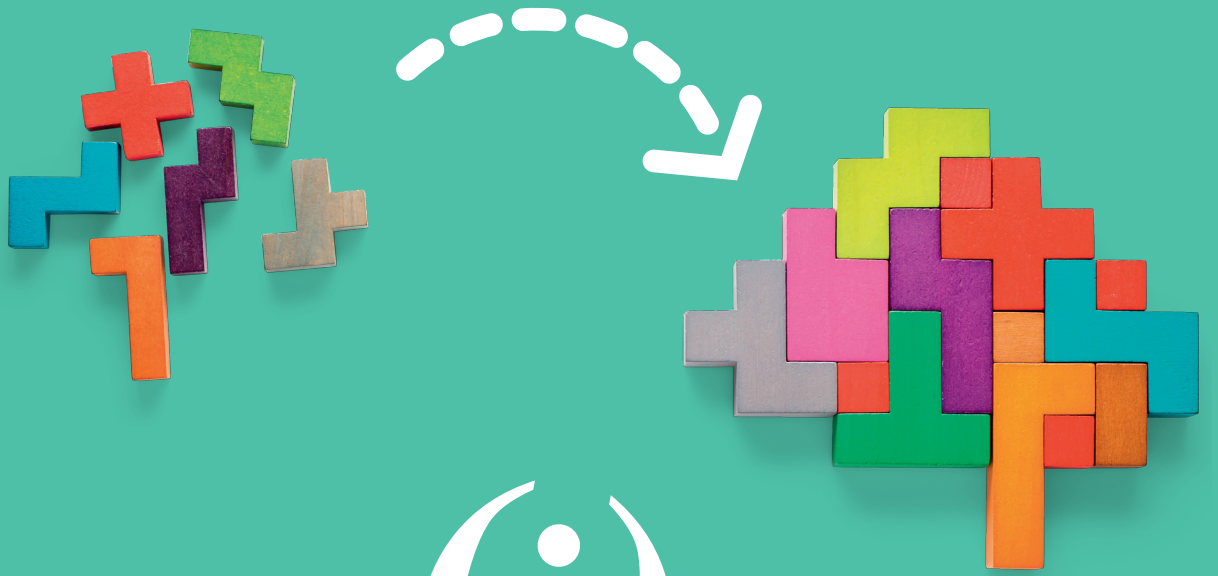


GIDA

GUÍA PEDAGÓGICA

ORIENTACIONES Y PRÁCTICAS
PARA EL PROFESORADO

2019

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

ETORKIZUNA ERAIKIZ

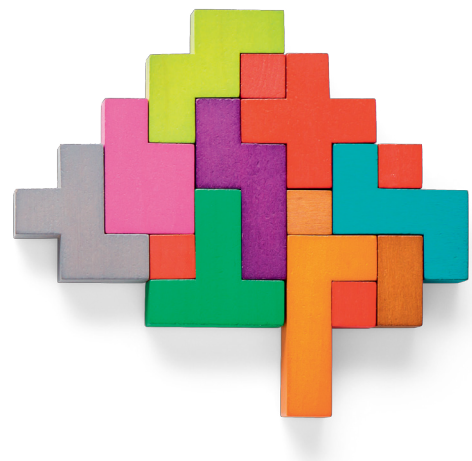
Gipuzkoako
Foru Aldundia
Diputación Foral
de Gipuzkoa

ETORKIZUNA
ERAIKIZ
Construyendo el futuro
de Gipuzkoa.

GUÍA PEDAGÓGICA

ORIENTACIONES Y PRÁCTICAS
PARA EL PROFESORADO

2019



ETORKIZUNA **ERAIKIZ**

Construyendo el futuro de Gipuzkoa.

Educación para una sociedad digital

También es un reto del sistema educativo capacitar a las personas para la sociedad digital del futuro.

Digitalización

La digitalización ha llegado a todos los ámbitos de nuestra vida

(e) Participación

Estamos ilusionados por (e)participar digitalmente en los procesos de gobernanza.

