

INFORME DE SEGUIMIENTO
DE LA EDUCACIÓN EN EL MUNDO

2023

SOBRE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

<https://www.unesco.org/gem-report/es/technology>

Buenas prácticas
en Educación y Tecnología
desde el País Vasco



© UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO, 2024

Coordinador editorial: Samuel Fernández Diekert
Apoyo en la gestión: Olga Andueza

Contacto: info@unetxea.org
<https://unetxea.org/>

Esta publicación ha contado con el apoyo del Departamento de Educación del Gobierno Vasco y es una contribución al Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo (Informe GEM) de la UNESCO 2023.

Traducción y maquetación: Bakun S.L.



Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 España

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las siguientes condiciones: Debe reconocer la autoría de la obra. No puede utilizar esta obra para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Licencia completa: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es>

UN Etxea - Basque Country Association for UNESCO, is responsible for the choice and presentation of views contained in this publication and for the opinions expressed herein, which are not necessarily those of UNESCO and do not commit UNESCO.

Índice

Introducción	4
Consulta del Informe GEM 2023 en el País Vasco	5
Ideas clave	6
Buenas prácticas de las asociaciones	7
1. MOVILTIK.....	8
2. ELKARTENET	10
3. CENTRO DE FORMACIÓN SOMORROSTRO	12
4. BBK KUNA.....	14
5. BIZKAIAGARA.....	16
6. GAPTAIN.....	18
7. 42 URDULIZ.....	20
8. AYUDA EN ACCIÓN EUSKADI	22
9. BERRITZEGUNEAK.....	24
10. AYUNTAMIENTO DE BILBAO - ÁREA DE JUVENTUD Y DEPORTE	26

Introducción

El [Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo \(Informe GEM\)](#) es un informe con independencia editorial, albergado y publicado por la UNESCO. En el Foro Mundial de Educación de 2015, recibió el mandato de 160 gobiernos de realizar seguimiento e informar sobre el progreso de la educación en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente en referencia al marco de seguimiento del ODS 4 y la implementación de estrategias nacionales e internacionales para ayudar a que todos los socios pertinentes rindan cuentas de sus compromisos, como parte del proceso general de seguimiento y revisión de los ODS. Con 18 ediciones entre 2002 y 2023, el Informe GEM es una parte indispensable de la arquitectura educativa mundial.



El [Informe GEM 2023](#) examina los desafíos educativos para los que el uso adecuado de la tecnología puede ofrecer soluciones, al tiempo que reconoce los problemas que puede traer el uso de la tecnología en la educación. El informe examina temas relacionados con el acceso, la equidad y la inclusión en la educación, estudiando las formas en que la tecnología puede ayudar a favorecer la educación del alumnado más desfavorecido y garantizar el acceso a recursos de aprendizaje más baratos y atractivos.

También analiza cómo los sistemas educativos pueden utilizar la tecnología para mejorar la adquisición de competencias básicas y cómo puede transformarse la pedagogía para lograr una mayor participación del alumnado. Se estudia cómo la tecnología constituye una posible fuente de apoyo, pero también de nuevos desafíos en el aula y cómo los sistemas educativos pueden apoyar el desarrollo tecnológico a través, por ejemplo, del fortalecimiento de centros de enseñanza técnica, profesional y superior los cuales desempeñan un papel fundamental de desarrollo tecnológico, empleo y crecimiento económico. Igualmente, examina cómo la tecnología puede mejorar la recopilación y el análisis de datos para facilitar las decisiones y prácticas educativas y cómo puede utilizarse la tecnología para recopilar información útil para la gestión del sistema, como su uso para mejorar los procesos,

desde el pago puntual de los salarios del personal docente, el mantenimiento de las instalaciones y la planificación de la asignación de otros recursos mediante los sistemas de información geográfica.

Finalmente, en el informe se estudian tres condiciones que deben cumplirse en todo el sistema para que la tecnología en la educación alcance todo su potencial:

- Garantizar que todo el alumnado tenga acceso a los recursos tecnológicos.
- Proteger al alumnado de los riesgos de la tecnología mediante una gobernanza y una reglamentación adecuadas.
- Apoyar a todo el profesorado para que enseñen, utilicen y manejen la tecnología con eficacia.

Consulta del Informe GEM 2023 en el País Vasco

La consulta del Informe GEM 2023 en el País Vasco tuvo lugar el 8 de noviembre de 2022 y fue organizada por UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO, buscando recolectar literatura, datos y ejemplos basados en evidencia que pudieran ser incluidos en el propio informe, así como sugerencias de nuevas fuentes de investigación que puedan ser exploradas durante la elaboración del informe. Durante el evento de consulta, representantes políticos, personas expertas, docentes y representantes de organizaciones internacionales y no gubernamentales del País Vasco fueron invitados a responder a cinco preguntas, cuyas respuestas proporcionarán una base de evidencia comparativa a partir de la cual se elaborarán recomendaciones:

1. ¿Qué sabemos sobre el papel de la tecnología a la hora de abordar cada uno de los desafíos educativos identificados con respecto al acceso, la equidad y la inclusión; la calidad; la promoción de la tecnología?; ¿y la gestión de sistemas?
2. ¿Qué sabemos sobre los posibles impactos negativos de la tecnología en los desafíos educativos en cada una de estas áreas?
3. ¿Cómo facilitan los países el acceso a la tecnología para garantizar que no haya diferencias entre los distintos educandos y las distintas educandas, y escuelas?
4. ¿Cómo incorporan los sistemas educativos el uso de la tecnología mediante la reforma de los currículos, el rediseño del material didáctico y el apoyo docente?
5. ¿Cómo se pueden abordar las consecuencias negativas del uso de la tecnología en la educación y en la forma en que repercuten en ella?

El evento de consulta incluyó una presentación de la nota conceptual del Informe GEM 2023, seguida por un debate entre personas expertas, representantes políticos, innovadores e innovadoras, colectivo docente y estudiante del País Vasco quienes compartieron ejemplos basados en evidencia sobre los desafíos y las oportunidades del uso de la tecnología en la educación. Después de la presentación y del panel, se realizó una sesión abierta para discutir a profundidad algunos de los temas de interés identificados por UN Etxea, el Departamento de Educación del País Vasco y el Informe GEM.

El presente informe está basado en la relatoría de las buenas prácticas recogidas durante este evento consultivo, así como otras que UN Etxea ha recopilado en el marco de proyectos y colaboraciones con otras organizaciones del País Vasco.

Este documento pretende recabar proyectos y buenas prácticas en curso fomentadas desde entidades del País Vasco, ya sean públicas o privadas, del ámbito académico o asociativo, en relación con la temática tecnología y educación.

