situacions d'aprenentatge:** Situacions i activitats que impliquen el desplegament per part de l'alumnat d'actuacions associades a competències clau i competències específiques, i que contribueixen a l'adquisició i desenvolupament d'aquestes.

*Font: currículum LOMLOE*

El disseny de les situacions d'aprenentatge ha d'oferir la possibilitat de generalitzar els aprenentatges i adquirir altres nous mitjançant la realització de tasques que mobilitzen els coneixements, destreses, habilitats i actituds implicats en el desenvolupament de les competències específiques. Les activitats que es plantegen en les situacions d'aprenentatge han de tindre les característiques adequades per a assegurar el nivell de desenvolupament competencial que indiquen les competències específiques.

En aquesta secció es recullen les orientacions metodològiques per al disseny de situacions d'aprenentatge que venen reflectides en la normativa estatal i autonòmica. També s'exposa l'eina que la Subdirecció General de Formació del Professorat ha creat per a facilitar el disseny de situacions d'aprenentatge i s'ofereix una guia per a començar a



esbossar una situació concreta per a la matèria de Taller de Relacions Digitals Responsables.

## 4.1 | Orientacions en la LOMLOE

### Orientacions en la LOMLOE

El [Reial Decret 217/2022, de 29 de març, pel qual s'estableix l'ordenació i els ensenyaments mínims de l'Educació Secundària Obligatòria](#), en el seu [Annex III](#), ofereix unes orientacions metodològiques per al disseny de situacions d'aprenentatge. D'aquest annex es poden extraure un llistat de recomanacions genèriques que **han de complir les situacions d'aprenentatge per a totes les matèries**, les quals poden ser útils també per a dissenyar les situacions per al Taller de Relacions Digitals Responsables.

- Integrar els elements curriculars de les diferents matèries o àmbits mitjançant tasques i activitats significatives i rellevants.
- Utilitzar metodologies didàctiques que reconeguen a l'alumnat com a agent del seu propi aprenentatge.
- Partir dels centres d'interés de l'alumnat.
- Implementar propostes pedagògiques que permeten construir el coneixement amb autonomia i creativitat des dels seus propis aprenentatges i experiències.
- Resoldre problemes de manera creativa i cooperativa, reforçant l'autoestima, l'autonomia, la reflexió crítica i la responsabilitat.
- Estar ben contextualitzades i ser respectuoses amb les experiències de l'alumnat i les seues diferents maneres de comprendre la realitat.
- Estar compostes per tasques complexes la resolució de les quals comporte la construcció de nous aprenentatges.
- Oferir a l'alumnat l'oportunitat de connectar i aplicar l'après en contextos pròxims a la vida real.
- Estar alineades amb els principis del Disseny Universal per a l'Aprenentatge
- Permetre aprendre a aprendre i establir les bases per a l'aprenentatge al llarg de la vida, fomentant processos pedagògics flexibles i accessibles que s'ajusten a les necessitats, les característiques i els diferents ritmes d'aprenentatge de l'alumnat.

- El disseny d'aquestes situacions ha de suposar la transferència dels aprenentatges adquirits per part de l'alumnat, possibilitant l'articulació coherent i eficaç dels diferents coneixements, destreses i actituds propis d'aquesta etapa.
- Partir del plantejament d'uns objectius clars i precisos que integren diversos sabers bàsics.
- Proposar tasques o activitats que afavorisquen diferents tipus d'agrupaments, des del treball individual al treball en grups, permetent que l'alumnat assumisca responsabilitats personals i actue de manera cooperativa en la resolució creativa del repte plantejat.
- La seua posada en pràctica ha d'implicar la producció i la interacció verbal i incloure l'ús de recursos autèntics en diferents suports i formats, tant analògics com digitals.
- Fomentar aspectes relacionats amb l'interés comú, la sostenibilitat o la convivència democràtica, essencials perquè l'alumnat siga capaç de respondre amb eficàcia als reptes del segle XXI.

El [DECRET 107/2022, de 5 d'agost, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació i el currículum d'Educació Secundària Obligatòria](#), en el seu Annex IV, recull per a cada matèria unes orientacions per al disseny de situacions d'aprenentatge.

