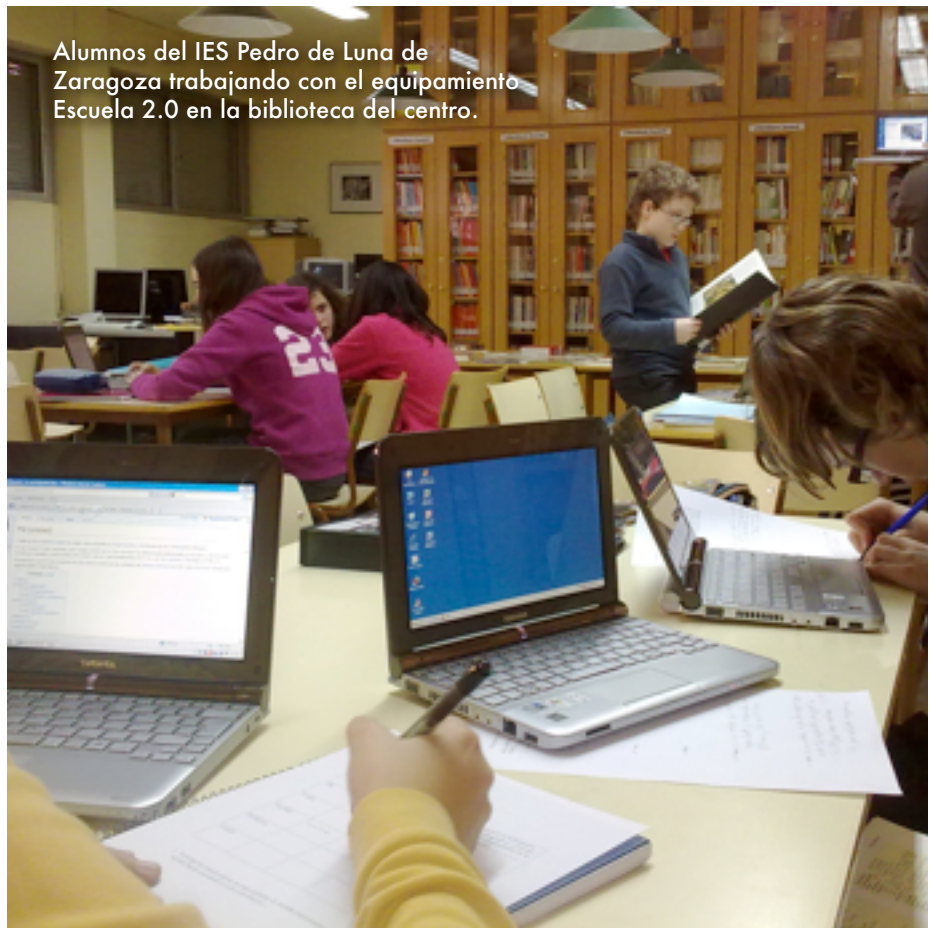


portfolio escuela 2.0

Alumnos del IES Pedro de Luna de Zaragoza trabajando con el equipamiento Escuela 2.0 en la biblioteca del centro.



Portfolio del alumno. Escuela 2.0

El Portfolio refleja el avance del alumno en la competencia digital en el contexto de Escuela 2.0

El programa Escuela 2.0 en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón, pretende hacer posible la incorporación plena de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los centros docentes, y ello tanto para el desarrollo por parte de los escolares de la competencia en el tratamiento de la información y la competencia digital, como para la mejora de los recursos pedagógicos y didácticos a

disposición de los docentes para la enseñanza en las diferentes materias, a través de la asunción plena de dichas tecnologías en su práctica profesional.

La aplicación del Programa deberá contribuir a que el alumno alcance el conjunto de las competencias básicas al finalizar su escolarización obligatoria. En el caso concreto del tratamiento de la información y competencia digital, al terminar sus estudios de ESO, el alumno deberá de tener adquiridas el conjunto de las habilidades que esta competencia implica.



Sobre el concepto de Portfolio

- La idea es que el centro disponga de una serie de ítems para constatar el avance de sus alumnos en el programa Escuela 2.0.
- Estos ítems no tienen por qué seguir una secuencia lineal.
- El Portfolio Escuela 2.0 sirve de referencia y orientación a los centros que participan en el Programa.
- Las familias, el centro como estructura organizadora y coordinadora y el profesorado intervienen en el desarrollo del Portfolio.
- El Portfolio de centro tiene como base la adquisición de la competencia digital por parte del alumnado, definida según el marco europeo como una competencia instrumental que, además, interviene en la adquisición del resto de las competencias.

El alumno ...	entendiendo por tal ...	Logrado (SI / NO)
Usa de manera autónoma los recursos digitales	Identifica problemas habituales de hardware y software	
	Resuelve problemas habituales de hardware y software	
	Evalúa y utiliza las nuevas fuentes de información	
	Evalúa y utiliza las novedades tecnológicas	
	Emplea los recursos digitales para tareas concretas	
Busca información	En su propio equipo (estructura de carpetas)	
	En la intranet de centro	
	En internet (web, mail, redes sociales...)	
	Domina los lenguajes específicos básicos (texto, multimedia, icónico ...)	
	Conoce diferentes fuentes de información en internet	
	Localiza las diferentes fuentes de información en internet	
Obtiene información	Almacena la información	
	Organiza la información de manera ordenada	
	Distingue la propiedad de la información y respeta su distribución	
Procesa la información	Diferencia la información relevante de la que no lo es	
	Hace uso exclusivo de la información relevante	
	Relaciona diferentes fuentes de información	
	Contrasta la información obtenida con otras fuentes	
	Decodifica los diferentes tipos de lenguaje (texto, multimedia, icónico...)	
	Analiza y sintetiza la información de manera autónoma	
Genera información	Crea información en diferentes tipos de lenguaje (texto, multimedia...)	
	Genera información en procesos matemáticos, sociales, artísticos...	
Comunica información	Usa diferentes recursos expresivos para comunicar la información	
	Selecciona el lenguaje más adecuado para cada caso	
	Emplea canales de comunicación en internet	
	Utiliza recursos de carácter colaborativo en internet	
Transforma la información en conocimiento	Resuelve problemas reales utilizando las tic	
	Toma decisiones prácticas a partir de la información obtenida	
	Trabaja con otros alumnos en entornos colaborativos	
	Participa en comunidades de aprendizaje formales e informales	
	Genera productos creativos y de uso responsable	