Los diferentes proyectos expuestos forman parte de las siguientes categorías:

1. Innovación pedagógica

2. Competencias digitales

3. Formación docente y liderazgo educativo

Ideas clave

¿Qué condiciones deben cumplirse para que la tecnología respalde la educación?

Tres condiciones deben cumplirse para que cualquier tecnología en la educación alcance todo su potencial:

- Acceso a la tecnología
- Gobernanza y regulación
- Preparación del personal docente

A fin de que la tecnología respalde la educación, deben cumplirse ciertas condiciones. No obstante, en la práctica, estas condiciones no se dan. ¿Cómo puede la educación beneficiarse de la tecnología cuando cientos de millones de estudiantes carecen de acceso a la electricidad, y sobre todo a Internet y a los dispositivos; cuando no existe un marco normativo que les brinde protección; y cuando el personal docente no está preparado para utilizar la tecnología?

Líneas de investigación del Informe GEM 2023

Contexto

- Tecnología y el ODS 4
- Covid-19 y el rol de la tecnología
- Tecnología y brechas educativas

Enfoque

- Tecnología y principales desafíos educativos
- Condiciones que deben cumplirse para que la tecnología respalde la educación
- Otras tecnologías fuera de las TICs

La tecnología en las metas del ODS

- **meta 4.3:** crear políticas y programas para “ofrecer una educación [...] a distancia de calidad, que [...] aproveche la tecnología, incluido Internet, los cursos abiertos en línea de amplia participación y otras modalidades [...], a fin de mejorar el acceso”
- **metas 4.4.1 y 4.4.2** proporción de jóvenes y adultos con competencias en tecnología de la información en comunicación y alfabetización digital
- **meta 4.5:** La tecnología se presenta como un elemento que puede contribuir a la igualdad en zonas remotas o de conflicto
- **meta 4.6:** acelerar la alfabetización de adultos

en.unesco.org/gem-report

La tecnología en las metas del ODS 4

- **meta 4.a.1:** proporción de escuelas que ofrecen servicios básicos (4.a.1) incluye el acceso a Internet y a computadoras con fines pedagógicos y materiales adaptados a estudiantes con discapacidad.
- **meta 4.c:** proporcionar al personal docente las “aptitudes tecnológicas adecuadas para utilizar las TIC y las redes sociales, así como competencias básicas en materia de medios de comunicación y de análisis crítico de las fuentes;

ODS 17- Tecnología y alianzas como medios para lograr objetivos

Objetivos y proceso de consultas

Objetivos- recomendar ejemplos basados en evidencia sobre:

- Los efectos favorables y negativos del uso de la tecnología
- Políticas de tecnología educativa basadas en experiencias
- Ejemplos de buenas prácticas del uso de la tecnología en la educación + cambios a raíz de la pandemia
- Políticas, programas y gobernanza en el País Vasco

en.unesco.org/gem-report

Marco conceptual (2): condiciones mínimas

¿Qué condiciones deben cumplirse para que la tecnología respalde la educación?

Cómo pueden los sistemas educativos:

- 1. Acceso a la tecnología**
...garantizar que todo el alumnado tenga acceso a los recursos tecnológicos?
- 2. Gobernanza y regulación**
...proteger al alumnado de los riesgos de la tecnología?
- 3. Preparación del personal docente**
...apoyar al personal docente para que enseñe, utilice y maneje la tecnología de manera eficaz ?

en.unesco.org/gem-report

Buenas prácticas de las entidades

1. MOVILTIK



Entidad: Asociación Moviltik

<https://www.moviltik.org/>

Descripción: trabajan por y para los derechos civiles y políticos, sociales, económicos y culturales y para promover el fortalecimiento y la participación de la ciudadanía en la realización de proyectos participativos de sensibilización y comunicación social. Realizan proyectos participativos de comunicación social mediante procesos de alfabetización mediática y digital. Capacitan a personas y colectivos para desarrollar proyectos de co-creación de narrativas digitales y utilizan una metodología innovadora y participativa orientada a favorecer procesos de **sensibilización y transformación social**.

Proyectos:

Loturak Eskola

Experiencia de los campamentos interculturales realizados en el marco de Loturak en el ámbito de la educación no formal:

<https://moviltik.org/es/loturak/eskola/>

<https://moviltik.org/es/loturak/eskola-2/>

Proyecto participativo encaminado a desarrollar en Getxo un proceso de reflexión ciudadana orientado a definir las claves de una "Ciudad acogedora".

- Construir un nuevo espacio participativo de reflexión y aprendizaje que implique al colectivo educativo de los 4 institutos de Getxo.
- Colaboración del área de Cohesión Social de Getxo, asociaciones, centros educativos, alumnado y profesorado y personas comprometidas con Loturak que participarán como voluntarias.
- El proceso está basado en **talleres de conocimiento y capacitación y alfabetización mediática y digital** en los que, a través del diálogo, la reflexión y la capacitación, se empodera a las personas participantes para **co-crear y difundir narrativas interculturales utilizando distintas metodologías, herramientas y tecnologías** e, incluso, dinámicas lúdicas (gymkanas) que favorecen la participación de la población joven.
- Resultados esperados:
 - Grupo de al menos 100 jóvenes getxotarras sensibilizadas y capacitadas para co-crear y difundir **narrativas digitales interculturales**.
 - Relato de Getxo como ciudad acogedora y educadora enriquecido con más de 100 relatos y narrativas digitales interculturales en diferentes formatos generadas por los y las estudiantes.
- Actividades:
 - Centros educativos de secundaria
 - Campamentos interculturales
 - Jornada de Escuela e Interculturalidad

Loturak Zabaldu

<https://moviltik.org/es/loturak/zabaldu/>

Proyecto enfocado a **sensibilizar a la juventud** de diferentes municipios de Bizkaia, en relación a los procesos de migración y la realidad intercultural de nuestros barrios para la co-creación de obras de Realidad Virtual que favorecen experiencias inmersivas e interactivas.



- Duración de 4 horas: se visionan obras de realidad virtual donde se profundiza en la temática empleando fichas didácticas de obras visionadas.
- Tras la reflexión y el diálogo se desarrolla una actividad de co-creación y difusión de narrativas digitales inclusivas.
 - Resultado: **6 rutas inmersivas que se pueden recorrer con la ayuda de unas gafas de realidad virtual.**

Loturak Ikerketak

<https://moviltik.org/es/loturak/ikerketak/>

El proyecto trata de habilitar un proceso de trabajo orientado a la **investigación y la documentación alrededor del tema de Migraciones Económicas**, haciendo hincapié en la **Circularidad de Talento y el Emprendizaje en el país de acogida**.

