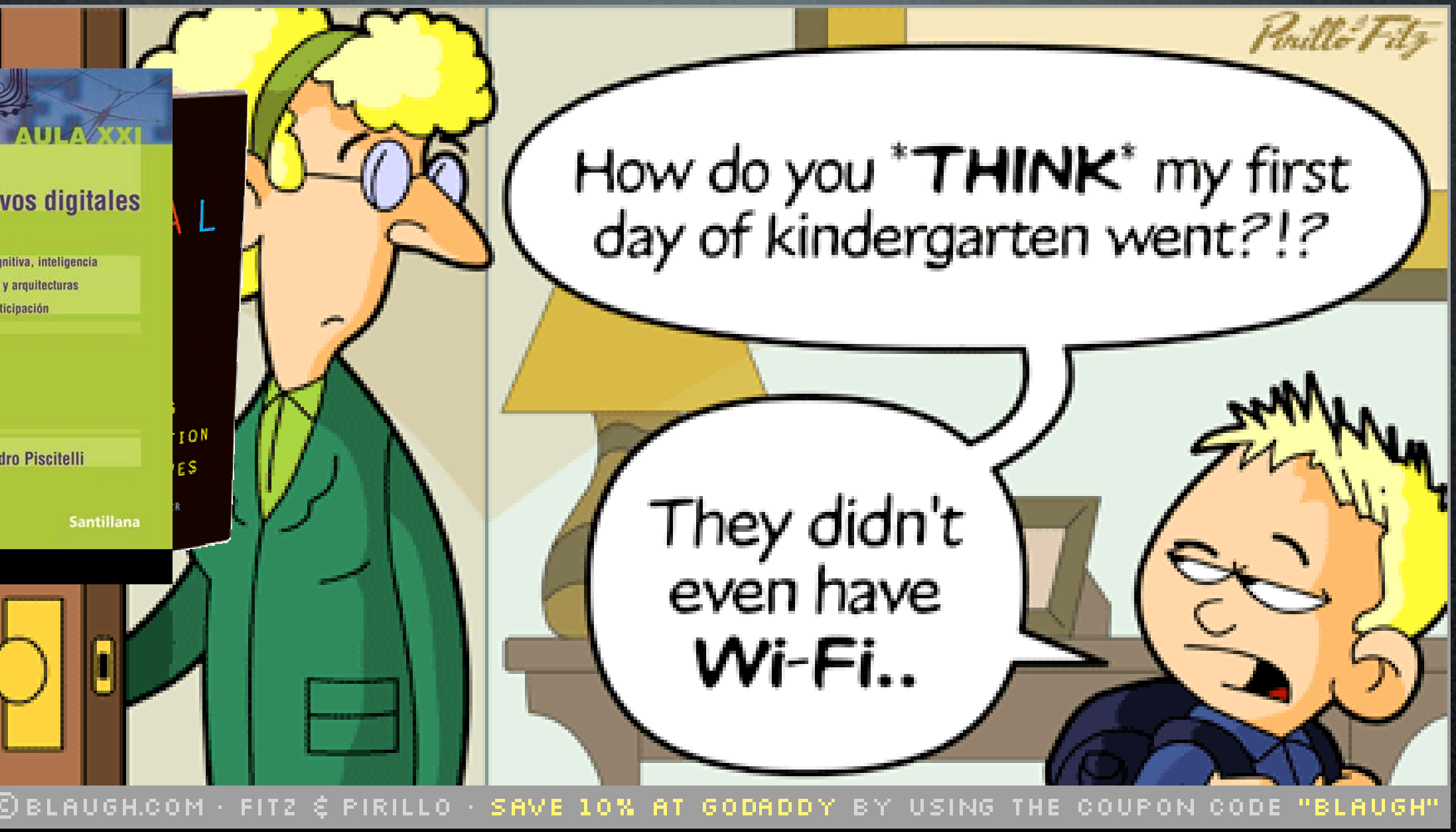
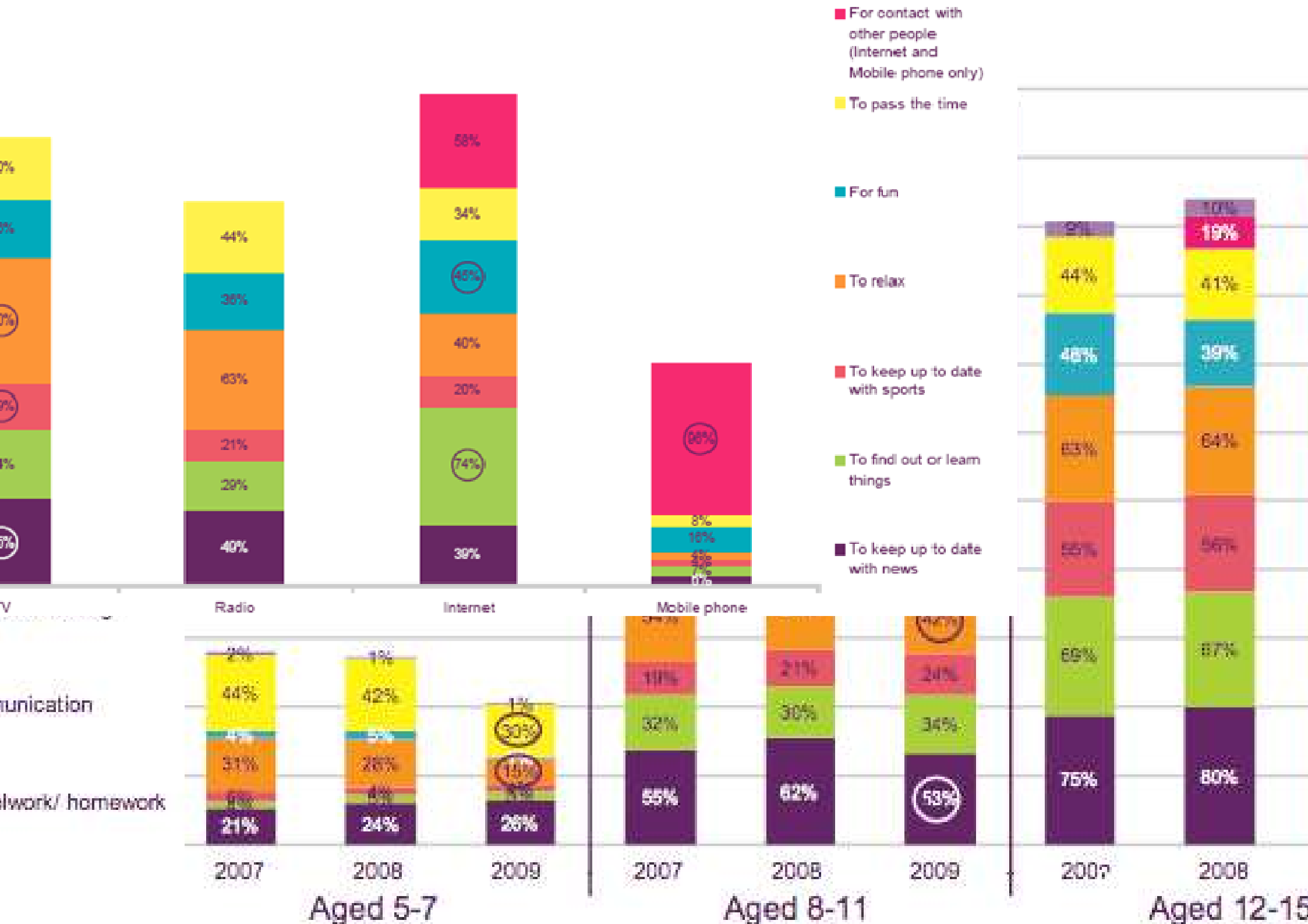
Para ver esta película, debe disponer de QuickTime™ y de un descompresor .

