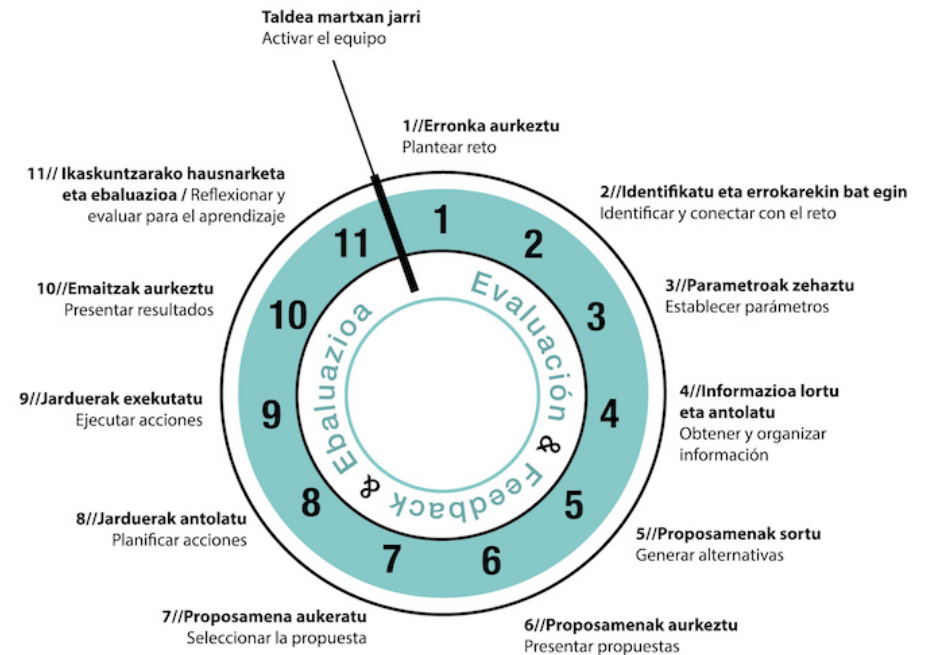


Las competencias digitales en FPeuskadi en un contexto ETHAZI

¿Cómo aplicamos DIGCOMP en FPeuskadi? Contexto ETHAZI

1. INFORMACIÓN	2. COMUNICACIÓN	3. CREACIÓN DE CONTENIDOS	4. SEGURIDAD	5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
1.1 Navegación, búsqueda y filtrado información	2.1 Interacción mediante nuevas tecnologías	3.1 Desarrollo de contenidos	4.1 Protección de dispositivos	5.1 Resolución de problemas
1.2 Evaluación de la Información	2.2 Compartir información y contenidos	3.2 Integración y reelaboración	4.2 Protección de datos personales e identidad digital	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
1.3 Almacenamiento y recuperación de la información	2.3 Participación ciudadana en línea	3.3 Derechos de autor y licencias	4.3 Protección de la salud	5.3 Innovación y uso de la tecnología de forma creativa
	2.4 Colaboración mediante canales	3.4 Programación	4.4 Protección del entorno	5.4 Identificación de lagunas en la competencia digital
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			



1.3.1 Guardar las direcciones/enlaces de interés de forma correcta y ordenada

¿Por qué, qué y cómo realizar la actividad?

Todos y todas entendemos que Internet es una gran ventana abierta al mundo, pero mucha la información a la que accedemos, y nos es muy difícil gestionar correctamente toda esa información. Más allá de las búsquedas puntuales, ¿qué podríamos hacer para que los enlaces a la información que consideremos interesante la tengamos a mano cuando realmente la necesitamos?

Para abordar esta tarea, son muchas las herramientas a nuestra disposición. La herramienta más común, quizá por ser la más antigua, es la gestión de marcadores en los navegadores de Internet. Al inicio, eran marcadores sujetos al navegador y en un equipo en concreto. Hoy en día, es posible gestionar la colección de marcadores desde diferentes equipos utilizando el mismo navegador y con el mismo usuario (en el propio navegador). Aquí tenéis las guías de utilización de la gestión de marcadores de los 4 navegadores más comunes:

- [Chrome bookmarks \(es\)](#)
- [Firefox bookmarks \(es\)](#)
- [MS Explorer favourites \(es\)](#)
- [Safari - iCloud \(es\)](#)

Pero más allá de los marcadores sujetos al navegador, han proliferado los últimos años las plataformas de Marcadores Sociales¹. En estas plataformas, además de poder guardar los enlaces de interés, estos pueden ser compartidos con otros usuarios o usuarias e incluso se pueden gestionar grupos donde sean varios los usuarios o usuarias que aporten enlaces. En este tipo de plataformas, la categorización y utilización de etiquetas es fundamental. Son 2 las plataformas más utilizadas:

- Delicious
 - [Help \(en\)](#)
 - [How to use delicious \(youtube /en\)](#)
- Diigo
 - [Help \(video and tutorials\)](#)
 - [Manual \(es\). Cuidado con los cambios de versión](#)
 - [Instalar extensiones](#)

¿Qué es lo que podemos plantear entonces? Teniendo en cuenta que el proceso de búsqueda de información tiene vital importancia en el desarrollo de los retos, os proponemos realizar de una manera lógica y correcta el almacenamiento de todos los enlaces interesantes que resulten del proceso de búsqueda. Para ello, os proponemos utilizar una de las plataformas de marcadores sociales para la realización de un pequeño repositorio de enlaces interesantes relacionados con el proceso de búsqueda realizado.

Resultados de aprendizaje

Ejemplos de conocimiento

- Entiende cómo se almacena la información en diferentes dispositivos/servicios.
- Conoce diferentes medios de almacenamiento.
- Conoce diferentes opciones de almacenamiento y es capaz de seleccionar la más apropiada.

Ejemplos de habilidades

- Estructura y clasifica la información y los contenidos según un esquema/método de clasificación.
- Organiza la información y los contenidos digitales.
- Descarga/sube y clasifica la información y los contenidos digitales.
- Utiliza varios esquemas de clasificación para almacenar y gestionar los recursos digitales y la información.
- Es capaz de utilizar servicios, programas y aplicaciones de gestión de la información.
- Es capaz de recuperar y acceder a la información y a los contenidos almacenados previamente.
- Es capaz de etiquetar contenidos.

Recursos de referencia

- [Vídeo con la propuesta de desarrollo de la actividad \(eu/es\)](#)
- [Chrome bookmarks \(es\)](#)
- [Firefox bookmarks \(es\)](#)
- [MS Explorer favourites \(es\)](#)
- Delicious
 - [Help \(en\)](#)
 - [How to use delicious \(youtube /en\)](#)
- Diigo
 - [Help \(video and tutorials\)](#)
 - [Manual \(es\). Cuidado con los cambios de versión](#)

Competencias digitales que se trabajan

Ámbito	Competencia	Nivel
1. Información	1.3 Almacenamiento y recuperación de la información	Intermedio Avanzado

[digcomp sustaraz - gaztelaraz](#)

11 pasos del reto

Relación con los 11 pasos del reto	4. Obtener y organizar información 10. Exponer resultados
------------------------------------	--

[Ereokoen 11 pausok](#)

Tiempo estimado

20 minutos de preparación más el tiempo de gestionar los enlace interesantes durante la fase de obtener y organizar la información.

		PASOS DEL RETO										
		Plantear el problema	De problema a reto	Establecer parámetros	Obtener y organizar información	Generar alternativas	Presentar propuestas	Seleccionar la propuesta	Planificar acciones	Ejecutar acciones	Exponer resultados	Evaluar
INFORMACIÓN	Navegación, búsqueda y filtrado información				1.1.1 1.1.2							
	Evaluación de la Información				1.2.1							
	Almacenamiento y recuperación de la información				1.3.1 1.3.2						1.3.1	
COMUNICACIÓN	Interacción mediante nuevas tecnologías					2.1.1	2.1.1	2.1.1	2.1.1			
	Compartir información y contenidos					2.4.1	2.4.1				2.4.1	
	Participación ciudadana en línea											
	Colaboración mediante canales digitales					2.4.1	2.4.1				2.4.1	2.4.2
	Netiqueta	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1	2.5.1
	Gestión de la identidad digital	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1	2.6.1
	Desarrollo de contenidos	3.1.1	3.1.1	3.1.1								
CREACIÓN DE CONTENIDOS	Integración y reelaboración					3.2.2					3.2.1 3.2.2	
	Derechos de autor y licencias					3.3.1					3.3.1	
	Programación					3.4.2 3.4.3			3.4.2 3.4.3		3.4.1	
SEGURIDAD	Protección de dispositivos	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2	4.1.1 4.1.2
	Protección de datos personales e identidad digital	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1	4.2.1
	Protección de la salud	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1	4.3.1
	Protección del entorno											
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Resolución de problemas técnicos					5.1.1	5.1.1 5.1.2				5.1.1 5.1.2	
	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas		5.2.1									
	Innovación y uso de la tecnología de forma creativa			5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1	5.3.1				
	Identificación de lagunas en la competencia digital				5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	5.4.1	



PERSONAL

Autonomía

Implicación

Iniciativa emprendedora



COLABORATIVA

Trabajo en Equipo

Resolución de problemas

Toma de decisiones



COMUNICACIÓN

Comunicación Oral

Comunicación Escrita



DIGITAL

Seguridad

Creación de contenidos

Tratamiento de información

Comunicación

Resolución de problemas

Lejos de la perfección: desde el curso 16/17 rúbricas IMperfectas
PERO... las competencias digitales presentes

Las competencias digitales en FPeuskadi en un contexto ETHAZI