- A través de la relación con el grado de Humanidades Digitales de la Universidad de Mondragón, se incluyó el proyecto dentro de las actividades del mismo para trabajar durante 2 semanas con su alumnado.
 - Dentro de este proceso de trabajo se abría una línea de investigación documental y otra de investigación de campo.
 - Objetivo: estudiantes realizan presentaciones de trabajos, utilizando diversos formatos narrativos (entrevistas, vídeos/audios, fotografía, líneas de tiempo), a través de las que narran sus planteamientos, reflexiones, desarrollos y vuelcan conclusiones de su investigación.

Loturak Emakumeok. 2ª Edición

<https://moviltik.org/es/loturak/emakumeok-portugalete-2/>

Proyecto que genera espacios de encuentro positivo y diálogo entre mujeres migradas y autóctonas donde cada una pueda visibilizar sus necesidades a la hora de ser acogidas y también de acoger.

- Objetivo: implicar a más mujeres en el proceso para conseguir la visibilidad del relato de las mujeres migradas y acogidas en Portugalete.
- Incorporación de soportes co-creación contenidos/actividades experienciales.
 - Ejemplo: redacción de relatos personales de mujeres migrantes y autóctonas, o creación de un relato coral de experiencias en **podcast**.

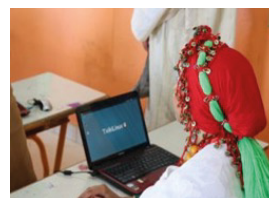
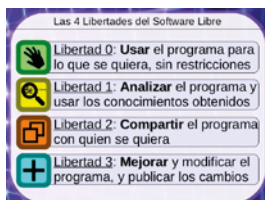
Loturak Festival. Tercera Edición. Bilbao.

<https://moviltik.org/es/loturak/festival-3/>

Loturak pretende contribuir a sensibilizar a la sociedad bizkaína en particular, y vasca en general, sobre la necesidad de aceptar, acoger y trabajar por una sociedad inclusiva en contextos de movilidad humana internacional por medio de experiencias y propuestas culturales y narrativas digitales experienciales, interactivas e inmersivas.

- Se desarrollaron talleres participativos de **definición y construcción del Metaverso Loturak**.

2. ELKARTENET



Entidad: Asociación ELKARTENET Hezkuntza Elkartea.

<https://www.elkartenet.eus/es/inicio/>

Descripción: su objetivo es llevar adelante proyectos de revitalización educativa, asociativa y comercial soportados en herramientas diseñadas con Software Libre y con criterios de lucha contra diferentes formas de Brecha Digital, favoreciendo dinámicas de Economía Circular.

Proyectos:

TxikiLinux-KimuDigitalak

Propuesta de integración de las TICs en las prácticas docentes en 2º ciclo de educación infantil y 1º ciclo de educación primaria, mediante el uso de aplicaciones desarrolladas con software libre y con valores sociales basados en el concepto de economía circular (reutilización, medio ambiente...).

- El soporte de las Aplicaciones Educativas es el sistema operativo infantil **TxikiLinux**, que la Asociación mantiene con varias versiones para ordenadores de características que se adaptan según necesidades de la población receptora.
- **KimuDigitalak** es el conjunto de aplicaciones didácticas instaladas en el sistema operativo TxikiLinux para poder trabajar las competencias básicas disciplinares descritas según el marco de referencia europeo y plan Heziberri-2020. Esa recopilación de software educativo varía según versiones y se adapta a las especificaciones del profesorado y alumnado receptores del proyecto.
- **Software libre (brecha digital, igualdad de oportunidades):** apuesta por el software libre, por sus características técnicas y legales, por sus posibilidades, y porque permite difundir un modelo no sólo tecnológico, sino también social, cultural y educativo basado en colaborar y compartir.
 - Permite la adaptación del software a las necesidades idiomáticas y culturales de la población receptora.
 - Con la libertad real y legal de uso, modificación y redistribución que promueve el software libre pueden alcanzarse plenamente esas finalidades promoviendo la igualdad de oportunidades, sin licencias ni costes.

Formación en TICs

- **Formación a personas docentes** en las aplicaciones del S.O. TxikiLinux.
- **Formación a familiares del alumnado**, trabajando por minimizar la brecha digital y por la igualdad de oportunidades.

Centro de Preparación para la Reutilización

Elkartenet trabaja como CPR, clasificando, recogiendo y re acondicionando el material informático que se da de baja en Centros Educativos y empresas. Todos los equipos informáticos rehabilitados se ofrecen a familiares del alumnado de los propios Centros, a otros Centros escolares, y al alumnado de otras regiones y países, bajo la perspectiva de la Economía Circular, Social y Solidaria.

- **Economía Circular en Educación: 3-B zerbitzua:** Servicio gratuito que la asociación Elkartenet ofrece a los Centros escolares, para la clasificación en origen del equipamiento informático dado de baja y recogida selectiva para su reutilización y reciclaje.
 - Inspección y clasificación en origen.
 - Retirada para reutilización a nuestros talleres.
 - Retirada para reciclaje, para su tratamiento por una empresa homologada.
 - Emisión de Certificado de reutilización (Elkartenet) y Certificado de tratamiento para reciclaje, emitido por empresa homologada.
- **Talleres de Hardware para una economía Circular,** dirigidos al alumnado, en el que aprenden a cambiar componentes y ven cómo con pequeñas mejoras hay mucho equipamiento informático que no debe ser destruido y puede seguir dando servicio, colaborando en la no-generación de residuos electrónicos y abaratando el coste de la adquisición de hardware a familias e instituciones.

Aulas sin Fronteras

La Asociación Elkartenet en colaboración con el **colectivo Agharas**, asociación de Imazighen de Bizkaia inició en 2022 este proyecto de cooperación con las entidades del pueblo amazigh (Sureste de Marruecos comunidad de Daraa Tafilalet) para llevar equipos informáticos reutilizados, a 8 escuelas de la región.

- Participan varias entidades activas del pueblo amazigh, asociaciones del desarrollo local, Ampas asociaciones de madres y padres de alumnado de infantil y primaria, cooperativas de mujeres, asociaciones de profesores de primaria.... en varias localidades del municipio de Mellab (Errachidia).
- En 2023 se ha desarrollado **TxikiLinux-Amazigh-1.0** con teclados virtuales en **idioma Tamazigh** para que el profesorado disponga de una herramienta digital para enseñar a su alumnado lectura y escritura en su idioma natal, también con medios digitales (adaptación de Linux al entorno local).
- En la actualidad, con la **colaboración** del alumnado de **Harrobia ikastola y Arizmendi ikastola**, Elkartenet en la medida de sus posibilidades, dará respuesta a las solicitudes de ayuda de otras comunidades educativas: El Aaiun, Nouakchott, República Democrática del Congo, Angola y los campamentos saharauis en Tinduf.