Ci2: Competencias informáticas e informacionales

...para la Educación Superior



Nativos digitales


For contact with other people (Internet and Mobile phone only)
To pass the time
For fun
To relax
To keep up to date with sports
To find out or learn things
To keep up to date with news
Radio
Internet
Mobile phone
unication
lwork/ homework
2007
2008
2009
Aged 5-7
Aged 8-11
Aged 12-15

om | Versión para imprimir

res de la UdL advierten del peligro del "uso lúdico" de Internet

/05/2009

secundaria hacen un uso demasiado "lúdico" de Internet y tienen escasa capacidad para encontrar, entender y priorizar los contenidos de la Red, según un estudio sobre el us
r los profesores de la Universidad de Lleida (UdL) Manoli Pifarré, Jaume Sanuy, Conxita Vendrell y Susanna Gòdia.

del libro *Internet en la Educación Secundaria: pensar, buscar y construir*, en el que, tras un trabajo de seis años y la participación de 20 profesores y 400 alumnos de ESO, p

nador como "una máquina de jugar" en la que interactúan con amigos, con los que intercambian material audiovisual y que "
olescentes "pasan horas y horas" viendo vídeos o descargando música y tienen tan interiorizadas las redes sociales que "aquel
irtual tienen consecuencias en la vida real. Pifarré añade que los jóvenes "saben hacer funcionar un ordenador, pero no saben

© EDICIONES EL PAÍS S.L. - Miguel Yuste 40 - 28037 Madrid [España] - Tel. 91 337 8200

...cuánto de ese tiempo de “experiencia digital” ha estado relacionado con la resolución de problemas o el logro de objetivos? (Genís Roca)

...pero no tanto

cteto 2.0

Canal digital de Tecnología Educativa
de la Universitat Jaume I de Castelló

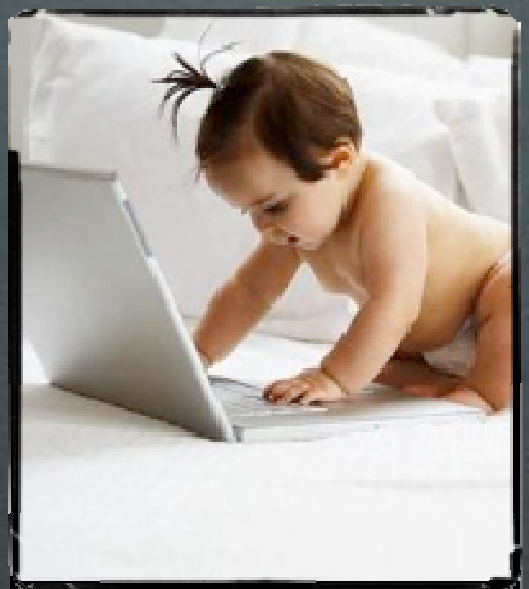
FORMACIÓN

Informe CERI-OCDE sobre educación superior: ni tan nativ ni tan inmigrantes

Dom, 27/09/2009 - 11:12 #enlace permanente

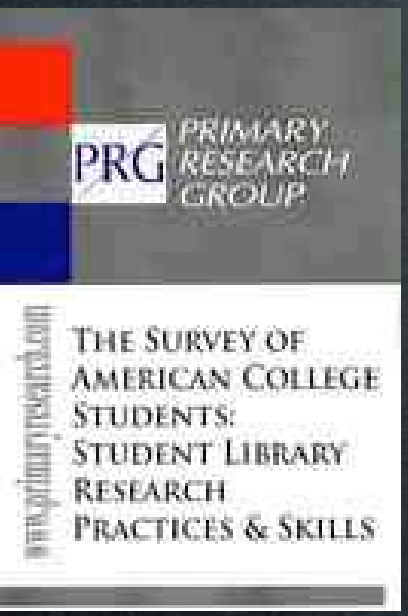
Un informe de la OCDE titulado New Millenium Learners in Higher Education: Evidence and Policy Implications, un fragmento del capítulo 5 del volumen *Technology in Higher Education* de la serie *Higher Education to 2030* que public Centre for Educational Research and Innovation (CERI), afirma que «no hay suficientes evidencias empíricas para afirm que el uso que los estudiantes hacen de la tecnología y los medios digitales está transformando la manera en la que aprenden, sus valores sociales y estilos de vida, y finalmente sus expectativas sobre la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior» (p. 4).

pero no tanto



onfiados con la información que encuentran en
ernet, con las recomendaciones, no son críticos,
ura del corta y pega, interactuan con la
rmación, se consideran alfabetizados en

ersitarios en LEGO por
pos de edad



Universidad debería
cer un curso obligatorio
e ALFIN?

alfabetización digital?

el.

