

Actividades:**1) Lean la sección de Propósitos y luego indiquen de qué se trata la Educación digital?**

El aprendizaje digital refiere cualquier tipo de aprendizaje mediado con la ayuda de la tecnología; ya sea mediante contenido digital, plataformas o facilitadores digitales.

2) ¿Cuál es la importancia de su aplicación como complemento del proceso de enseñanza aprendizaje?

La educación en el ámbito digital es una herramienta fundamental para intentar minimizar los riesgos a los que pueden exponerse jóvenes y adolescentes en Internet. El ciberacoso, el sexting o el grooming son algunos de ellos.

3) Teniendo en cuenta el siguiente gráfico indique qué competencias se desarrollan con la aplicación de la educación digital? Describa brevemente cada una de ellas. (con color se mencionan las competencias y se describen a continuación de la imagen en el apunte – Páginas 10 a 13).**4) Agrupe por capacidades esas competencias (con gris se mencionan las capacidades).**

Las competencias que se desarrollan son:

- **Creatividad e innovación:**

Los alumnos promueven prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital, producen creativamente y construyen conocimiento a través de la apropiación de las TIC.

Capacidad asociada: Resolución de problemas.

- **Comunicación y colaboración:**

Los alumnos se comunican y colaboran, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros.

Capacidad asociada: Comunicación y colaboración con otros.

- **Información y representación:**

Los alumnos buscan, organizan y producen información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital.

Capacidad asociada: Comunicación

- **Participación solidaria y responsable:**

Los alumnos se integran en la cultura participativa en un marco de responsabilidad, solidaridad y compromiso cívico.

Capacidad asociada: Compromiso y responsabilidad.

- **Pensamiento crítico:**

Los alumnos investigan y desarrollan proyectos, resuelven problemas y toman decisiones de modo crítico, usando aplicaciones y recursos digitales apropiados.

Capacidad asociada: Pensamiento crítico.

- **Uso autónomo de las TIC:**

Los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC y las integran en proyectos de enseñanza y de aprendizaje.

Capacidad asociada: Aprender a aprender.

5) En los globos externos del gráfico se mencionan los ejes destacados de la Alfabetización digital, describa brevemente cada uno de ellos (páginas 15 y 16).

Los ejes destacados son los siguientes:

- **Programación, pensamiento computacional y robótica**
 - a) Desarrollan conocimientos sobre los lenguajes y la lógica de las computadoras en estrecha relación con su realidad sociocultural.
 - b) Logran integrar los saberes de las ciencias de la computación para solucionar problemas y estimular la creatividad.
 - c) Se valen de la programación y la robótica para desarrollar sus ideas y participar activamente en el mundo real.
- **Ciberespacio, inteligencia colectiva, simulación**
 - a) Entienden la importancia del ciberespacio como lugar fundamental de construcción y circulación de saberes.
 - b) Participan de comunidades de aprendizaje y contribuyen con aportes originales.
 - c) Logran poner en sinergia los propios valores, competencias y energías intelectuales con los de otros, valorando la diversidad y contribuyendo a la inteligencia colectiva.
 - d) Comprenden y valoran la simulación como nuevo modo de aprendizaje propio de la cultura digital.
- **Inclusión, calidad educativa y diversidad**
 - a) Participan activamente del aprendizaje y la alfabetización digital como parte fundamental de la construcción de su presente y su futuro.
 - b) Comparten el conocimiento con otros, con prácticas solidarias y responsables.
 - c) Valoran los dispositivos digitales y las estrategias de enseñanza propuestas, y se apropian de ellas para construir caminos propios de aprendizaje.
 - d) Exploran de modo autónomo los modos emergentes de comunicación y cultura que facilitan el aprendizaje más allá de las fronteras de la escuela.
- **Juego, exploración y fantasía**
 - a) Participan activamente, consensuando entre pares, en la construcción de actividades lúdicas y proyectos de enseñanza y aprendizaje mediados por entornos digitales.
 - b) Elaboran modos complejos de simbolización y acceso al conocimiento a través de actividades con TIC, que facilitan la exploración y los procesos de construcción en los que los alumnos son protagonistas.
 - c) Interactúan con otros, exploran y construyen tanto en entornos físicos como virtuales, apropiándose de estos como recursos para construir su propia subjetividad.

6) ¿Qué es ABP? Indique de qué se trata y qué pretender lograrse con él.

Sugiere crear propuestas que orienten el trabajo de los estudiantes para que ellos/as mismos/as puedan construir proyectos o experiencias originales, creativas y relacionadas con su contexto sociocultural.

Se propone, propiciar espacios de encuentro y colaboración entre los/as estudiantes, los docentes, la escuela y la comunidad, mediados por prácticas emergentes de comunicación y cultura.