3. CENTRO DE FORMACIÓN SOMORROSTRO



Entidad: Centro de Formación Somorrostro (CFS)

<https://www.somorrostro.com/>

Descripción: actividad docente dirigida al alumnado mayor de 12 años, tanto en el ámbito de la enseñanza reglada como en la formación para el empleo. Se pretende responder a las expectativas del alumnado, sus familias y entorno social y empresarial, ofreciendo una formación integral.

Proyectos:

Laboratorio Móvil 5G

<https://www.somorrostro.com/el-laboratorio-movil-5g-empieza-a-tomar-forma/>

- Con la financiación de las becas “Dualiza” (Bankia y FP Empresa), parte del alumnado del Centro de Formación Somorrostro han acondicionado el interior de una furgoneta para convertirla en un laboratorio móvil de tecnología 5G. Esto permitirá al centro ofrecer formación sobre tecnología 5G a alumnado de diferentes niveles y puntos del país.
- Se ha trabajado sobre el diseño exterior, donde se han planteado propuestas sobre la decoración.
- El alumnado ha recibido una formación por parte del profesorado para saber más sobre el funcionamiento de las redes de telefonía celular, para así tener un mayor conocimiento de las tecnologías 5G y de la tecnología instalada en el laboratorio.
- Los objetivos de “Dualiza” (Bankia y FP Empresa) son impulsar proyectos de FP en centros educativos que colaboran con empresas, donde se valora la innovación, el impacto en el territorio, la sostenibilidad o la transferibilidad del conocimiento generado.
- Este laboratorio móvil ya ha sido utilizado por el alumnado en varios eventos en los que colabora el CFS.

- **JAZOTAKOA JASO SARI BANAKETA (MARZO 2023):** Entrega de premios con retransmisión en directo del evento. El alumnado del ciclo de grado superior Sistemas de telecomunicaciones e informáticos de 1º curso participó en la puesta en marcha y retransmisión en streaming de este evento, mediante el uso de dispositivos celulares conectados a la estación base Amarisoft.



El laboratorio móvil 5G empieza a tomar forma

Noticias / marzo 15, 2023 / 0 Comments / 1700 Views / 1 Like

ARRANCA EN SOMORROSTRO EL PROYECTO MLAB5G DE LA CONVOCATORIA DE AYUDAS DUALIZA 2022-2023.

El pasado mes de febrero, el alumnado de 2º ciclo de grado superior de **Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos** comenzó a acondicionar el interior de la furgoneta que fue adquirida por el centro de formación Somorrostro para convertirla en un **laboratorio móvil de tecnología 5G**.

Esta furgoneta tendrá una nueva vida y será utilizada para ofrecer formación sobre la tecnología 5G a alumnado de diferentes niveles y de diferentes puntos del país.

De manera paralela a esto, se ha procedido a trabajar sobre el diseño exterior, planteando diferentes propuestas sobre cómo puede pintarse y decorarse el exterior.

Actualmente el alumnado de 1º de Sistema de Telecomunicaciones e Informáticos está recibiendo formación por parte del profesorado sobre cómo funcionan las redes de telefonía celular, para avanzar en breve en el conocimiento de la tecnología 5G y poder trabajar con el equipamiento que será instalado en el laboratorio.



VI edición de los Premios Jazotakoa Jaso

Noticias / marzo 31, 2023 / 0 Comments / 3943 Views / 0 Likes

Somorrostro ha vuelto a ser el centro anfitrión de la gala de entrega de los premios **Jazotakoa Jaso** que este año llegaban a su sexta edición. El evento se ha transmitido en directo desde la página web del obispado de Bilbao gracias al trabajo de alumnado y profesorado de los ciclos de telecomunicaciones del centro. En esta ocasión, el tema propuesto desde la **Mesa de Entidades Culturales** responsable del certamen, ha sido la música, los bailes y las festividades religiosas de los municipios en los que se localizan los centros diocesanos (EBI).

La gala, dirigida por **Javier Onalidia**, director de radio Popular y presidida por el obispo de Bilbao **Mons. Segura** ha contado con un invitado de honor, el tritilar **Agus Barandiaran**. El obispo diocesano ha alabado la implicación del alumnado del centro formativo Somorrostro y de la Mesa de Entidades Culturales en la organización del evento y ha puesto en valor como este concurso potencia el valor del trabajo en equipo.

- **EUSKOSKILLS** (MAYO 2023): Un evento que se celebra cada dos años, en el que alumnado de diferentes centros de formación profesional de Euskadi compiten durante dos días por llevar a cabo diferentes retos y conseguir las mejores puntuaciones.

- Se celebró en el pabellón de exposiciones de Ficoba en Irún. En esta ocasión, también el alumnado del ciclo de grado superior Sistemas de telecomunicaciones e informáticos de 1º curso participó en la puesta en marcha y retransmisión en streaming de este evento. Para llevarlo a cabo, se desplazó hasta esta ubicación parte del equipamiento adquirido en el proyecto, como la estación base Amarisoft y dispositivos celulares, trabajando esta vez bajo la tecnología 5G SA.

- **EUSKELEC** (JUNIO 2022 y 2023): Evento que se celebra anualmente en Euskadi. Consiste en una competición de coches eléctricos construidos íntegramente por alumnado de formación profesional durante el curso <https://www.somorrostro.com/proyectos/otros/>.

- Evento final en el que se realizan pruebas de frenada, aceleración, slalom y resistencia.
- Se celebró en la ciudad de Bilbao el día 3 de Junio de 2023 y en Donostia en 2022 y fue transmitido en streaming. Una vez más, fue el alumnado de sistemas de telecomunicaciones e informáticos quien se encargó de llevar a cabo esta retransmisión. Desplazando parte del equipamiento adquirido en el proyecto, pudiendo poner a prueba la tecnología 5G en redes privadas, siendo los resultados muy exitosos.



Proyecto TKgune (Colaboración)

<https://www.somorrostro.com/tkgune/>

- Es una red de Innovación, Transferencia de Tecnología y Desarrollo Competitivo formada por centros de FP. Ofrece a las pequeñas y medianas empresas del País Vasco todos sus recursos y experiencia a través de la creación de una propuesta especializada (PYMES de la CAPV).
- Se ofrece una formación avanza y servicios técnicos en proyectos relacionados de I+D+i
- Fomenta dinámicas de innovación y mejora de las PYME.
- Participan centros de FP públicos y concertados de la CAPV colaborando con el Gobierno Vasco.
- Se articula en 4 entornos estratégicos:
 - ferroviario
 - energía
 - automoción
 - fabricación



4. BBK KUNA



Entidad: BBK Kuna

<https://kuna.bbk.eus/>

Descripción: BBK Kuna es un espacio de innovación social en el que participan diversos agentes vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para ofrecer a la sociedad bizkaina múltiples soluciones que den respuesta a los retos del futuro.