Competence
Foundation

t TENCompetence

petence is funded by the
n Commission through the
gramme. It is developing
g infrastructure to support
als, groups and
tions in lifelong
ence development. From
u can access:

erview of the
ompetence project

Rethinking Learning and Employment at a time of economic uncertainty

Call for papers

Radisson Edwardian Hotel, Manchester
19th - 20th November 2009

The workshop is co-located with the **annual conference of the CIPD** (Chartered Inst
Personnel and Development) in Manchester (17th – 19th November), which is being hel
Manchester Conference Centre (opposite the Radisson Edwardian Hotel).

la empleabilidad y la crisis

Instituto de Educación No Formal
de la Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda

ovedades

Aprendizaje informal y lúdico

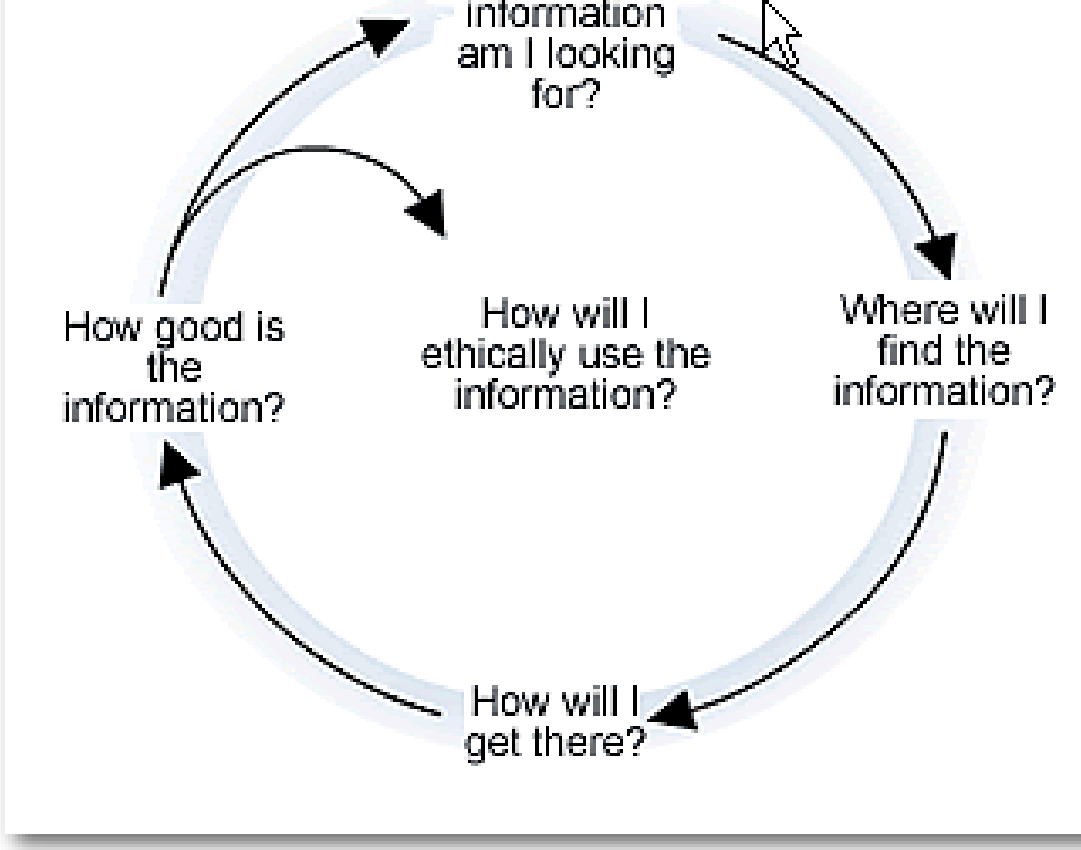
Fansubbers.org

A digital fansubbing resourc

http://fansubbers.org/

Producción colaborativa
Comunidades de aprendizaje informal

educación no formal



digital fluency media literacy

Universidad Internacional de Andalucía

Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales

Síguenos | Contactar | English

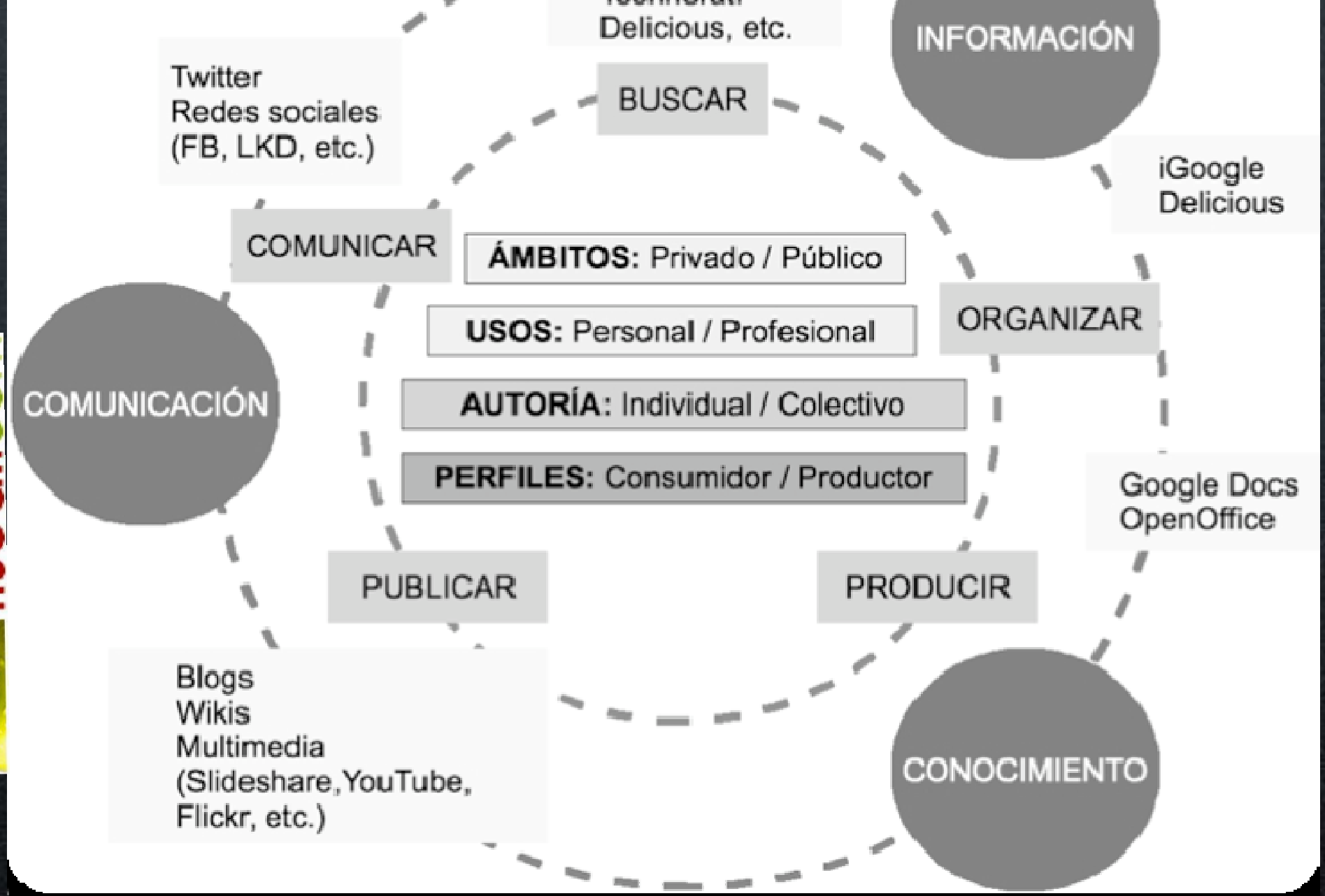
Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales

http://pcd.unia.es

Educar en valores, competencias, estrategias y habilidades....

Libertad + Responsabilidad

1. Análisis crítico
2. Cultura abierta



web 2.0... redes sociales...

Competencias informacionales e informáticas en el ámbito universitario

lferentes tipos de universidades corresponden diferentes modelos, pero todos ell
en tender a un objetivo común: conseguir que los estudiantes sean competentes
llidades informáticas e informacionales a lo largo de su estancia en la Universida
vida profesional posterior.
grar los programas de formación en el "curriculum" de las diferentes titulaciones
do y postgrado.
ntar coordinar las diferentes iniciativas que surgen dentro de las instituciones co
eto de racionalizar recursos y esfuerzos dispersos.

nformáticas e informacionales

competencias informáticas e informacionales

CI2

PRESENTE

CONTINUO

- Web 2.0

I Bloque temático Informacional

- Proceso de búsqueda
- El catálogo de la Biblioteca
- Los recursos electrónicos
- Evaluación de la información
- Cómo citar recursos de información
- Cómo redactar un trabajo
- Los derechos de autor
- Peligros y riesgos de la Red