A través del treball competencial es pretén articular els sabers mitjançant tasques significatives i rellevants per a resoldre reptes de manera autònoma i creativa i fer així possible l'adquisició i desenvolupament de les competències específiques. En el currículum de la matèria es presenten algunes directrius per a dissenyar de la forma més adequada eixes tasques connectant-les amb la realitat de l'alumnat per a promoure la transferència de l'aprens a situacions pròximes a la seua vida quotidiana. En el disseny de les situacions d'aprenentatge sempre s'han de seguir els principis del Disseny Universal per a l'Aprenentatge Accessible per a aconseguir processos pedagògics flexibles i accessibles, ajustats a les característiques i diferents ritmes d'aprenentatge de l'alumnat.

Amb la intenció de dissenyar situacions d'aprenentatge que siguen rellevants, la normativa proposa combinar una sèrie d'elements que s'enumeren a continuació de manera que finalment s'obtinga el model d'una situació adequada d'aprenentatge.

- En el disseny de les situacions d'aprenentatge s'especificaran clarament els **objectius** que es pretenen aconseguir, enumerant els **passos** per a abordar les activitats i tasques.
- En un primer moment, el paper del professorat serà el de **guia** i, gradualment, anirà canviant-lo pel de **observador**, que

en ocasions puntuals i justificades canviarà per a fer aportacions que servisquen per a millorar o **reconduir** el treball autònom de l'alumnat o de l'equip. Aqueixa retroalimentació del professorat té com a finalitat corregir errors, millorar l'acompliment de l'alumnat i afermar els procediments i les seues respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment actual, identifique com pot millorar-lo i aprenga a autoregular-se en l'execució de les tasques.

- És convenient incloure en la pràctica docent el **procés metacognitiu**, facilitant que l'alumnat reflexione sobre quin ha après i com l'ha fet, i promovent l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajudaran a saber què ha fet bé i per què, així com què ha de millorar i de quina manera.
- Es plantejaran reptes basats en **situacions reals o pròximes** a les quals l'alumnat puga enfrontar-se o s'haja enfrontat en algun moment de les seues vides amb la finalitat que donen lloc a experiències autèntiques i motivadores. **Aquestes situacions poden suposar una alta càrrega emocional per a l'alumnat de manera individual i per al grup en el seu conjunt, per la qual cosa el professorat ha de ser conscient d'aquest aspecte i gestionar-lo adequadament.**
- Pel fet que aquest taller aborda les **relacions entre persones**, les dinàmiques que es duen a terme a l'aula han de ser grupals en la majoria de les ocasions, amb l'ajuda de l'aprenentatge dialògic, la tutoria entre iguals o la mediació com a possibles estratègies perquè l'alumnat arribe a conclusions augmentant progressivament la seua autonomia.
- L'acceptació de la **diversitat** com a font generadora de sinergies facilita que l'alumnat assumisca els beneficis de situacions dissenyades seguint els principis del Disseny Universal per a l'Aprenentatge que persegueix la presència, participació i aprenentatge de tot l'alumnat, ajustant-se a les seues característiques i diferents ritmes d'aprenentatge. És aconsellable que es promoguen diverses maneres d'expressió i representació del coneixement, que es valore i reconega el que s'aprén fora de l'aula, i que s'inclouen instruccions clares i precises de les activitats i tasques que han de dur a terme els participants.
- Les situacions d'aprenentatge han de **vincular les competències i els sabers bàsics**, afavorint la realització de nous aprenentatges i plantejant noves perspectives que es poden trobar en altres matèries o fora del context escolar.

Per això, el disseny de les situacions d'aprenentatge d'aquesta matèria es pot plantejar com a punt de partida d'un treball interdisciplinari en el qual els reptes elaborats també puguin treballar-se des d'altres matèries i fins i tot amb la col·laboració d'entitats externes en activitats complementàries.

## 4.2 | Punt de partida en el disseny d'una SA

### Punt de partida en el disseny d'una SA

Les situacions d'aprenentatge constitueixen l'últim nivell de concreció curricular i el seu disseny és un dels principals objectius d'aquesta activitat formativa.

A nivell europeu es defineixen els ODS i les competències clau, sobre els quals es basa la normativa estatal per a definir el perfil d'eixida de l'alumnat en acabar cadascuna de les etapes educatives. Partint d'aquest perfil d'eixida, es desenvolupa i concreta el currículum estatal i autonòmic. Alineada amb la norma, els centres educatius han de dissenyar les seues línies estratègiques i propostes pedagògiques tenint en compte el context educatiu i sociocultural on es troben. Finalment, el professorat ha de dissenyar i concretar les seues pròpies actuacions en les situacions d'aprenentatge. Ací és on la concreció té major protagonisme.