Fomentan iniciativas innovadoras con el propósito de abordar desafíos relacionados con la Agenda 2030, tales como el envejecimiento de la población y la soledad de las personas mayores, el cambio climático, la revolución tecnológica, la transformación de las ciudades y la migración.

<https://kuna.bbk.eus/proyecto/the-future-game/>

<https://kuna.bbk.eus/la-iniciativa-the-future-game-becara-de-la-mano-de-bbk-a-10-jovenes-para-que-experimenten-en-torno-al-futuro-y-la-tecnologia-durante-21-dias/>

Proyectos:

"The Future Game: Futuro y Tecnología"

Estudio en el que 12 personas jóvenes deben llevar a cabo 21 pruebas relacionadas con su comportamiento en una sociedad digital y monitorizar sus sensaciones. Está enmarcado en la transición tecnológica humanista.

- Ayudar a la reflexión sobre los efectos de la tecnología.
- Empoderar a la sociedad en cuanto al uso de esta tecnología.

Convocatoria de 10 becas de 1.000€, otorgadas por BBK, las personas jóvenes darán su opinión sobre el futuro para así saber los temas de interés de la juventud vasca. Es importante recalcar que ha habido una participación de 16.000 personas jóvenes.

Experimentación en torno a la **transición tecnológica humanista – Challenge: 21 días de prueba / MACROENCUESTA "JÓVENES Y HUMANISMO DIGITAL EN EUSKADI"**:

- A raíz de las pruebas se reflexionó sobre la ansiedad que les produce nuevos síndromes como el FOMO (Fear of missing out – miedo a perderse cosas), la ansiedad que les generan las redes sociales, la soledad durante la pandemia o la sensación de alivio al ser retados para estar 24h sin ningún dispositivo tecnológico.
- Reflexión sobre cambio en la forma de relacionarse con los demás:
 - Cambio de persona en las redes sociales. ¿Cambia la actitud/personalidad?. Impacto de los algoritmos.

Es una experiencia gamificada de aprendizaje en acción.

- Las personas jóvenes pueden explorar retos y tendencias más importantes de esta década para crear ideas y prototipos a futuro con impacto en su entorno.
 - ODS como marco.

Se les guía mediante un equipo multidisciplinar de voces del futuro donde tienen un rol importante en el desarrollo económico sostenible y ético, así como en la creación de nuevas culturas inclusivas y de compromiso civil.

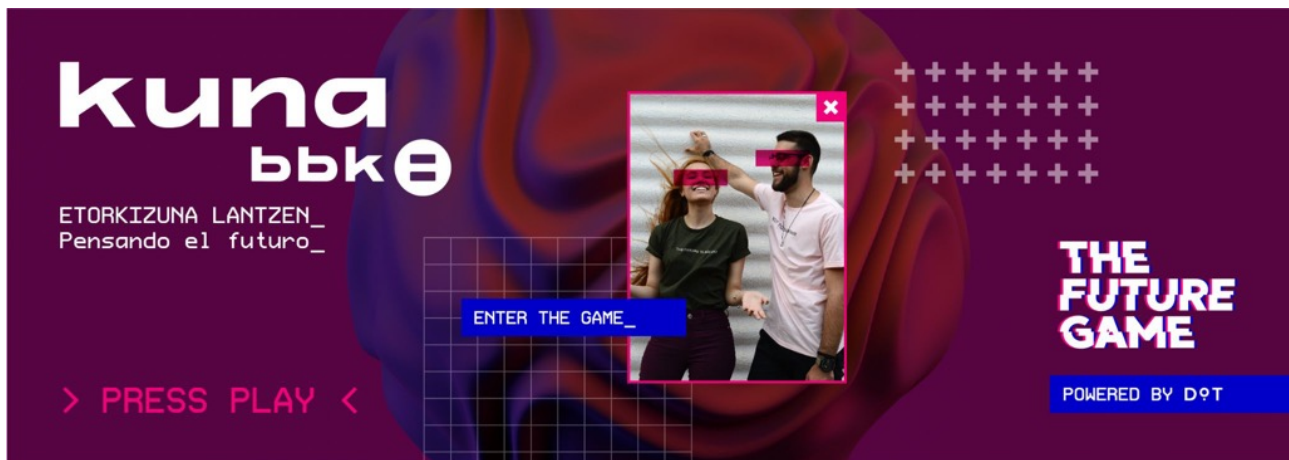
- Además, se busca potenciar el papel emprendedor de las nuevas generaciones.

Dentro de los objetivos se ha visto importante mencionar la captación de personas jóvenes con habilidades y herramientas suficientes para ser agentes de cambio.

- La promoción de nuevas ideas.
- La creación de un ecosistema de organizaciones preparadas para hacer frente a lo que el futuro depara.

Conclusiones:

- 69% de las personas jóvenes quiere borrar su huella digital.
- Pánico a la desconexión.
- Redistribución justa de los beneficios que generan sus datos.
- Necesidad del internet (wi-fi).
- Los dispositivos digitales les roban tiempo– sentimiento de fatiga mental y física.
- Miedo a la suplantación de identidad y ciberacoso.
- Miedo de perder contacto/relaciones con gente que no conoce tanto y miedo a no poder crear nuevas relaciones.



5. BIZKAIAGARA



Entidad: BizkaiaGara

<https://www.bizkaiaagara.eus/es/>

Descripción: espacio para la acción ciudadana, voluntariado y trabajo comunitario al servicio de personas, instituciones y organizaciones del territorio. Un proyecto impulsado por la Diputación Foral de Bizkaia, EDE Fundazioa y BBK.

Proyectos:

Brecha digital

El proyecto busca ayudar a las personas de edad que tienen dificultades en el manejo de sus móviles y están en peligro de exclusión digital. En la actualidad, es muy difícil realizar algunas actuaciones básicas con la Administración y algunas empresas, sin unos conocimientos mínimos digitales.

■ **Ámbitos de intervención:**

- Cultura
- Comunitario
- Exclusión social

■ **Tareas de la persona voluntaria:** acompañamiento y asistencia a las personas que participan en el taller.

■ **Competencia en el uso de teléfonos móviles a nivel de persona usuaria,** disposición a asistir a aquellos que carecen de conocimientos o tienen un conocimiento limitado sobre el manejo de estos dispositivos.

■ **A pesar de que la mayoría de las personas participantes en los talleres son mayores de 60 años,** la oferta está disponible para cualquier persona que requiera expandir sus habilidades en el uso de un smartphone.

ODS:



<https://www.bizkaiaagara.eus/es/accion/proyectos/brecha-digital/>

World Robot Olympiad

Fue una competición educativa de robótica a nivel internacional que brindó a las personas jóvenes la oportunidad de aprender y disfrutar al mismo tiempo. Se habilitó la posibilidad de unirse a la organización del evento como persona voluntaria.