II Bloque temático informático

- El ordenador y el equipamiento informático
- Sistemas operativos y aplicaciones ofimáticas
- Conexión a la red: tecnología wifi, recursos de red y recursos compartidos.
- Navegadores y sitios web
- Comunicación virtual: correo electrónico, chat, foros...
- Seguridad (antivirus...)
- Certificados digitales
- Formatos de archivos digitales
- Multimedia
- Software libre

III Bloque General (específico de cada Universidad)

- Plataforma de docencia virtual de la Universidad

Competenc
informátic
e informaciona
en los estudios
grad

Comisión mixta CRUE-TIC y R

Abr

Caso 3 AlBa

Caso 2 (UPO)

Caso 1 (USE)

BLOQUE II: SIGA

1.- Como conectarte a la Red dentro y fuera de la Universidad.

2.- Qué software tienes disponible para tus tareas diarias.

3.- Recursos que puedes encontrar en la red. Adquiriendo tu identidad digital.

4.- Qué es el servicio de Servicio de Informática y Comunicaciones de la universidad.

BLOQUE III: BIBLIOTECA

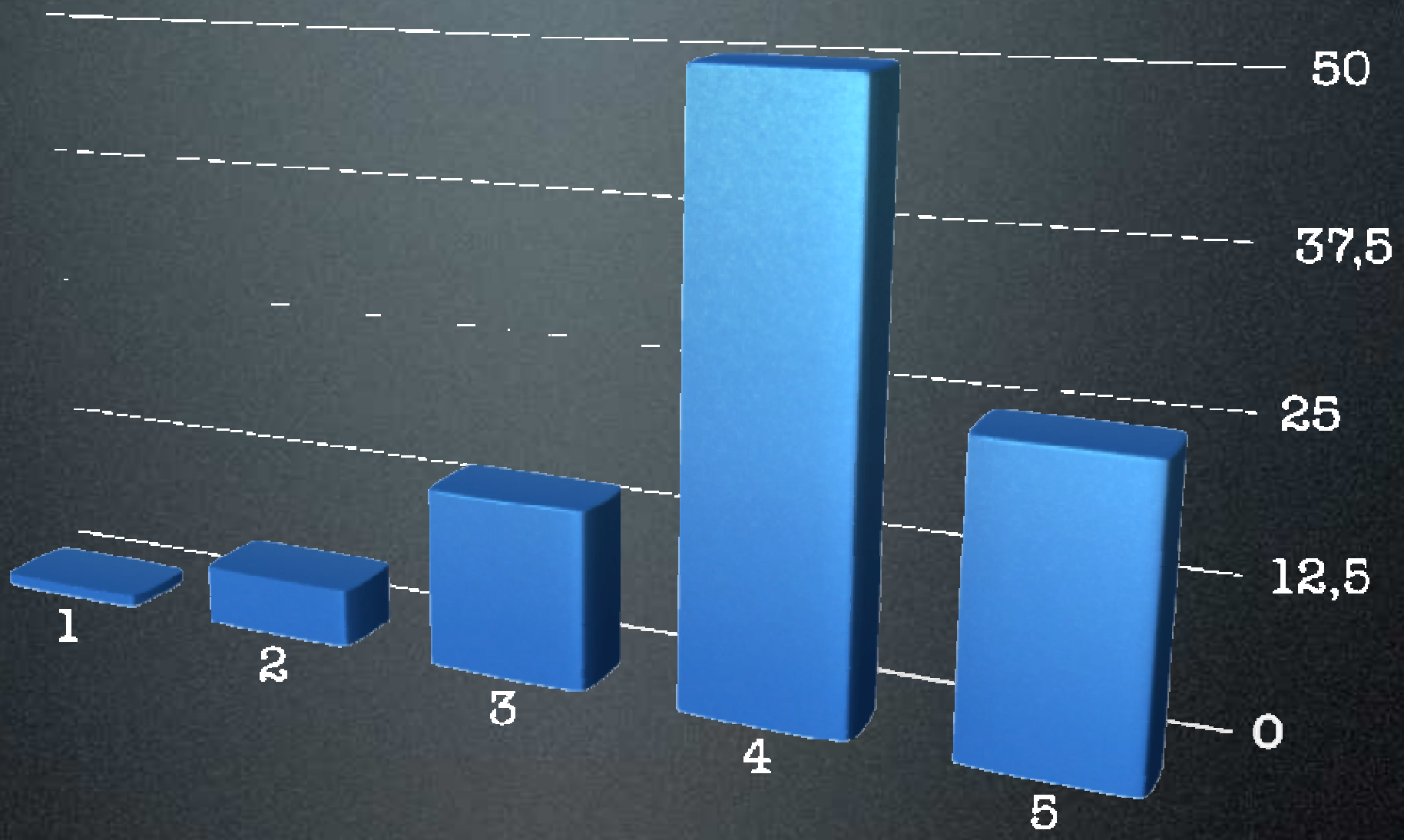
1.- Aprende a buscar y localizar información útil para tus trabajos de clase.

