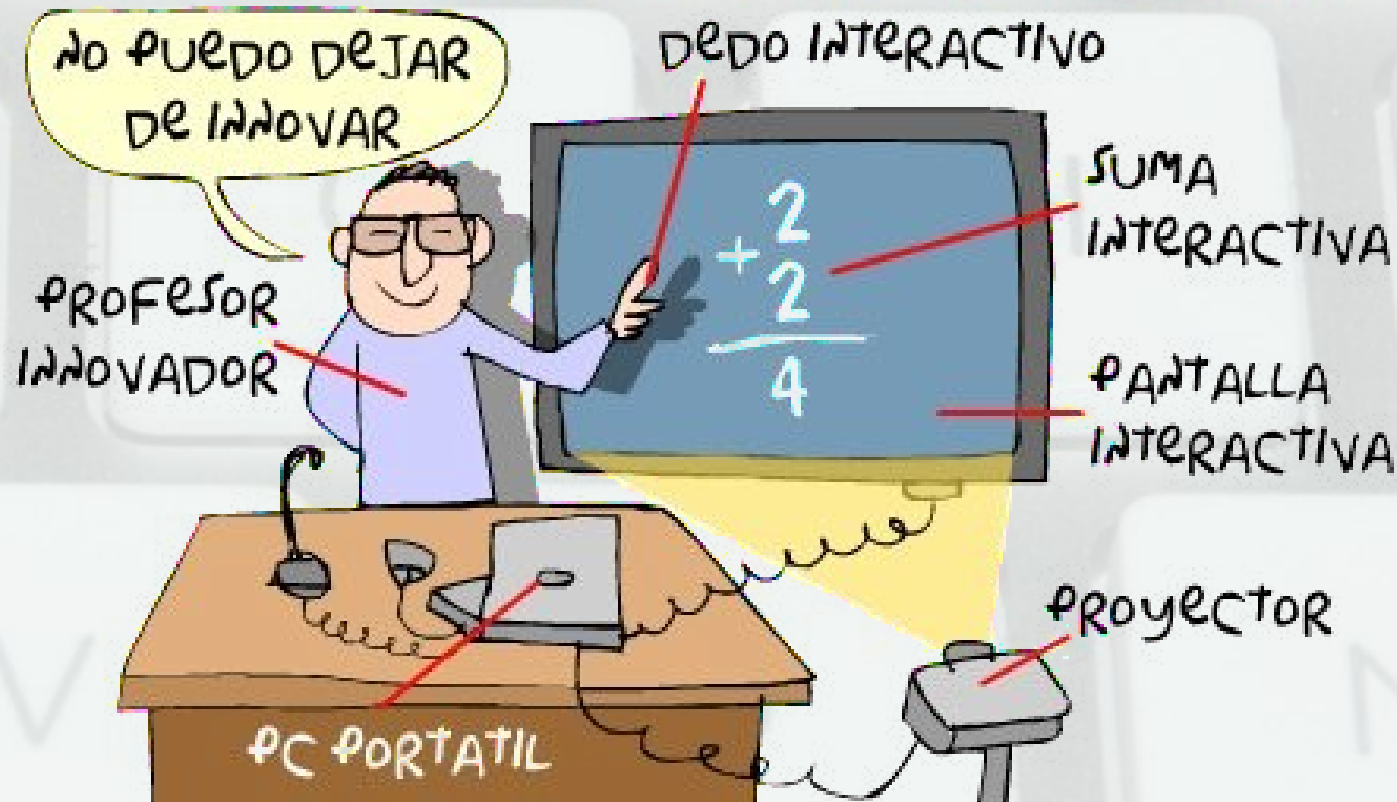


Tratamento da información e competencia dixital

EDUCATIVE INNOVÉISION



Que é unha competencia?

- Conxunto de coñecementos, habilidades, disposicións e condutas que posúe unha persoa, que lle permiten a realización exitosa dunha actividade.



- Rguez. Feliz

- Características permanentes da persoa
- Póñense de manifesto cando se executa unha tarefa ou un traballo
- Están relacionadas coa execución exitosa da actividade
- Teñen relación causal co rendemento laboral ou académico, é decir, non só están relacionadas co éxito, senón que o causan
- Poden ser xeralizables a máis dunha actividade

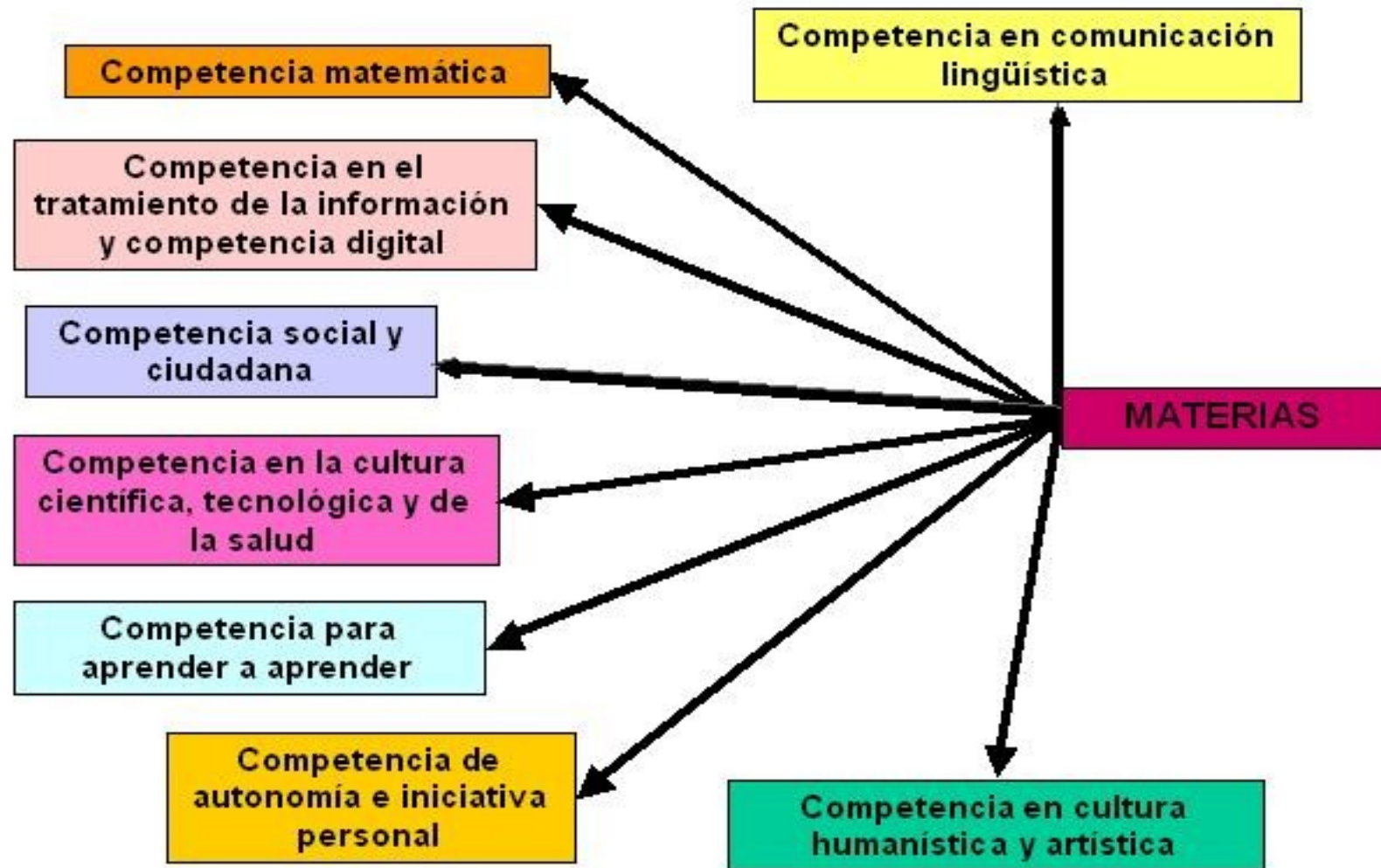
- Combinan elementos:
 - Cognitivos (coñecementos e habilidades)
 - Afectivos (motivación, actitudes)
 - Psicomotrices (hábitos e destrezas)
- Están relacionadas co contexto no que se expresan.

Competencias en educación



Actuacións integrais para identificar, interpretar, argumentar e resolver problemas do contexto con idoneidade e ética, integrando o saber ser, o saber facer e o saber coñecer.

COMPETENCIAS

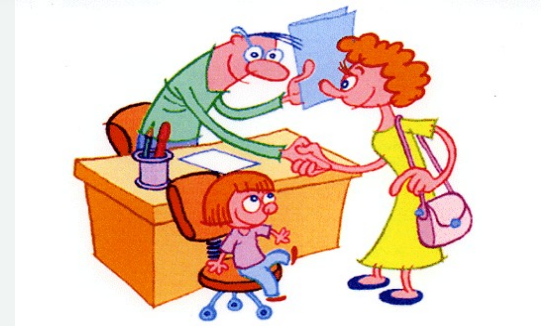


En que consiste a **competencia dixital**?

- Buscar, obter, procesar e comunicar información, e transformala en coñecemento.
- Habilidades:
 - Acceso á información
 - Transmisión en distintos soportes
- Elemento esencial: as TICs



Requerimentos



- Dominio de linguaxes específicas básicas
 - Textual, icónica, numérica, gráfica, visual, sonora.
- Dominio das pautas de descodificación e transferencia
- Aplicar en distintas situacións e contextos o coñecemento dos distintos tipos de información

Como transformar a información en coñecemento?

Esixe un dobre traballo:

- Destrezas de razoamento para organizala, analizala, sintetizala e facer inferencias e deducións de distinto nivel de complexidade.
- Comunicar a información e o coñecementos adquiridos empregando recursos expresivos que incorporen as posibilidades que ofrecen as TICs



Algúns problemiñas da rede

- Problemas de lectura
- Problemas da calidade das informacións
GRB 090423 versus Ofiuco
- Problemas de selección das informacións relevantes (11S)
- Problemas legais
- FAQ



Ferramentas para o desenvolvemento da competencia en tratamento da información



- ✓Proxectos documentais integrados
- ✓Procuras do Tesouro
- ✓Webquests

Proxectos Documentais Integrados

Son un xeito de traballo que leva de seu un papel moi activo na aprendizaxe por parte do alumnado, unha actitude crítica fronte á información e a necesidade de desenvolver habilidades e competencias no tratamento e comunicación da información, transformando esta en coñecemento.



Utilidade dos PDI

Na actualidade **a información se atopa en multitude de documentos**, así que o feito de o alumnado traballar directamente coa documentación serve para que aprenda a **desenvolverse como persoa no seu medio social**, e aprenda a ser cidadán que recoñece a **necesidade de se informar**, que obtén información discriminando a que é relevante da que non o é, **avaliando criticamente a información** sendo quen de entender e interpretar aquilo que le, con habilidade para **ler calquera tipo de texto** sen importar o seu soporte.

Fases dun PDI

1. Determino a materia

- a. Coñezo o traballo a realizar
- b. Identifico o que sei
- c. Teño unha visión global da materia
- d. Elixo o punto de vista
- e. Elaboro un plan de traballo

2. Busco as fontes de información

- a. Identifico os documentos necesarios
- b. busco a información

3. Selecciono os documentos

- a. **clasifico e selecciono a información encontrada**
- b. identifico os contidos que necesito
- c. anoto as referencias

4. leo a información

- a. Fago unha lectura rápida
- b. Leo atentamente e tomo notas
- c. Clasifico as miñas notas e reviso o meu plano de traballo

5. Trato a información

- a. **Analizo a información recollida**
- b. Reflexiono sobre o meu traballo

6. Comunico a información

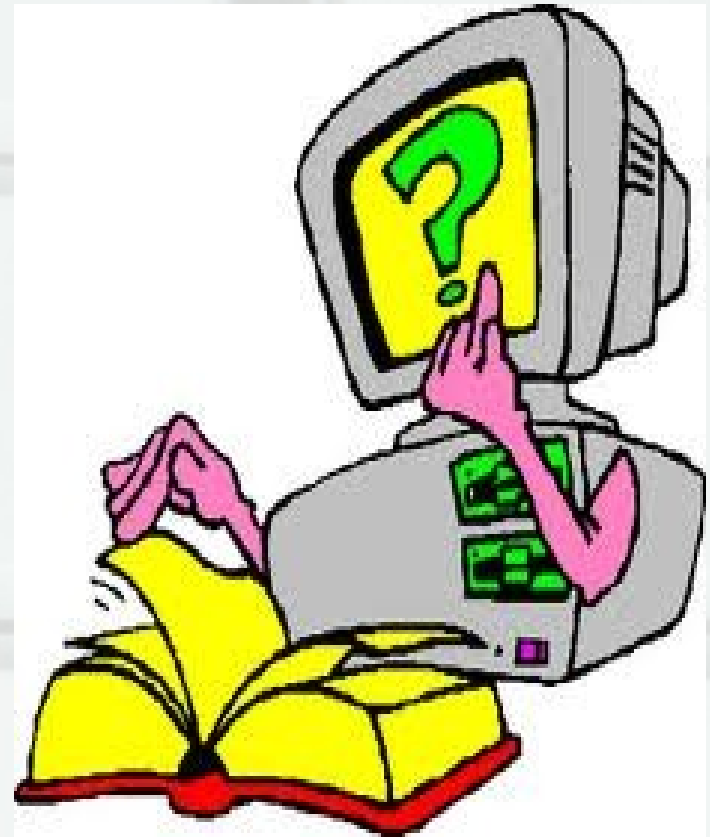
- a. **Elaboro o plan de redacción final**
- b. Respeto as normas (fondo e forma)
- c. **Cito as miñas fontes**
- d. Corrijo meu traballo