- Tres retos: Robo Mission Junior (11-15 años) y Senior (14-19 años), RoboSports (11-15 años) y Future Innovators (11-15 años)..
 - 1. Construcción de robots autónomos con material LEGO.
 - 2. Competición de dos equipos con sus respectivos robots en un juego.
 - 3. En la categoría de Future Innovators, los equipos aplicaron su creatividad y destrezas para idear soluciones robóticas en respuesta a un tema específico dentro de un proyecto científico propuesto.
- Persona voluntaria: mayor de 18 años
 - Fines de semana
 - Colectivo → infancia y juventud

<https://bilbaogazte.bilbao.eus/es/2024/02/14/bilbao-sera-sede-internacional-del-torneo-de-robotica-para-jovenes-world-robot-olympiad/>

ODS:



6. GAPTAIN



Entidad: Gaptain. Cultura de Ciberseguridad

<https://gaptain.com/>

Descripción: Gaptain tiene como propósito impulsar la Cultura de Ciberseguridad en la sociedad. Se centra en generar impacto positivo desde edades tempranas, aunando a escuelas y familias en la tarea de acompañar, educar a niños y niñas en un uso seguro y saludable de la tecnología. Gaptain diseña soluciones de base tecnológica para poder maximizar su impacto, siempre partiendo de la premisa: " Todo lo que no se puede medir, no existe."

Proyectos:

Programa Segureskola

- Gaptain lleva trabajando desde 2018 en el desarrollo del programa de ciberseguridad en escuelas Segureskola.
- En el marco de este programa, se revisan infraestructuras del centro en cuestión, y se presta apoyo a centros, docentes y familia, realizando una auditoría de infraestructura de centros educativos, midiendo si las infraestructuras de redes (permisos y accesos) son seguros o no. Se empieza con un análisis de aulas a dos niveles, antes de tener un dispositivo y después de tenerlo.
- En paralelo, se realiza un diagnóstico para saber cómo se utiliza la tecnología en la escuela y cómo se desarrollan las relaciones entre estudiantes en el aula, a fin de descubrir casos de *cyberbullying*. Sobre esta base, se prepara un programa de capacitación personalizada bajo un modelo híbrido.
- Se trata de un programa que se ha implementado, entre otras, en Lauaxeta Ikastola, miembro de la Red Internacional de Escuelas Asociadas de la UNESCO.
- Desde Lauaxeta Ikastola se presentó la implementación del programa Segureskola desde la perspectiva del centro escolar. La introducción de nuevas tecnologías se realiza desde el cuarto curso de primaria.
 - Durante dos semanas se dio prioridad a la formación en tecnología a través de formato UDIN, trayendo la formación de Gaptain a un nivel educativo.
 - Escogieron el curso de primero de educación secundaria, nivel en el que empieza a utilizarse el móvil regularmente, y en el que hay nuevos alumnos y nuevas alumnas que se incorporan al centro educativo. Invitaron, en este sentido, a Gaptain a llevar a cabo un análisis de la realidad en 4 clases en este nivel educativo.
 - Al final del curso escolar se presenta a las familias lo que están viendo los alumnos y las alumnas (temáticas, influencers, etc.) para contrastar lo que ocurre en las aulas vs lo que ocurre en el seno de las familias.
 - Objetivo final: Mejorar la relación de la familia con el centro escolar.
- Segureskola: Colegio Ciberseguro comprometido con la Educación digital, la Igualdad y la convivencia escolar (gaptain.com).



Proyecto CODI



MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES
Y AGENDA 2030

- Gaptain, en colaboración con la tecnológica BABEL Group, ha sido adjudicatario de la licitación lanzada por el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 en Febrero de 2023 para diseñar el plan pedagógico y plataforma que tiene como objetivo capacitar en competencias digitales a 1 millón de niños y niñas en situación de vulnerabilidad en España.
- Este plan pedagógico, basado en metodologías activas de aprendizaje, contiene 3 itinerarios formativos (tramo 8-11 años, tramo 12-13 años, tramo 14-17 años), la definición de proyectos y actividades, y las guías didácticas tanto para el alumnado como para las personas formadoras.
- Gaptain además, aporta 5 personas expertas en cada una de las áreas de competencia del marco de competencia digital Digcomp, que serán las personas referentes para el ministerio en cada área.
- BABEL group por su parte, aporta la plataforma, infraestructuras y personal necesario para la implantación (comienzo diciembre 2023).

Plataforma educativa Kids Centric Universe 360°

<https://gaptain.com/ciberseguridad-convivencia-educacion-digital/>

- Gaptain, miembro del consorcio **Safer Internet Center of Spain** liderado por INCIBE, ha implantado **eduTech Kids Centric Universe 360°** en 45 escuelas de la Consejería de Educación de Madrid (20 nuevas escuelas se sumarán en 2024).
- La plataforma ha sido diseñada para crear Cultura de Ciberseguridad y favorecer el uso seguro y saludable de la tecnología en todo el entorno educativo (alumnado - profesorado - familias), así como la convivencia escolar.
- Incluye itinerarios formativos para las familias (mediación parental y prevención de riesgos digitales), y para el profesorado (uso seguro de la tecnología educativa). Utiliza además videojuegos como herramienta pedagógica con el alumnado.
- Gaptain con la información recogida en los centros, presentó ante el Parlamento Vasco un estudio sobre la ciberseguridad y la convivencia en los centros educativos.
- Metodología **Kids Centric**.
- Gaptain además ha implementado proyectos en colegios de LATAM como el Montessori de Bolivia, o Cocoyoc en México, de manera 100% virtual.
- La plataforma Kids Centric Universe fué reconocida con el **premio a la iniciativa educativa nacional SEG TIC 2022** (entregado por la Directora del CNI), y ha sido finalista en los **Digital Skills Awards 2023**.



7. 42 URDULIZ



Entidad: URDULIZ

<https://www.42urduliz.com/>

Descripción: la Fundación Telefónica se ha dedicado desde 1998 a ser un agente impulsor de la integración social en la era digital. Busca la mejora de posibilidades de crecimiento de las personas mediante iniciativas digitales, abiertas a nivel global y centradas en la inclusión, utilizando la educación y la capacitación como elementos esenciales para promover el cambio social desarrollando proyectos en áreas de educación, cultura, empleabilidad y voluntariado. **42 Urduliz es un campus de programación** inaugurado en abril de 2021 e impulsado por Fundación Telefónica en colaboración con la Diputación Foral de Bizkaia.