2.- Conoce las distintas formas que hay para evaluar la información.

3.- Presenta tus trabajos respetando los derechos de autor y citando las fuentes. Establece "tu privacidad" en las redes sociales.

4.- Sácale el máximo partido a tu biblioteca.

Curso COE (USE)



ivel de satisfacción de los alumnos con el curso por su aplicación a sus est

ar a lo largo del curso universitario extensiones de este mismo con el fin de profundizar más
as que puedan surgir en el alumnado a partir de la primera sesión”.

Caso 3 (AlBa)

Caso 2 (UPO)

Caso 1 (USE)

Temas Talleres Trabajo

Nombre del Modulo			
TECNICAS E INSTRUMENTOS			
Créditos ECTS			
ASIGNATURAS			
Denominación		ECTS	Caracter
TIC en Humanidades		6	Obligatorios
Archivística		6	Obligatorios
Trabajo final de Grado		12	Obligatorios
Competencias para el acceso y uso de la información		6	Optativos
Prácticas en empresas		6	Optativos
Representación de Datos Espaciales (TESIG)		6	Optativos
Técnicas e instrumentos para la investigacion y la actividad profesional		6	Optativos
SISTEMAS DE EVALUACION			
Actividad de evaluacion	Competencias evaluables		

Congreso

1º, 3º y 4º

Tic para Humanidades (UPO)

baba demasiado, también me ha resultado muy instructivo lo referente a las Wikis pue
rramientas muy útiles y pienso que si hubiese conocido su funcionamiento antes m
rado muchos problemas con los trabajos en grupo.

ue estamos advertidos no seamos necios y pongamos las barreras necesarios para que
os nosotros quienes manejemos en cada momento la
mación que queramos que se distribuya de nuestra persona

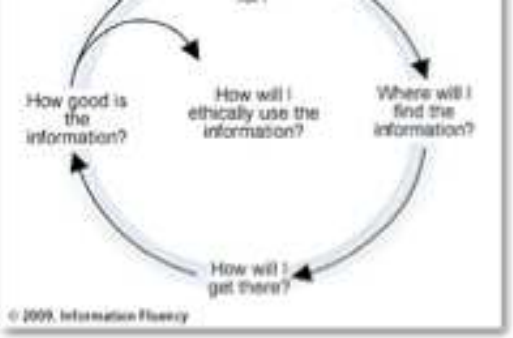
ajas que tiene el crear una página wiki, ya que facilita muchísimo el trabaj
r de una comunicación y disponibilidad inmediata en un lugar común entre las personas
en esta página

los alumnos...

Caso 3 (AlBa)

Caso 2 (UPO)

Caso 1 (USE)



Programación de la formación en ALFIN

1.- Competencias digitales en la Sociedad del Conocimiento:

- Terminología: ALFIN, Ci2, HDI, etc.
- ¿Por qué son necesarias?
- Los nacidos digitales
- La empleabilidad
- La crisis

2.- De competencias informacionales a competencias digitales.
Modelos Digital Fluency Model, New media literacy (Project New Media Literacies (NML), a research initiative based within MIT's Comparative Media Studies program, Ci2, alfabetización digital (UNIA), aprendizaje informal

3.- Reconocer la necesidad de información y saber buscar la información en todo tipo de recursos

4.- Saber evaluar la información. Criterios. Ser crítico y reflexivo

5.- Ser ético, evitar el plagio, saber citar, derechos de autor, tipos de licencias

6.- La información de la web2 y redes sociales. Oportunidades y riesgos. La identidad y privacidad digital.

Plan AlBa Andalucia

Vídeo informal

Vídeo formal

Para ver esta película, debe disponer de QuickTime™ y de un descompresor .

Ci2: Competencias informáticas e informacionales

Muchas gracias :)