


TEST IKANOS

CERTIFICACIÓN
TXARTELA

HEZIBERRI 2020
LAN HEZIKETA.
SARE HEZKUNTZA
HEZKUNTZA

PORTFOLIO LA COMPETENCIA DIGITAL

METAPOSTA 

H8.

SORRRI: IKANOS

EN EL **MARCO** DE UNA **EDUCACIÓN abierta**

IKANOS LAB

Taller



Palomar

ETA

PERFIL DE SALIDA de alumnos
HEZIBERRI 2020

Aprender
Participar

DIGCOMP COMUNIDAD NETWORKING

DIGCOMP: LA COMPETENCIA DIGITAL EN EL MARCO EUROPEO

ANUSCA FERRARI

¿POR QUÉ? 8% ESTUDIANTES UTILIZA TECNOLOGÍA.

[62% Población EUROPA utiliza internet A DIARIO.]

RIESGOS/OPORTUNIDAD

¿QUÉ ES? LA COMPETENCIA DIGITAL

@gabrielaralde

llevar la tecnología de CONTEXTO LÚDICO a CONTEXTO

APRENDIZAJE ESPIRITU CRÍTICO

ACTITUD activa hacia la tecnología
CONTEXTO DE UTILIZACIÓN

DIGCOMP

MARCO COMÚN.

TAXONOMÍA (mapear reflexionar) **USO**

24 COMPETENCIAS CIUDADANOS

INFORMACIÓN
COMUNICACIÓN
RELACION CONTENIDOS
SEGURIDAD
RESOLUCIÓN PROBLEMAS

4 COMO PASAR ESTAS COMPETENCIAS

3 ÁREAS

AL ÁMBITO **DOCENTE?**

ENTERADO
CONECTADO
PRODUCTIVO
ÉTICO
QUE REFLEXIONA

Mantenerse actualizado BUSCAR RECURSOS ELIMINAR FILTROS
INTERACTUAR [alumnos docentes NUEVAS VISUALIZACIONES

LICENCIAS salir del CENTRO **UBICUIDAD** MULTIPLATAFORMA
CONTROL DATOS RESOLVER VIEJOS CONECTIVIDAD CONTENIDO MULTIMEDIA
PROBLEMAS INTRODUCIR CODIGO (pensamiento computacional)

NIVELES Y MODELOS

ANUSCA FERRARI

Nivel
(AUTODIAGNOSTICO)

Donde estoy
Donde quiero llegar



LA TECNOLOGÍA ES UN **! MEDIO**

La comunicación competencia digital es **TRANSVERSAL**



USO ACADÉMICO

@gurbineable



- ▶ Partir de **CURIOSIDAD**
- ▶ Varios tipos de información
- ▶ VENCER la INFOXICACIÓN
- ▶ La importancia de la PREGUNTA



IDENTIFICAR
CAUSAS

NO DAIAR

SOLUCIONES
TRANSFERENCIA

USO LÚDICO



- ▶ TRABAJOS COLABORATIVOS [alumnos docentes centros]
- ▶ UBICUIDAD
- ▶ DISCRIMINACIÓN
- ▶ Difusión
- ▶ PLATAFORMAS FAMILIAS



SEGURIDAD

IDENTIDAD
PRIVACIDAD



INTRODUCCION
DE Tecnologías
MOMENTO CLAVE

EL

PLE

DEL CIUDADANO DIGITAL
y @balhisay

DEL PROFESORADO CONECTADO COMPETENTE

DAVID ÁLVAREZ



1ª PARTE:

MARCO COMPETENCIAS
DIGCOMP



AREAS

METODOLOGÍAS ACTIVAS

No hay nada destinado a perdurar

Zygmunt
Bauman

EDUCACIÓN/BAUÍTICA



@gurrielaralde

NIVELES DE APRENDIZAJE

- 1º. MEMORIZACIÓN
- 2º. MARCO COGNITIVO (ABSTRAE E INCORPORAR INFORMACIÓN)
- 3º. APRENDER A APRENDER



APRENDIZAJES

ABP proyectos
problemas
APRENDIZAJE
COOPERATIVO

FENÓMENO IKEA
"No buscar la ? que
provoque
el interés por
aprender"