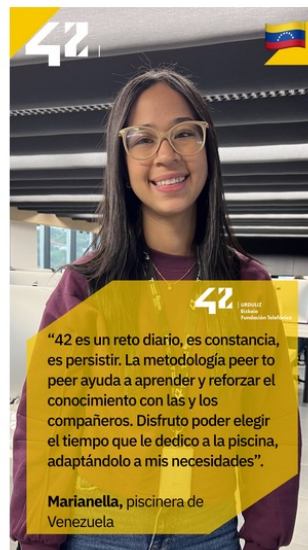
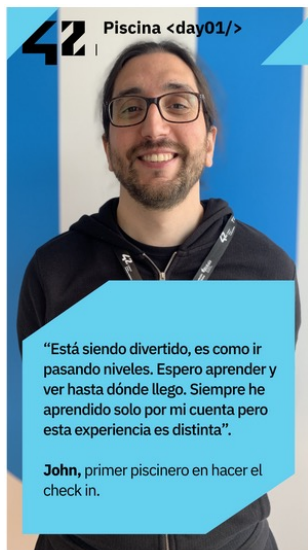
Proyectos:

Proyecto 42 Urduliz

- Campus de programación con metodología innovadora basada en el *peer to peer* (aprendizaje entre pares) y la gamificación.
 - Formación totalmente práctica.
 - Sin profesorado, sin clases y sin libros.
 - Se fomenta la participación, la creatividad, el trabajo en equipo, la superación personal y el intercambio de conocimiento.
- 100% gratuito, presencial y orientado a la empleabilidad.
- Colectivo estudiante protagonista de su propio aprendizaje.
- Pruebas de acceso:
 - Primero: tests online
 - Segundo: proceso de inmersión en "Piscina" durante 26 días. Se realizan proyectos individuales y en grupo, no hay competitividad sino colaboración, gestión de la frustración, trabajo en equipo...
- "Cursus": 21 niveles con más de 100 proyectos y 9 especializaciones.
 - "Peer to peer": aprendizaje entre pares mediante proyectos individuales y en grupo, evaluaciones entre estudiantes...y todo sin competitividad.
 - Gamificación: aprender mediante el juego. Avanzando por niveles, retos, rankings, puntos de experiencia... superar tus propias barreras es parte del juego.



- “Aprender a aprender”: adaptación al cambio y adquisición de competencias transversales que te permitan “buscarte la vida” y auto-aprender.
 - Autogestión del tiempo: la persona es su centro de aprendizaje. El campus está abierto 24 horas al día durante todo el año para que cada estudiante pueda seguir con el cursus en el horario que mejor le convenga.
 - Actualización de contenidos permanente: gracias a 42 Network, la red de más de 50 campus en todo el mundo, todos los campus pueden aportar actualizaciones y nuevos proyectos que el sector digital está demandando.
- Resultados de aprendizaje: se logran adquirir los conocimientos y las competencias que más demanda el mercado laboral: perfiles digitales cualificados y capaces de adaptarse a las nuevas necesidades tecnológicas, así como la adquisición de competencias transversales: trabajo en equipo, aprender a aprender, adaptación al cambio, proactividad, etc.
- 100 % de empleabilidad:
- Oportunidades laborales: Big Data, IA, Blockchain, IoT...
 - La experiencia laboral forma parte del proceso de aprendizaje y va de la mano de experiencias en empresas.



8. AYUDA EN ACCIÓN EUSKADI



Entidad: Ayuda en Acción Euskadi (EUS)

<https://ayudaenaccion.org/>

Descripción: trabaja para desarrollar todo el potencial de la infancia y la juventud asegurando su acceso a la formación y una transición exitosa al mercado laboral, para que mejoren sus vidas y sus entornos de una manera sostenible.

Desde hace más de 40 años, Ayuda en Acción responde a los retos globales de la pobreza, la desigualdad de género, el cambio climático y la migración a través de proyectos a largo plazo, poniendo siempre en el centro a las personas y el pleno ejercicio de sus derechos.

Proyectos:

Proyecto Escuelas Digitales Resilientes (El Salvador)

<https://ayudaenaccion.org/proyectos/escuelas-digitales-resilientes/#2-small-box>



- Los hogares no disponen de dispositivos suficientes y adecuados para garantizar la educación en remoto. Las familias no disponen del conocimiento básico para trabajar online y los centros educativos no cuentan con el equipamiento digital ni la formación necesaria.
 - Transformación digital
- Se opera a través del plan estratégico institucional y en colaboración con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT)
- Hacer frente a la brecha tecnológica y lograr que el alumnado tenga acceso a ella. Por lo que se ve necesaria una transformación integral a través de una reforma educativa mediante un enfoque inclusivo y de calidad.
- Buscar la resiliencia en la comunidad educativa y el acompañamiento de las escuelas públicas de La Palma y San Ignacio, en Chalatenango.
- El proyecto se basa en dos componentes:
 - Dotación de recursos digitales en centros educativos y acceso a la conectividad.
 - Formación digital a la comunidad educativa.

- Mediante la intervención se busca la mejora del aprendizaje a través de la educación multimodal y la mejora en materias como lengua y matemáticas. Además de evitar la deserción escolar.
 - Disminución de la violencia escolar: promover convivencia escolar.
- Actores: Ayuda en Acción El Salvador y Ayuda en Acción Euskadi Coordinator, MINEDUCYT, UIK Conocimiento Cursos y adaptación de los mismos.
- Curso: Innovación educativa, gamificación y herramientas TIC.
 - Curso adaptado a la situación de El Salvador.
 - 50 participantes.
 - Implementación de prácticas y medición de evidencias para la creación de un modelo país.
- Selección de escuelas precisas para que no se vacíen otras, incorporación de líneas de protección, captación y búsqueda del bienestar socioemocional.



9. BERRITZEGUNEAK



Entidad: Berritzeguneak

<http://www.berritzeguneak.net/>

Descripción: los Berritzegunes son servicios de apoyo e innovación para los centros docentes para la mejora de la educación en el País Vasco. Se asesora a los centros educativos y al profesorado de la zona tanto en los aspectos didácticos generales como en los más específicos, se colabora en la elaboración y gestión de los Planes Zonales de formación del profesorado y se apoya al Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura en el estudio de necesidades pedagógicas y posibles soluciones.