Per on començar? No hi ha un únic camí.

Tenint una visió general, el perfil d'eixida és l'objectiu per a aconseguir els reptes del S. XXI, relacionats amb els ODS, i l'element que concreta el nivell d'adquisició de les competències clau anivellades amb els seus diferents descriptors operacionals. A partir del perfil d'eixida, en cada matèria es defineixen unes competències específiques, que s'hauran d'aconseguir en el nivell marcat pels criteris d'avaluació i que necessita d'uns sabers bàsics, i altres sabers, per a poder desenvolupar-se. Tots aquests elements són els que ajuden a definir una situació d'aprenentatge, però quins són la base per a començar a dissenyar una situació?



Per on podem començar a idear una situació d'aprenentatge? La resposta és que no hi ha un únic camí.

*SDGFP*

---

Les situacions d'aprenentatge poden partir d'una pregunta, repte, problema, dilema... pròxim a l'alumnat i que dote de sentit a l'aprenentatge. En aquest cas les idees serien el motor de les situacions d'aprenentatge i poden donar peu a treballar d'una manera més motivadora les competències i sabers de cada matèria. Els reptes poden constituir una línia d'eixida competencial de manera senzilla. Per exemple, podríem pensar en aquestes preguntes reptadores com a detonant de situacions en les quals l'ensenyament-aprenentatge pot ser reeixit:

- Relacions de causa - efecte
- Comparacions
- Predicció de situacions sobre la base de coneixements
- Comprensió de processos
- Respostes objectives a fenòmens o successos
- Debats
- Disseny de plans d'actuació

D'altra banda, les competències específiques poden constituir en si mateixes el germen que permeti iniciar el disseny de situacions d'aprenentatge. És possible que amb els diferents reptes plantejats no puguem desenvolupar totes les competències específiques de la matèria, per això, situacions en les quals, des de l'inici del seu disseny, es pose en context eixes competències poden resultar motivadores i enriquidores. És a dir, és una bona idea pensar que les competències específiques poden ser el nucli del disseny de situacions d'aprenentatge.

Una altra possibilitat és que un context sorgisca una idea que pugui generar una altra situació d'aprenentatge diferent. Mentre s'està treballant un desafiament o un ODS, per exemple, pot plantejar-se en el grup o en alguna persona una qüestió diferent, un problema diferent o una necessitat de conèixer una altra realitat. Així doncs, **una situació d'aprenentatge pot ser generadora d'altres situacions.**

En contraposició a aquestes bones pràctiques, es troba l'exemple oposat, en el qual les propostes didàctiques es basen en els continguts. Seguint el treball competencial, **no es considera adequat que s'utilitzin els sabers com a origen en el procés de disseny de situacions d'aprenentatge.** Per a desenvolupar les competències s'han de mobilitzar una sèrie de continguts, sabers bàsics i altres sabers, però no s'haurien d'utilitzar per a idear

aprenentatges. Si l'alumnat desenvolupa les competències específiques i aconsegueix el nivell que marquen els criteris d'avaluació, necessàriament ha hagut de mobilitzar els sabers. Així doncs, unitats didàctiques basades en continguts no estan alineades amb l'esperit de la LOMLOE.

## 4.3 | Model de disseny d'una SA

### Model de disseny d'una SA

En aquesta secció s'exposa un model unificat de disseny de situacions d'aprenentatge i un exemple pràctic per a aquesta matèria. Simplement es presenta l'eina que es proposa utilitzar per a aquest disseny i s'ofereix una guia per a començar a esbossar una situació concreta per a la matèria de Taller de Relacions Digitals Responsables.

El servei d'Ordenació Acadèmica proporciona uns [documents entorn de les programacions d'aula en educació Secundària Obligatòria i Batxillerat](#). Amb la finalitat de tindre un disseny estàndard i reutilitzable, la Subdirecció General de Formació del Professorat proposa una plantilla que aprofundeix i concreta aquest model, en el qual es recullen tots els elements que s'han de tindre en compte per a un correcte disseny de situacions d'aprenentatge. Es tracta d'un instrument d'ajuda per als primers passos en la implantació de la LOMLOE. Pot servir de bastimentada al professorat per a arribar a comprendre la magnitud que té una situació d'aprenentatge d'una manera ordenada. Recull el que la normativa indica tant en el currículum com en les instruccions d'inici de curs.