FORMALES

INFORMALES

2004: PLE

PERSONAL LEARNING
ENVIRONEMENTS

2010 Adell & Castañeda

COMPETENCIAS

CONEXIONES

[FUENTES
HERRAMIENTAS
PERSONAS] DIGICOMP



VISITANTES VRS

RESIDENTES

PERSONAL LEARNING NETWORK
LAS PERSONAS
EN LA RED

CLAVE

HEZIBERRI 2020

LA COMPETENCIA DIGITAL EN EL CURRÍCULO EDUCATIVO VASCO

PRESENTACIÓN + ANÁLISIS + DEBATE.



@gordinelaraalde

SOCIEDAD DE LA
INCERTIDUMBRE

PENSAMIENTO
CRÍTICO

¿y lo?
visual!



"La competencia se demuestra en una situación concreta"

SOCIEDAD DE LA
INFORMACIÓN

SOCIEDAD DEL
CONOCIMIENTO Y
EL APRENDIZAJE

SOCIEDAD

COMPETENTE

EDUCACIÓN
BASADA EN
COMPETENCIAS

[COMPETENCIA VERBAL + COMPETENCIA DIGITAL
NO VERBAL]

ALFABETIZACIÓN
MULTIMEDIÁTICA

AREAS / MATERIAS CURRICULARES

DISCIPLINARES

COMPETENCIAS BÁSICAS
TRANSVERSALES

3 PASOS

- ▶ SUSCRÍBETE A **BLOG**
- ▶ **MARCADORES SOCIALES** [ETIQUETAS]
- ▶ **Twitter** 
- ▶ **RRSS** in   
- ▶ ABRE UN **BLOG** 
(PERSONAL, COLABORATIVO)

¡PORTFOLIOS

GESTIONAR

CREAR CONTENIDOS
COMUNICARSE

@gabrielamalde

- SELECCIONAR
- FILTRAR
- ORGANIZAR
- CREAR
- COMPARIR

APRENDICES
PERMANENTES

REPOSITORIO EVIDENCIAS

ORIENTADO A
HERRAMIENTAS 
ACCIÓN 
HÍBRIDO

(...) PLANTILLA

¿CÓMO ES MI PLE?



CONSTRUIR

NUESTRA



PLN

CURACIÓN
ANADIR VALOR



COMUNIDADES

DE PRÁCTICAS

APRENDIZAJE

MOOC

CAFÉS



SITUADO

COMUNIDADES QUE

APRENDEN



POLE

PERSONAL AND ORGANIZATIONAL LEARNING ENVIRONMENT

HIPL

HYBRID INSTITUTIONAL PERSONAL LEARNING ENVIRONMENTS

@gabrielaralde

TIPOS DE ORGANIZACION

GRUPOS ABP AULA GRUPO DE CICLO DEPARTAMENTO

GRUPO informal claustro CENTRO EDUCATIVO

CURACIÓN

DE CONTENIDOS

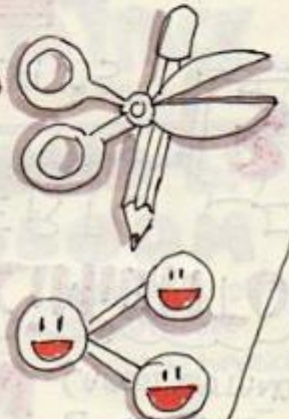
BUSCAR Y FILTRAR



ORGANIZAR Y MEZCLAR



EDITAR Y COM PARTIR



OPEN EDUCATION

@weblearner
CARLOS CASTAÑO

METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

★ CONOCIMIENTO ABIERTO

3

EDICIÓN
BASES DE DATOS

@gabrielamalde



Tecnología
Contenido
Conocimiento

★ Tecnología ABIERTA

1



INTERNET VRS WEB

TIC [ventajas] [POSIBILIDADES]

- ¿Compartir? ¿COLABORAR?
- ¿Conocer? ¿CRÍTICAR?
- ¿COMPRAR?
- ¿CONSUMIR?