Proyectos:

Plan de Transformación Digital de la CAPV para Educación

1. En el primer área de intervención, se brinda apoyo al cuerpo docente en su desarrollo digital integral: competencias tecno-pedagógicas del personal docente, donde hay cuatro objetivos:
 - 1.1. Planear un programa de formación para fortalecer la competencia digital del profesorado.
 - 1.2. Establecer los mecanismos apropiados para reconocer la competencia digital de los profesores en activo.
 - 1.3. Establecer una coordinación con las universidades para asegurar la adquisición de competencias digitales en la formación inicial del profesorado.
 - 1.4. Garantizar un nivel de competencia adecuado para los nuevos y las nuevas docentes que se incorporen a la función docente.
2. En el segundo área de intervención, se busca la adquisición plena de la competencia digital: alumnado digitalmente eficiente, donde hay tres objetivos:
 - 2.1. Elaborar directrices metodológicas para supervisar el avance y la evaluación de las competencias digitales de los y las estudiantes.
 - 2.2. Crear un entorno virtual que facilite el intercambio de recursos digitales y secuencias de enseñanza que sirvan como ejemplos para diseñar entornos de aprendizaje flexibles para el alumnado.
 - 2.3. Asegurar la disponibilidad de contenidos digitales de alta calidad para los y las estudiantes, con un enfoque inclusivo y adaptable en términos de competencias.
3. En el tercer área de intervención, se busca que los centros estén preparados para establecer una gobernanza digital sólida (liderazgo digital en las comunidades educativas), en el que hay tres objetivos:
 - 3.1. Integrar estrategias de liderazgo y transformación digital del centro en el programa de formación de futuros directores y futuras directoras de centro.
 - 3.2. Implementar la estrategia digital en colaboración con toda la comunidad educativa.
 - 3.3. Establecer un sistema para promover una ciberconvivencia positiva entre los y las estudiantes.

4. En el cuarto área de intervención, se busca el fortalecimiento de las infraestructuras y recursos digitales con un enfoque en infraestructuras en línea con las necesidades digitales, donde hay un objetivo claro:
 - 4.1. Asegurar que los y las estudiantes, docentes y centros dispongan de las infraestructuras y equipos digitales necesarios para llevar a cabo actividades de enseñanza-aprendizaje y gestionar aspectos académicos.
5. En el quinto área de intervención, se busca la implementación de experiencias de vanguardia en la Transformación Digital: aplicando prácticas avanzadas de Transformación Digital en centros altamente competentes. Hay dos objetivos:
 - 5.1. Lanzar proyectos de innovación avanzada basados en el análisis de datos para mejorar el rendimiento académico y perfeccionar el sistema educativo.
 - 5.2. Introducir aulas inteligentes que faciliten el aprendizaje y ofrezcan nuevas perspectivas en los procesos pedagógicos.



Lege oharra

10. AYUNTAMIENTO DE BILBAO - ÁREA DE JUVENTUD Y DEPORTE



Entidad: Ayuntamiento de Bilbao

<https://bilbaogazte.bilbao.eus/es/konektaagenda/>

Descripción: el Ayuntamiento de Bilbao es la institución pública que gestiona el gobierno de la ciudad. El Ayuntamiento, a través del Área de Juventud y Deporte, desarrolla la estrategia municipal de juventud (12 a 30 años) "Bilbao Hiri Gaztea 2022/25" cuya misión es *promover las condiciones necesarias para favorecer la autonomía y el empoderamiento de la juventud y adolescencia bilbaína en el ejercicio responsable y solidario de sus derechos individuales y colectivos, poniendo a su disposición y de forma cercana recursos, equipamientos y programas acordes a sus necesidades y expectativas, apoyando al mismo tiempo la construcción efectiva de los valores compartidos para nuestra ciudad.*

Proyectos:

Bilbao Gazte STEAM

Es un proyecto impulsado por el Área de Juventud y Deporte con el objetivo de contribuir a posicionar Bilbao como ciudad de "talento" que promueve el acceso universal de la infancia, la adolescencia y la juventud a la ciencia y la tecnología. Una herramienta para el desarrollo democrático y el progreso social y económico, en un entorno social y medioambientalmente sostenible.

■ Claves del proyecto:

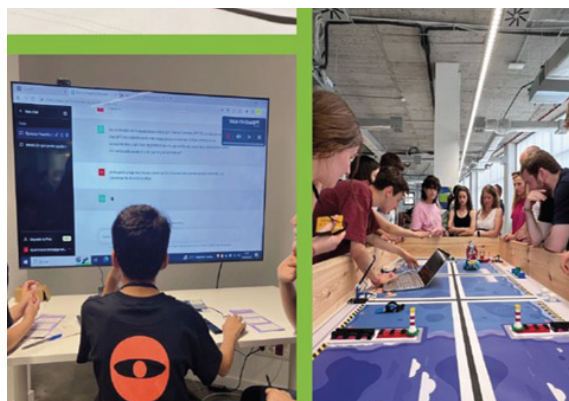
- Impulsar la formación y las vocaciones científico-tecnológicas entre la infancia, adolescencia y juventud.
- De acceso universal, en base a los principios de equidad social y de género.
- Al servicio del sistema educativo (educación 360).
- Apoyado en la creación de un ecosistema público-privado de colaboración (instituciones, entidades educativas, entidades de tiempo libre y educación no formal, universidades, empresas, agencias de innovación.
- Comprometido con los objetivos de la Agenda 2030.

■ Actividades impulsadas desde el programa:

- **STEAM Guneak:** laboratorios *maker* de acceso libre y gratuito para personas jóvenes de 12 a 30 años, equipados con tecnología y una amplia programación donde poder aprender, experimentar, compartir o co-crear. Los laboratorios están abiertos a los centros educativos que carecen de este tipo de equipamientos.

- **Actualmente está en funcionamiento Konekta La Perrera (Sabino Arana, 50).** En 2024 se pondrán en funcionamiento: **Ramoni** (Otxarkoaga) y **Esperanza** (0 a 15 años) (Casco Viejo).

Programación: cuenta con una programación estable a lo largo del año destinada a la difusión y formación en ciencia y tecnología (robótica, diseño, programación, imagen, impresión 3D, ...), al desarrollo de capacidades analíticas necesarias asumir retos que afectan a nuestra sociedad y al debate para desarrollar el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.



Durante 2023 han participado en estas actividades más de 6.000 personas jóvenes.

Equipos: fomenta el trabajo colaborativo promoviendo la formación de equipos que participan con sus propuestas en competencias de ámbito estatal e internacional donde encuentran la oportunidad de contrastar sus ideas con otros y otras jóvenes.



- Durante el curso 2022/23 han participado con 3 equipos en la First lego League Euskadi. En la edición 2023/24 cuentan con 7 equipos de 9 a 16 años.
- La Perrera ha sido reconocida como la sede de la zona norte de la World Robot Olimpiada Spain en la que han participado dos equipos, y uno ha sido seleccionado para la competición estatal.
- Green Power Iberia, que promueve el desarrollo de prototipos de coches eléctricos que compiten en resistencia. En la edición 2022/23 participó en la competición el equipo de Otxarkoaga, al que se ha unido en la edición 2023/24 el equipo de La Perrera.





ASOCIACIÓN
DEL PAÍS VASCO
PARA LA UNESCO
UNESCO SUSTATZEKO
EUSKAL HERRIKO
ELKARTEA



unesco

Informe de Seguimiento de
la Educación en el Mundo

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN