

# Subponencia competencia digital del alumnado

Ponencia Competencias Digitales Educativas

APRENDE INTEF 7 DE DICIEMBRE DE 2017 13:50

## Objetivos grupo 1

Programa experimental para el desarrollo de las competencias informacional y digital

Gobierno de Aragón

<http://www.educaragon.org/arboles/arbol.asp?sepRuta=Programas+y+proyectos%2F&guiaeducativa=3&strSeccion=FA756&titpadre=Programas+Educativos&arrpadres=&arrides=&arridesvin=&lngArbol=2842&lngArbolvinculado=>

**Definir los criterios para incorporar adecuadamente la competencia digital del alumnado a las programaciones didácticas**

**Analizar el Estado del arte de toda la documentación relacionada con la competencia digital del alumnado**

## Objetivos grupo 2

A

**Diseñar herramientas de diagnóstico específicas para el alumnado**

**Definir cómo trabajar y alcanzar esas competencias**

**Definir competencias digitales por etapas educativas**

*También aquí puede verse la experiencia con alumnado universitario en diseño de Moocs en la Universidad de Oviedo dentro del proyecto Ecolearning*  
[https://www.unioviado.es/entornosvirtuales/?page\\_id=91](https://www.unioviado.es/entornosvirtuales/?page_id=91)  
 – ANÓNIMO

*En pagina 1028 comunicación sobre mooc realizados con estudiantes en la Univrersidad de Oviedo*  
<http://www.educacionmediatica.es/inscripcion-y-comunicaciones/> – ANÓNIMO

*De utilidad como referencia*  
[https://www.researchgate.net/publication/234719527\\_Cual\\_es\\_la\\_competencia\\_digital\\_del\\_alumnado\\_al\\_llegar\\_a\\_la\\_universidad\\_Datos\\_de\\_una\\_evaluacion\\_cero](https://www.researchgate.net/publication/234719527_Cual_es_la_competencia_digital_del_alumnado_al_llegar_a_la_universidad_Datos_de_una_evaluacion_cero) – ANÓNIMO

## Objetivos grupo 3

**Conocer y utilizar marcos internacionales**

ISTE

DIGCOMP

Modelo de Gales

**Determinar objetivos competenciales específicos por curso y área y que sean evaluables**

+ Secuenciación por nivel educativo

*¡Muy significativo! (Amaia Arroyo) – ANÓNIMO*

## Objetivos grupo 4

**Alcance del entorno digital**

**Desarrollo de espíritu crítico frente a la información masiva.**

Identidad digital

Seguridad

Empleabilidad

# Ciudadano competente digitalmente

Ámbitos:

- Ciudadanía
- Profesional
- Ocio

Creo que a esto responden los marcos más generales como DigComp (porque están diseñados para determinar la competencia digital del ciudadano). (Amaia Arroyo)

- ANÓNIMO

## Definir las competencias digitales por etapas educativas

## Secuenciar por niveles (por capas de población)

Nivel de complejidad  
Competencia transversal

## Objetivos grupo 5

## Objetivos grupo 6

## Objetivos grupo virtual

Un ejemplo de descriptores del grado de adquisición de las competencias. 3er nivel de Primaria.

[http://www.gobiernodecanarias.org/opencmsweb/export/sites/educacion/web/galerias/descargas/competencias/competencias\\_ep\\_3.pdf](http://www.gobiernodecanarias.org/opencmsweb/export/sites/educacion/web/galerias/descargas/competencias/competencias_ep_3.pdf)

## Establecer perfiles digitales de salida para el alumnado por etapas y áreas del marco DigComp 2.1

LH amaterarako ikaslearen IRTEERA PROFILA - Kompetentzia digitalak				
INFORMAZIOA	KOMUNIKAZIOA	EDUKIA SORTZEA	SEGURTASUNA	ARAZOAK BIDERATzea
1.1. INFORMAZIOA ARRAZTEA, BILATzea eta BARRATzea Informazioa bilatu, informazioa identifikatu, informazioa ondu eta informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	1.1. TEKNOLOGIA BIKER INTERAKTIBO JARDUTEA Zehar teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko, telefono mugikorra, ViPn, txata zehar komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	1.1. EDUKIA GARATzea Zehar formatuak erabili ditzakeen eta erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.1. GAILUAK BARRATzea Nire gailuak behar bezala erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.1. ARAZOAK BIDERATzea Zehar arazo teknologikoak konpontzeko gaitasuna izatea.
1.2. INFORMAZIOA ERABILTzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.2. INFORMAZIOA ERABILTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.2. INTEGRATzea eta BARRATzea Nire zehar beste teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.2. DATUAK eta NORTASUN DIGITALA BARRATzea Bukatu online gaitasuna izatea.	5.2. ERABILTzea TEKNOLOGIAK FRIEMEN ARABERA JARDUTEA Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.
1.3. INFORMAZIOA METATzea eta BARRATzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.3. HERRIGAITZA ONLINE PARTE HARTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.3. EGLE-ERABILTzea eta LENTZATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.3. OSASUNA BARRATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.3. BERRIGAITZA eta TEKNOLOGIAK BARRATzea Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.
2.1. TEKNOLOGIA BIKER JARDUTEA Zehar teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.1. INFORMAZIOA ERABILTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.1. INTEGRATzea eta BARRATzea Nire zehar beste teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.1. GAILUAK BARRATzea Nire gailuak behar bezala erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.1. ARAZOAK BIDERATzea Zehar arazo teknologikoak konpontzeko gaitasuna izatea.
2.2. INFORMAZIOA ERABILTzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.2. INFORMAZIOA ERABILTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.2. INTEGRATzea eta BARRATzea Nire zehar beste teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.2. DATUAK eta NORTASUN DIGITALA BARRATzea Bukatu online gaitasuna izatea.	5.2. ERABILTzea TEKNOLOGIAK FRIEMEN ARABERA JARDUTEA Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.
2.3. HERRIGAITZA ONLINE PARTE HARTzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.3. HERRIGAITZA ONLINE PARTE HARTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.3. EGLE-ERABILTzea eta LENTZATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.3. OSASUNA BARRATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.3. BERRIGAITZA eta TEKNOLOGIAK BARRATzea Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.
2.4. TEKNOLOGIA BIKER JARDUTEA Zehar teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.4. INFORMAZIOA ERABILTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.4. INTEGRATzea eta BARRATzea Nire zehar beste teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.4. GAILUAK BARRATzea Nire gailuak behar bezala erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.4. ARAZOAK BIDERATzea Zehar arazo teknologikoak konpontzeko gaitasuna izatea.
2.5. INFORMAZIOA ERABILTzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.5. INFORMAZIOA ERABILTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.5. INTEGRATzea eta BARRATzea Nire zehar beste teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.5. DATUAK eta NORTASUN DIGITALA BARRATzea Bukatu online gaitasuna izatea.	5.5. ERABILTzea TEKNOLOGIAK FRIEMEN ARABERA JARDUTEA Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.
2.6. HERRIGAITZA ONLINE PARTE HARTzea Informazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.6. HERRIGAITZA ONLINE PARTE HARTzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	2.6. EGLE-ERABILTzea eta LENTZATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	4.6. OSASUNA BARRATzea Bukatu teknologia erabili dezakeen berrizko komunikazioa erabiltzeko gaitasuna izatea.	5.6. BERRIGAITZA eta TEKNOLOGIAK BARRATzea Lortzeko teknologia erabiltzeko gaitasuna izatea.

## LH Kompetentzia digitalaren MAPA LABURTUA - irteera profila LH EUS

Documento PDF

PADLET DRIVE

## Competencia Digital Alumnado

Necesidad incluir en todas las ramas de conocimiento

## Referente

Establecer descriptores por áreas para la Competencia Digital del Alumnado, al igual que en el de Competencia Digital Docente

## Objetivo a alcanzar junio 2018

## Análisis comparativo de lo que hay.

Adaptación, re elaboración, creación?

## Entregable Junio 2018

## Informe análisis del state of the art

## Comentarios

<http://www.rauldiego.es/competencia-digital-para-alumnos-de-primaria/>

\*\*\*\*\*