Existeixen altres models vàlids per a dissenyar situacions d'aprenentatge ja que la LOMLOE s'ha d'aplicar en tot el territori estatal. Altres comunitats autònomes o el propi ministeri ofereixen formació i recursos per a aplicar la LOMLOE en la pràctica. Per exemple, el Govern de Canàries publica una sèrie d'[orientacions per a l'elaboració de les situacions d'aprenentatge](#) amb una plantilla similar, però no exactament igual a la de la Subdirecció General de Formació del Professorat. En aquest curs proposem el model de la nostra comunitat perquè a l'hora de compartir les situacions, tots els participants tinguen els mateixos apartats.

La programació d'aula ha de reflectir les situacions d'aprenentatge adaptades a les característiques del grup, és a dir, no clonar situacions d'aprenentatge sinó contextualitzar-les. Per això, en l'eina s'inclouen molts elements com els criteris d'avaluació, els espais d'aprenentatge, la distribució del temps, els recursos i materials, les mesures d'atenció per a la resposta educativa per a la inclusió i els instruments de recollida d'informació i models de registre, entre altres.



En la fase de disseny s'han de preveure les mesures necessàries per a atendre des d'una perspectiva inclusiva a tot l'alumnat, tenint en compte els principis del DUA.

*SDGFP*

---

El disseny per a tots i totes no és un pas posterior sinó prioritari i dissenyar d'aquesta manera simplifica i assegura la posada en pràctica les mesures d'atenció a la resposta educativa. En aquest mòdul del curs ens centrem en els elements principals d'una situació d'aprenentatge, que serà concretada amb detall en el següent mòdul. El primer pas de la confecció d'una situació d'aprenentatge requereix anotar els següents elements de la plantilla:

- Títol de la situació d'aprenentatge
- Matèria i nivell (en aquest cas TRDR de 1r ESO)
- Descripció de la situació
- Repte, pregunta, problema... que s'aborda
- Productes que es generen
- Competències que es desenvolupen

Aquests elements són els que es determinaran en primer lloc, però no són estàtics, sinó que durant el procés de disseny total poden modificar-se, ampliar-se o detallar-se més a fons.

### **Cas pràctic: el repte i la seua justificació, descripció de la situació**

Per al disseny de la situació d'aprenentatge proposada com a cas pràctic es pren un desafiament com a punt de partida. En el nostre exemple anem a partir del fet que, en el seu dia a dia, l'alumnat adopta conductes de risc en la seua interacció en la xarxa. Per exemple, per a burlar la protecció i sistemes de pagament d'algunes APP, l'alumnat pot sentir-se temptat de descarregar fitxers APK des de repositoris en línia de dubtosa confiança. Al seu torn existeix una alta barrera d'accés a la informació sobre perills i mètodes de protecció, ja que la terminologia sol ser molt tècnica i els articles molt complexos per a alumnat de 1r d'ESO. Apareix, per consegüent, una bretxa digital per falta de coneixements tècnics. Trobem així un punt d'intersecció entre els seus interessos, les competències relatives a seguretat i riscos en la xarxa, i el context diari de l'alumnat.

D'entre la llista de preguntes reptadores plantejades anteriorment, en concret, hi ha dos que poden donar resposta a la confluència d'interessos, competències tecnològiques i context:

- **Comprendre processos:** per a poder utilitzar una aplicació en un dispositiu mòbil es necessita descarregar l'aplicació, instal·lar-la, atorgar permisos necessaris i fins i tot arribar a registrar-se. Eixe procés pot ser familiar per a les persones usuàries de dispositius mòbils, però es pot aprofundir plantejant què ocorre en el telèfon quan s'instal·la una aplicació que no està en el repositori del sistema operatiu. Si es generalitza aquesta pregunta es pot abordar quins són ciberatacs més comuns i quins mecanismes tècnics i socials hi ha darrere d'ells.
- **Pla d'actuació:** a més de comprendre els processos socials i tecnològics, podem establir una guia de bones pràctiques per a combatre els ciberatacs, des de la prevenció a la restauració dels dispositius o sistemes informàtics.

Aleshores, si hem de posar nom a un repte o desafiament podria ser una mica com això:

---

“

**Repte:** cada vegada estem més connectats a la xarxa, tant en temps com en nombre de dispositius. Coneixem els riscos als quals estem exposats? Seríem capaços d'explicar-li's a les persones majors de manera senzilla a través de la ràdio?

*SDGFP*

---

I com a font d'informació es podria aportar una notícia que tractara el tema des d'un punt de vista generalista, no especialitzat en ciberseguretat, com per exemple aquesta:

<https://www.20minutos.es/tecnologia/ciberseguridad/los-6-ciberataques-que-seran-mas-habituales-en-2023-5086823>.

Per a abordar aquest repte, es realitzaran diferents activitats, que es concretaran en el següent mòdul.

**Cas pràctic: Títol de la situació d'aprenentatge**



El títol de la situació hauria d'identificar què es busca amb ella i no tant quin producte s'obtindrà. Per exemple, "Publiquem un podcast sobre ciberatacs" no seria un títol adequat ja que la situació podria tindre un producte final diferent i continuaria tenint el mateix sentit. D'altra banda, identificar una situació d'aprenentatge amb un contingut es desviaria de l'enfocament competencial pretés per la LOMLOE.

Per exemple, per a aquest cas pràctic es proposa que el títol de la situació d'aprenentatge siga: **"Protegim a totes les persones en la xarxa"**.

### Cas pràctic: Competències Específiques

Les situacions d'aprenentatge han de vincular les competències i els sabers bàsics, afavorint la realització de nous aprenentatges i plantejant noves perspectives que es poden trobar en altres matèries o fora del context escolar.

En el nostre cas pràctic desenvoluparem tres competències específiques de la matèria Taller de Relacions Digitals Responsables i les relacionarem entre si:

- CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.
- CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.
- CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.

A més, aquesta situació d'aprenentatge connecta principalment amb les competències clau següents:

- Competència en comunicació lingüística (CCL): es treballa tant en la lectura i anàlisi de font d'informació com en redactar un guió per al podcast.
- Competència plurilingüe (CP): existeixen molts termes que venen de l'anglès, i el significat del qual hauran d'aprendre.
- Competència digital (CD): es treballa des de diversos angles, per exemple en l'ús d'eines de cerca o d'edició d'àudio.
- Competència ciutadana (CC): temes com el ciberassetjament fan reflexionar a l'alumnat sobre com construir una societat menys hostil.
- Competència en consciència i expressió culturals (CCEC): es treballa amb el podcast, els drets d'autor, etc.

- Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria (STEM): depenent del grau de profunditat amb el qual es vulguen abordar procediments tècnics, aquest desafiament també pot connectar amb aquesta competència clau.

### Cas pràctic: productes intermedis o finals

No és obligatori que totes les situacions d'aprenentatge contemplin la creació d'un producte final. No obstant això, és recomanable que després del treball hi haja una fase de presentació de resultats a la comunitat. Resulta motivador si es mostren allò que s'ha après tant al grup com fora d'ell, fins i tot amb la comunitat educativa. En aquest cas es generarà un podcast amb explicacions senzilles i una sèrie de recomanacions per a previndre i fer front als ciberatacs. Pot ser que també s'obtinguen altres productes intermedis com a textos explicatius que es podran concretar en fases posteriors del disseny de la situació d'aprenentatge.

Amb tota aquesta informació i amb l'ajuda de la plantilla es pot començar a esbossar el que serà una situació d'aprenentatge a l'aula. Serà un començament que podrà ser modificat i concretat amb detall en el següent mòdul.

## Annex

### Informació

#### *Informació general sobre aquest recurs educatiu*

<b>Títol</b>	C2.1 Taller de Relacions Digitals Responsables
<b>Llicència</b>	<a href="#">Creative Commons BY-SA 4.0</a>

Aquest contingut ha estat creat amb [eXeLearning](#), el vostre editor de codi obert i gratuït per crear recursos educatius.

## Taula versions

Versió	Data	Autoria	Modificació
0.1	Gener 2023	Vicente Esbrí González	Creació de continguts
0.2	Febrer 2023	Subdirecció General de Formació del Professorat, GVA	Revisió de continguts

Llicenciat sota la [Llicència Creative Commons Reconeixement CompartirIgual 4.0](#)