Mapa para la formación de una ciudadanía digital que garantice la participación de todas y todos

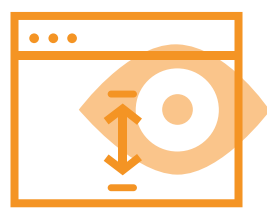
ÍNDICE

1. CONSTRUYENDO EL FUTURO DESDE LA EDUCACIÓN
2. POR QUÉ ESTA GUÍA
3. QUÉ ES LA GUÍA
   - Para alumnas y alumnos
   - Para profesoras y profesores
4. CONCEPTOS BÁSICOS PARA ADENTRARSE EN LA GUÍA
5. EJEMPLOS Y EJERCICIOS PRÁCTICOS
   - Por escrito
   - Por medio de imágenes
   - Por medios audiovisuales
6. PARA PROFUNDIZAR MÁS

El símbolo del móvil que verás en algunos sitios significa que ese capítulo dispone de un video explicativo que hace uso de la realidad aumentada.

Construyendo el futuro desde la educación

La digitalización ha llegado a todos los ámbitos de nuestra vida. Nos encontramos en una transformación constante de las prácticas para relacionarnos, para comunicarnos, para experimentar…
Nos referimos a las oportunidades que han creado los nuevos canales que tenemos a nuestra disposición.



Nos encontramos en un momento de consolidación de las bases de una **(e)participación** digital ilusionada en los procesos de gobernanza.
Para la construcción de una sociedad digital que garantice la participación de todas y todos.

Es también un reto de la **educación** formar a las personas para la sociedad digital del futuro.
Comunicarse a través de los nuevos canales de manera segura, con respeto mutuo y de manera crítica y creativa.

POR QUÉ ESTA GUÍA

CONSTRUYENDO
EL FUTURO

La Diputación Foral de Gipuzkoa trabaja para toda la ciudadanía, y por lo tanto, es el momento de pensar de manera global en la sociedad; es el momento de construir la Gipuzkoa del futuro en colaboración con la propia sociedad.

Porque política es proponer y escuchar. Sin diálogo entre las partes, sin escucharse mutuamente, no hay movimiento ni progreso.

La Diputación Foral de Gipuzkoa se comprometió ante la ciudadanía a trabajar al servicio de la sociedad. Para nosotros el liderazgo no es poder y autoridad, sino la capacidad de estar al servicio de la ciudadanía. Pero, para ello, tenemos que pedir la participación de los ciudadanos y ciudadanas. Si queremos fomentar una política hecha a la medida de las personas, necesitamos la ayuda, las ideas y la fuerza de las personas.

Por ello, uno de nuestros proyectos más importantes consiste en generar en la sociedad confianza y ánimo para lograr que se comprometa con el proyecto de Gipuzkoa. Participación, diálogo, debate; menos hablar y más escuchar.

Es el momento para construir el futuro desde hoy con quienes van a ser el futuro.

QUÉ ES LA GUÍA (PARA EL ALUMNADO)

Un instrumento para el desarrollo de una comunicación digital eficaz. Un soporte para desarrollar, a través de ejemplos y orientaciones, una relación con la DFG por escrito, por medio de imágenes o por vídeo.

Una oportunidad para la digitalización y la (e) participación, y para profundizar en la educación para la sociedad digital.

QUÉ ES LA GUÍA (PARA EL PROFESORADO)

Una herramienta para trabajar algunas competencias digitales con los alumnos y alumnas.

Una propuesta para facilitar, a través de ejemplos, dinámicas y orientaciones, una comunicación adecuada por escrito, por medio de imágenes y por vídeo.

Una oportunidad para la digitalización y la (e) participación, y para profundizar en la educación para la sociedad digital.

CONCEPTOS BÁSICOS PARA ADENTRARSE EN LA GUÍA

1

SOCIEDAD DIGITAL

La sociedad digital se compone de complejos ecosistemas, está en continuo cambio y se configura como resultado de los instrumentos digitales.

La digitalización afecta a diferentes esferas de la sociedad. La formación continua y la reflexión son también claves en la sociedad digital.

2

CIUDADANÍA DIGITAL ACTIVA

Hace referencia a la participación activa de la ciudadanía en los aspectos económico, social, cultural y político.

Si queremos que se extienda la participación digital, es importante que la ciudadanía conozca sus oportunidades y que cuente con motivación y destrezas para la participación.

3

PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LA CIUDADANÍA

La participación de la ciudadanía consiste en que las personas participen en su comunidad en los asuntos o procesos, políticos o no políticos, que afecten o promuevan la calidad de vida de aquella. La participación activa se alimenta y fortalece con el trabajo voluntario desarrollado en respuesta a las preocupaciones públicas.

4

E-VOTO

Consiste en utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para impulsar la participación en el gobierno y en sus procesos (adopción de políticas y acuerdos sobre servicios administrativos), así como la implicación de la ciudadanía.

La (e)participación conlleva todos los procesos democráticos que se puedan llevar a cabo haciendo uso de las tecnologías, con excepción del e-voto. Esta clase de participación exige actuar con transparencia y respeto.

5

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es parte de la constelación necesaria para lograr una participación total. Esta competencia incluye los siguientes aspectos: Búsqueda y gestión responsable de la información, desarrollo de estrategias para compartir la información como parte de la comunidad, comprensión y creación de mensajes multimodales, análisis de la credibilidad, fiabilidad y calidad de las fuentes de información, reflexión personal sobre las actitudes propias ante los nuevos canales, responsabilidad social y ética.

6

EDUCACIÓN MEDIÁTICA

Es el proceso de aprendizaje y enseñanza con los medios y sobre los medios de comunicación. Es decir, es la capacidad de codificar y descodificar de manera crítica los inputs que recibimos de la cultura visual (Internet, redes sociales, medios de comunicación, fotografía, publicidad, cine, radio, televisión y edición).

EJEMPLOS por escrito

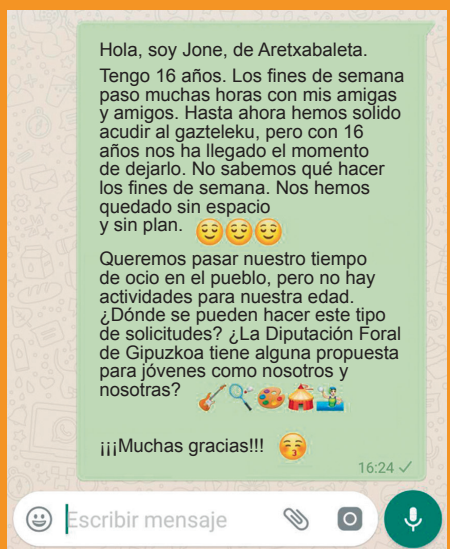
Modelo de la guía

Breve y claro: Escribiremos un párrafo con cada idea. Al finalizar, leeremos lo que queremos enviar. Es buena idea mostrar el mensaje a algún amigo o amiga, tutor o miembro de la familia y comprobar si se entiende bien.

Emojis: Nos sirven para evitar malentendidos y añadir un tono cercano a la comunicación presencial. Cada emoji tiene su significado, asegúrate de que los utilizas bien.

Con respeto: Esta es una norma que debemos cumplir siempre. El saludo y la despedida son parte del mensaje.

La importancia del contacto: Para asegurarnos de la efectividad del mensaje deberemos expresar claramente nuestra vía de contacto.



Propuesta para trabajar con las alumnas y los alumnos 45'

CONTEXTUALIZACIÓN | Explicar la finalidad del ejercicio

Recibimos cada vez más quejas sobre los medios y las oportunidades que faltan en el pueblo. Te has dado cuenta de que el agente más apropiado para responder a ésto es la Diputación Foral de Gipuzkoa. ¿Cómo le haremos llegar nuestro mensaje?

SITUACIÓN / DINÁMICA

Individualmente, identificar tres necesidades del pueblo (se puede escribir en el móvil).
Repartirse en grupos pequeños (2-3 personas) y elegir una.
Escribir tres palabras clave que definan la necesidad identificada.

REPARTO DE LAS GUÍAS

¿Cuáles son las características que se deben tener en cuenta al escribir un mensaje? Identificar esas características en el ejemplo escrito de la guía.

Analizar el ejemplo de la guía. ¿Cuáles son las cuatro partes del mensaje?

- Presentación
- Contextualización del problema
- Petición, propuesta o pregunta
- Despedida

Escribir un mensaje por grupos.

EJEMPLOS
Por medio de imágenes

Modelo de la guía

Una imagen vale más que mil palabras. Expresa tu mensaje de manera visual.

Recuerda que también es conveniente insertar nuestro contacto y la información básica en las fotografías.

Utiliza las #almohadillas con sentido común. Los emojis y gifs, siempre que sean un instrumento para la mejor comprensión del mensaje, son un recurso apropiado. Recuerda que las imágenes de las redes sociales abiertas son públicas.

Propuesta para trabajar con las alumnas y los alumnos 45'

CONTEXTUALIZACIÓN | Explicar la finalidad del ejercicio

Quieres enseñar tu pueblo a una amiga o amigo que vive en otro pueblo de Euskadi. ¿Por qué estás orgulloso de tu pueblo? ¿Qué le enseñarías?

SITUACIÓN / DINÁMICA

Individualmente, identificar tres fortalezas del pueblo (se puede escribir en el móvil).
Repartirse en grupos pequeños (2-3 personas) y elegir una.
Escribir tres palabras clave que definan la fortaleza identificada.

REPARTO DE LAS GUÍAS

¿Cuáles son las características que se deben tener en cuenta al componer un mensaje? Identificar esas características en el ejemplo por medio de imágenes de la guía.

Analizar el ejemplo de la guía. ¿Qué es lo que hay que tener en cuenta al comunicarse a través de una imagen?

- Expresa tu mensaje de manera visual.
- Los emojis y los gifs son un recurso adecuado
- ¡Cuidado! Las imágenes de las redes sociales abiertas son públicas.
- Recuerda que también es conveniente insertar nuestro contacto y la información básica en las fotografías.

Por grupos, crear una imagen para comunicarse.

EJEMPLOS
Por vídeo

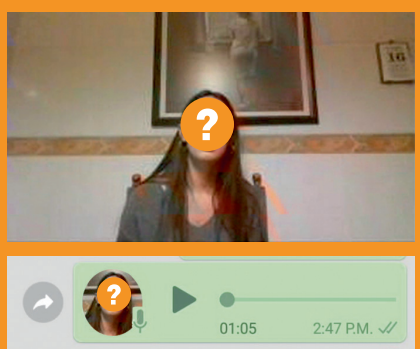
Modelo de la guía

Corto y claro: Comienza con tu presentación. Habla con calma. Piensa de antemano las ideas que quieres exponer. Los mensajes cortos son más claros, intenta resumir tu mensaje como máximo en un minuto.
Igual que en la comunicación **presencial**, piensa en la persona receptora y cuida el tono de tu mensaje (los mensajes agradables se entienden y se reciben mejor).

Con respeto: Esta es una norma que debemos cumplir siempre. El saludo o despedida también es parte del mensaje.

La importancia del contacto: Para asegurarnos de la efectividad del mensaje, debemos expresar claramente nuestra vía de contacto.

Si envías el mensaje por medio de vídeo, ten en cuenta que la imagen debe coincidir con el mensaje.



Hola, soy Xune, tengo 17 años y quisiera compartir con vosotras y vosotros una idea que he encontrado en Internet, a ver si aquí también podemos hacer algo parecido.

En algunos pueblos, para tratar el tema de la igualdad de las mujeres están diseñando espacios abiertos desde la perspectiva feminista. A ver si también en Gipuzkoa podemos hacer algo parecido.

Yo estoy dispuesta a ayudar.

¡Gracias y que sigáis bien!

Propuesta para trabajar con las alumnas y los alumnos 45'

CONTEXTUALIZACIÓN | Explicar la finalidad del ejercicio

Quieres hacer llegar tus principales inquietudes a la DFG. ¿Qué es lo que te conmueve en tu interior? ¿Qué cambiarías? Expresa tu inquietud en un mensaje a través de vídeo.

SITUACIÓN / DINÁMICA

Individualmente, pon nombre a tus tres inquietudes (se puede escribir en el móvil).
Repartirse en grupos pequeños (2-3 personas) y elegir la inquietud que más se ha repetido.
Escribir tres palabras clave que definan la inquietud identificada.

REPARTO DE LAS GUÍAS

¿Cuáles son las características que se deben tener en cuenta al crear un vídeo? Identificar esas características en el ejemplo por vídeo de la guía.

Analizar el ejemplo de la guía. ¿Qué es lo que hay que tener en cuenta al comunicar a través de un vídeo?

- Corto y claro.
- Hablar con respeto.
- Dejar el contacto.

Individualmente, crear un vídeo para expresar una inquietud.
Visionar los tres vídeos y proponerse mejoras recíprocamente.

PARA **PROFUNDIZAR** MÁS

Digitalización

Chui, M.; Manyika, J.; Miremadi, M. (2016). **Where machines could replace humans—and where they can't (yet)**. Recuperado de: https://labur.eus/lRvjK

Comisión Europea (2010). **Una agenda digital para Europa**. Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. Bruselas: Comisión Europea. Recuperado de: https://labur.eus/1mHAO

Comisión Europea (2014): **Agenda Digital para Europa**. Luxemburgo: Comisión Europea. Recuperado de: https://labur.eus/tM5FZ

Davis, N. (2016). **What is the fourth industrial revolution?** Recuperado de: https://labur.eus/UhxxP

Doménech, R.; García, J. R.; Montañez, M.; Neut, A. (2018). **¿Cuán vulnerable es el empleo en España a la revolución digital?** BBVA Research. Recuperado de: https://labur.eus/kCpO1

Frey, B.C.; Osborne, M.A. (2013). The future of employment: H**ow susceptible are jobs to computerisation?** Oxford: University of Oxford. Recuperado de: https://labur.eus/1DvAq

Loshkareva, E., Luksha, P., Ninenko, I., Smagin, I. & Sudakov, D. (2018). **Skills of the future.** How to thrive in the complex new world. Global Education Future - World Skills Russia - Future Skills. Recuperado de: https://labur.eus/bbg3A

Menéndez Velázquez, A. (2017). **Historia del futuro**. Tecnologías que cambiarán nuestras vidas. Oviedo: Ediciones Nobel.

Pew Research Center (2014). **Digital Life in 2025**.
Recuperado de: https://labur.eus/7u1i5

Pfeiffer, S. (2015). **Effects of Industry 4.0 on vocational education and training**.
Recuperado de: https://goo.gl/F5L2rv

Smith, A.; Anderson, J. (2014). **AI, Robotics, and the Future of Jobs**.
Recuperado de: https://labur.eus/euipt

WEF (2016). **The Future of Jobs**. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. Ginebra: WEF.
Recuperado de: https://labur.eus/T3GbQ

PARA **PROFUNDIZAR** MÁS

(e) Participación

Komito L (2005), "**e-Participation and Governance: Widening the net**" The Electronic Journal of e-Government Volume 3, Issue 1, pp 39-48 available online at www.ejeg.com

Macintosh A. (2008) **E-Democracy and E-Participation Research in Europe**. In: Chen H. et al. (eds) Digital Government. Integrated Series In Information Systems, vol 17. Springer, Boston, MA

Manta, M. eta Evans-Cowley, J. (2006). **E-Participation in Planning: An Analysis of Cities Adopting On-Line Citizen Participation Tools**, Environment and Planning C: Politics and Space, Vol 24, Issue 3.

Sæbø, I., Flak, L. eta Sein, M. (2011). **Understanding the dynamics in e-Participation initiatives: Looking through the genre and stakeholder lenses**. Government Information Quarterly, Volumen 28(3), pp- 416-425

Smith, S. eta Dalakiouridou, E. (2009). **Contextualising Public (e)Participation in the Governance of the European Union European Journal of ePractice**, 2 No 7

Soonhee, K. eta Lee, J. (2012): **E-Participation, Transparency, and Trust in Local Government, Public Administration review**, Volume72, Issue6, 819-828

Educación para una sociedad digital

CISCO (2010). **La Sociedad del Aprendizaje**. Cisco Systems. Recuperado de: https://labur.eus/yIqSO

Comisión Europea (2013ª): **Apertura de la educación: Docencia y aprendizaje innovadores para todos a través de nuevas tecnologías y recursos educativos abiertos**. Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. Bruselas: Comisión Europea. Recuperado de: https://labur.eus/TK8WF

Hampson, M.; Patton, A.; Shanks, L. (2011). **10 ideas for 21st century education.** Londres: Innovation Unit. Recuperado de: https://labur.eus/6AEaC

Redecker, C. (aut.) (2017). **European Framework for the Digital Competences of Educators: DigCompEdu**. Punie, Y. (ed.) European Union. Luxembourg. Recuperado de: https://labur.eus/HBeB4

World Economic Forum (2015). **New Vision for Education**. Unlocking the Potential of Technology. Ginebra: WEF. Recuperado de: https://labur.eus/HBeB4

GRIDA

GUÍA PEDAGÓGICA

ORIENTACIONES Y PRÁCTICAS
PARA EL PROFESORADO

2019

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

ETORKIZUNA ERAIKIZ
Construyendo el futuro de Gipuzkoa.