Algo de teoría

- Rosa Piquín 1
- Rosa Piquín 2
- Xunta de Andalucía

Procuras do tesouro

Unha procura do tesouro é unha das estruturas de actividade didáctica máis populares entre os docentes que utilizan a Internet nas súas clases. É unha actividade de menor rango en comparación á webquest.



Procuras do tesouro



Trátase dunha páxina web cunha serie de preguntas e unha lista de recursos en Internet na que os alumnos/as deben atopar as respostas.

En moitas ocasións inclúese unha tarefa final máis complexa, a gran pregunta ou o gran reto, que esixe sintetizar, integrar e valorar o aprendido durante a procura de información.

Partes dunha procura do tesouro

Introdución: provese ao alumnado da información inicial sobre a tarefa. Habemos de procurar motivalo e espertar o seu interese.

Preguntas: un conxunto de preguntas máis ou menos difíciles de responder.

Recursos: ligazóns ás páxinas web onde os alumnos/as atoparán a información significativa.

O grande reto: a grande pregunta que deberá ser contestada trala reflexión ou síntese de toda a información obtida na procura.

Receta para as Procuras

Identificar claramente o tema e a área da busca.

Nunca incluír máis de dez ligazóns.

Con nenos pequenos, o ideal é unha ou dúas.

Débese fixar un límite de tempo e comprobar o que fan os estudantes

Débese planificar como compartirán a información os alumnos

Comprobar se hai ligazóns mortas



Algúns exemplos de Procuras do Tesouro

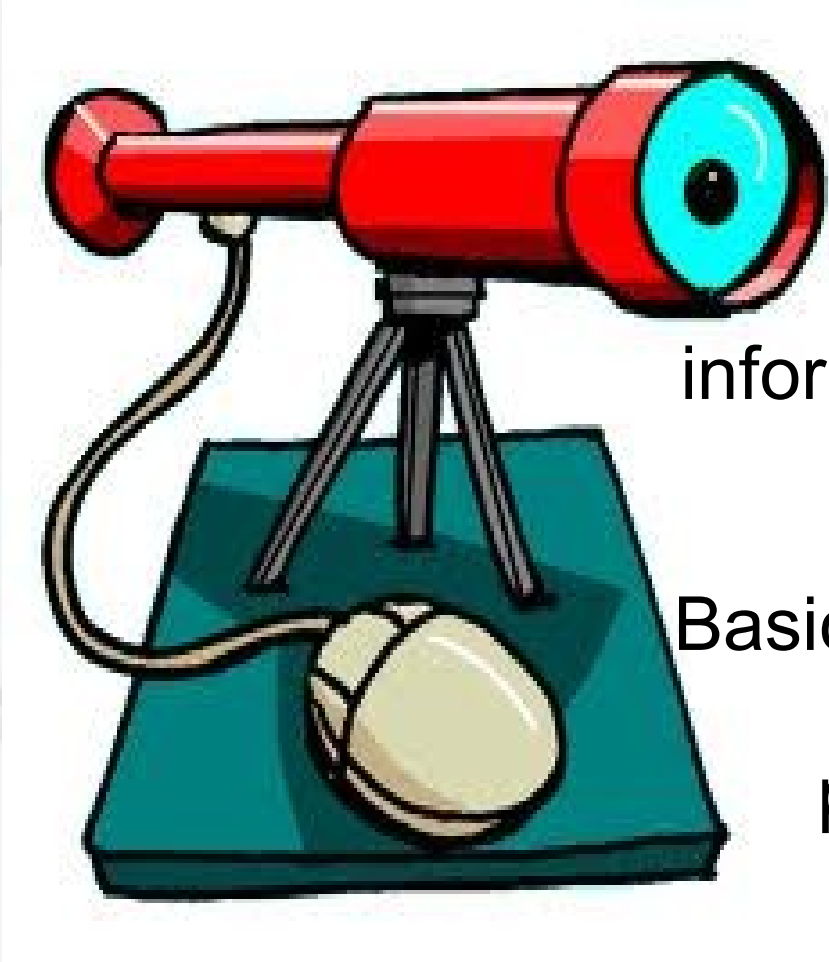
- Bibliotecas públicas
- Parque de bombeiros
- Músicas de África
- A Vendima
- Outros recursos **PHPWebquests**
- recursos sobre PT

As webquests (Bernie Dodge)

Webquest é un modelo de aprendizaxe extremamente simple e rico para propiciar o uso educativo de Internet, **baseado na aprendizaxe cooperativa e en procesos de investigación para aprender.**



As webquests (2)



Unha webquest é unha **actividade enfocada á investigación**, na que a información usada polos alumnos é, na súa maior parte, descargada de Internet. Basicamente é unha **exploración dirixida**, que culmina coa produción dunha páxina web, onde se publica o resultado dunha investigación.

As webquests (3)

Webquest é unha **metodoloxía de aprendizaxe baseada** fundamentalmente nos recursos que nos proporciona **Internet**, que incitan aos alumnos a investigar, potencian o pensamento crítico, a creatividade e a toma de decisións, contribúen a desenvolver diferentes capacidades e levan así aos alumnos a transformar os coñecementos adquiridos.



As claves dunha webquest

Find great sites. (Atopa bos sitios)

Orchestrate your learners and resources. (Organiza)

Challenge your learners to think. (Motiva aos teus alumnos a pensar)

Use the medium. (Emprega os medios)

Scaffold high expectations. (Constrúe grandes expectativas)

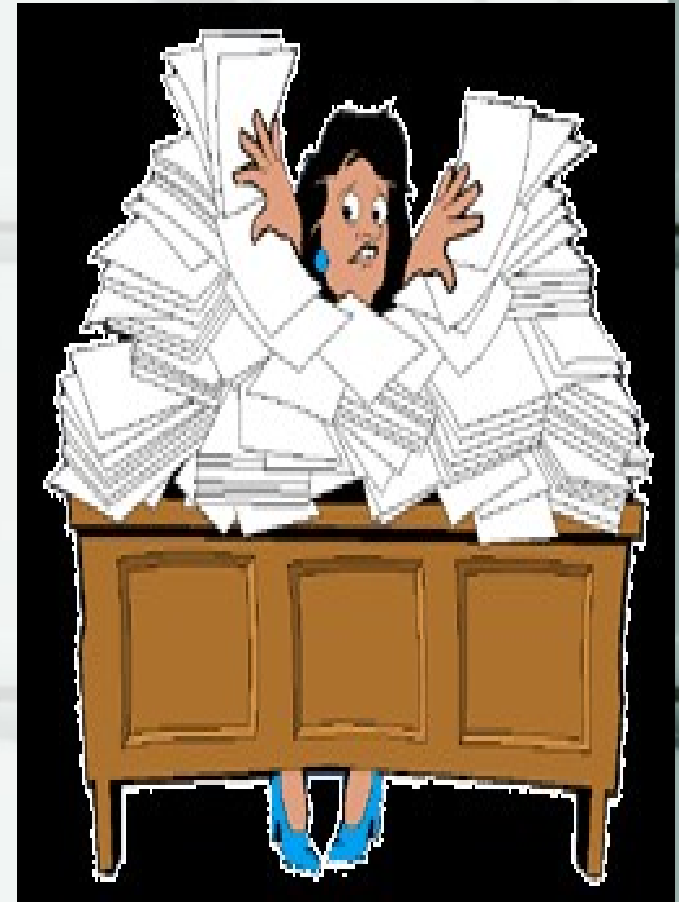
Find great sites

- Deep web
- Ranking de google
- Buscadores alternativos
- Trucos para mellorar as procuras
- máis trucos
- Características das boas páxinas:
 - publicidade, institucións, datas de revisión, estado dos seus enlaces, fins declarados



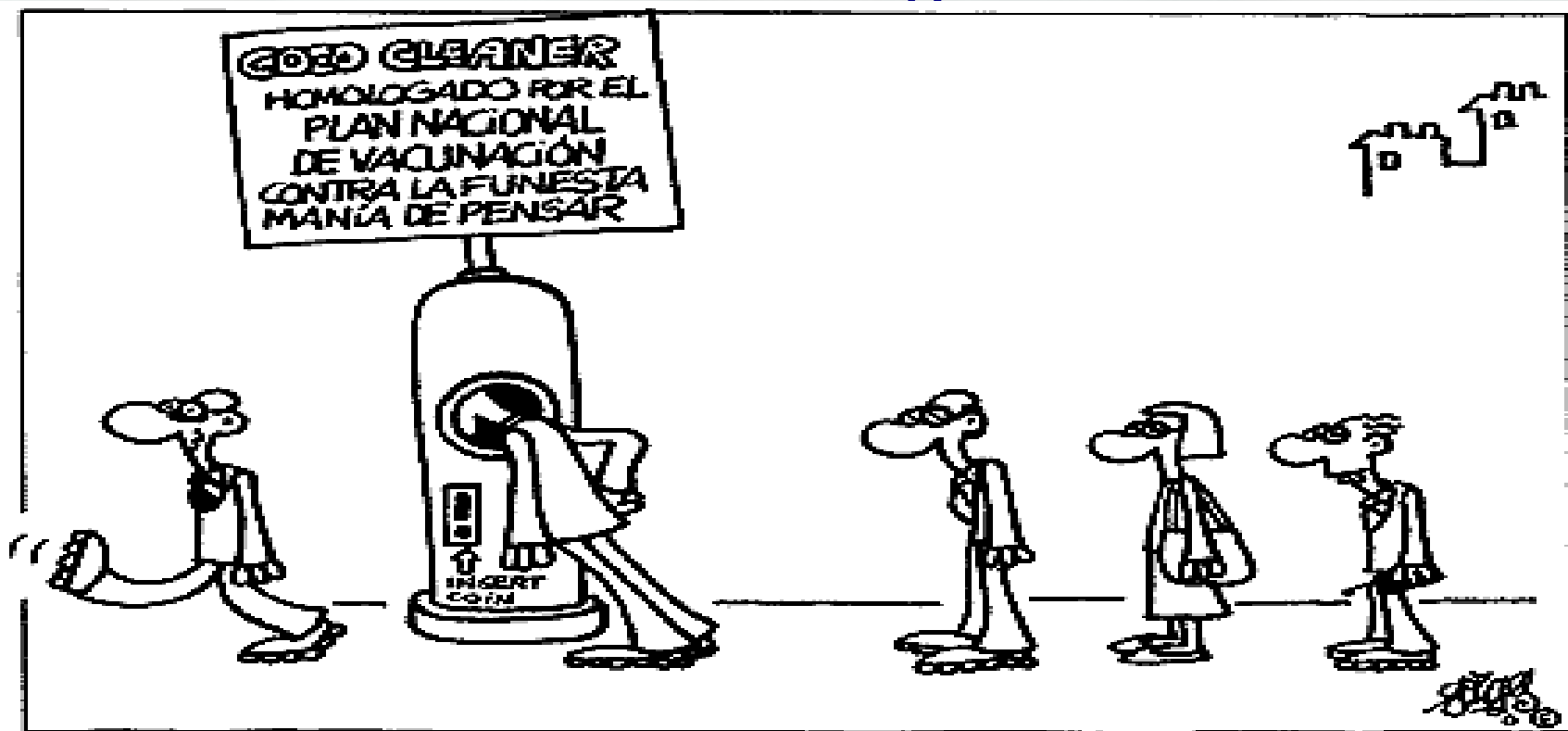
Orchestrate your learners and resources

- Organizar recursos:
Adecuando as actividades aos recursos dispoñibles.
- Organizar ao alumnado:
promovendo a cooperación e interdependencia, uso do traballo individual e en pequenos grupos, uso do gran grupo para discutir sobre a mellora da efectividade do traballo.



Challenge your learners to think

- Tareonomía das WQ
- Ou tamén nesta outra ligazón



Use the medium



- Usar as redes sociais para pedir axuda (internet non é unha rede de computadoras senón de persoas)
- Emprego das wikis como foro de discusión e de traballo

Scaffold high expectations

- Recepción
(facilitando a comprensión dos elementos que van estudar)
- Transformación
- Producción



Algúns recursos para WQ

- Webquest Creator
- Recursos para a web 2,0
- Enlaces e exemplos WQ, MiniWQ e PT
- información sobre variantes de WQ
- Titorial para facer unha WQ
con **PHPWebquest**



Competencia dixital

- Habilidade para resolver problemas de software e hardware
 - Solucionador de problemas
 - Foros, wikis
- Software privativo e/ou
- software libre
- Existen diferencias de uso dos ordenadores según a clase social.
 - Necesidade da aprendizaxe de determinados aspectos de programación