PROBLEMAS

1. CURSOS CENTRADOS TECNOLOGIA
2. FALTA de

CREAR ¡COMUNIDAD!

MODELOS CONCEPTUALES

a!

Conocimiento TECNOLÓGICO

Conocimiento PEDAGÓGICO ⊗ Conocimiento DISCIPLINAR

TPACK

Matthew Koehler

★ Contenido ABIERTO

D. Wiley

2

5R'S

1. RETEIN (CONSERVAR)
2. Reutilizar
3. revisar
4. RE≡M≡ZCLAR
5. Redistribuir

opencontent.org

TAXONOMÍA B! BLOOM

- Crear
- Evaluar
- Analizar
- Aplicar
- Comprender
- Recordar

HABILIDADES DE
PENSAJIENTO
ORDEN SUPERIOR



NIVEL INFERIOR

TRANSFORMAR

REDEFINIR

MODIFICAR

MEJORAR

umentar

SUSTITUIR



MODELO SAMR ^{4!}

LA RUEDA DE LA PEDAGOGIA V40



Allan Carrington

d!



(...)

@gabriela.burde

"PERSONA" EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

TRANSFORMACIÓN [SALTO]

SISTEMA EDUCATIVO

IGONE AZPIROZ

La clave es
EL ALUMNA
LA

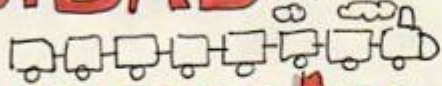
APRENDER A
ENSEÑAR

JOVENES
COMPETENTES
QUE SE QUEDAN
EN EUSKADI



RESPONDER al FUTURO [digital
diverso]

EQUIDAD CAMBIANTE



COMPETENCIA

¿QUE HACER CON EL
CONOCIMIENTO ?

Calificación digital

LIDERAZGO

COORDINACIÓN

mejora DE PROCESOS

MMD

SARE HEZKUNTZA

FORMACIÓN

BUENAS

ORIENTACIÓN,
PARTICIPACIÓN

PRÁCTICAS

EXPERIENCIAS

PILOTO

AUTONOMÍA

CURRICULAR

RECURSOS

FORMACIÓN

PROYECTO EDUCATIVO

TRABAJO EN
COMÚN

@garbina-lanvalde

MODELO VIRTUALIZACIÓN DE CENTRO

ALFONSO TEJEDOR

@gurbina.lavaldé

TIC

madurez

modelo EN

FLUJO

CONOCIMIENTO

MOVILIDAD

TRABAJO Ruta TIC

RED



marco de referencia

aukera

PARTICIPACIÓN

Competencia digital alumnado

CAMBIO

METODOLÓGICO

INFRAESTRUCTURAS

PROCESOS (MMD)

PERSONAS

DIGICOMP IKANOS

FORMACIÓN

GENERAR

CONECTIVIDAD

MEDIO

DIAGNOSTICO

COMPETENCIA

NUCLEOS

DIGITAL

EVITAR LA BRECHA DIGITAL

PARTICIPACIÓN

DE CRISTALIZACIÓN

CENTRO

RAUKERATIC

INTELIGENCIA COLECTIVA

DIFUSIÓN

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LAS

IKASTOLAS

@gabinelamude

1

REQUISITOS
PEDAGÓGICOS

PROPUESTAS MATERIALES
COMPETENCIAS

Alumno [MOVILIZAR Y TRASFERIR CONDICIONAMIENTOS] DIGITAL

REQUISITOS

FORMATIVOS

moodle

PROYECTO EKI
DIGITAL

REQUISITOS.

MODELO

TECNOLÓGICOS

2

TRABAJO EN

IKEA

FORMACIÓN 3

RED

MODELO CREADO X

PROFESORADO LIBERADO

REQUISITOS

ORGANIZATIVOS

Seminarios
directores

CONECTIVIDAD

PRUEBAS PILOTO

CHOMEBOOK

PLAN TIC

4

(...)

DE CENTRO

PROYECTO DE CENTRO

MODELOS DE
PROPUESTA



PUNTO de PARTIDA

ROMPER LAS
TRINCHERAS