

Alfabetización digital y niveles de competencia.



Materiales formativos de FP Online propiedad del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

[Aviso Legal](#)

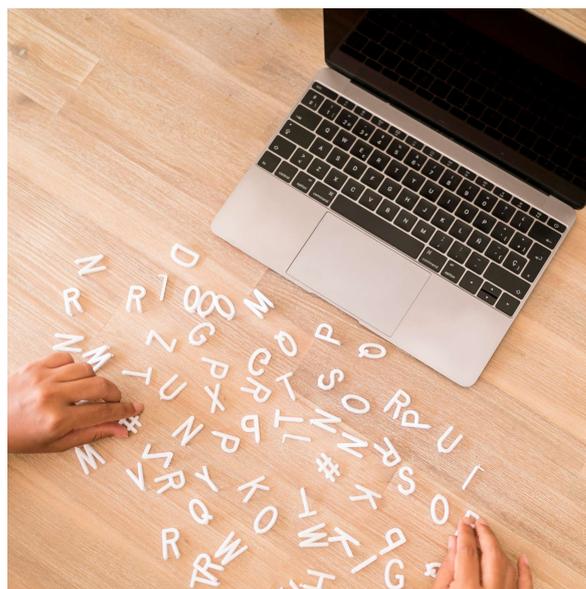
1.- Acceso y Alfabetización digital.

¿Qué es el acceso digital?

Se refiere a la disponibilidad y capacidad de las personas para utilizar tecnologías digitales como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas y acceso a internet. El acceso digital implica tener la infraestructura necesaria (dispositivos, conexión a internet) para aprovechar las oportunidades que ofrecen las  TIC.

¿Qué es la alfabetización digital?

Es la capacidad de comprender, utilizar y evaluar críticamente la información a través de las TIC. Implica no solo la habilidad técnica para manejar dispositivos y software, sino también la capacidad de navegar por internet de manera segura y responsable, evaluar la validez de la información en línea, proteger la privacidad digital y utilizar las herramientas digitales de manera efectiva para satisfacer las necesidades personales, educativas o laborales.



freepik, Alfabetización digital (CC BY-NC-SA)

¿Qué desafíos enfrentan las personas con bajos niveles de alfabetización digital en la sociedad actual?

Las personas con bajos niveles de alfabetización digital pueden enfrentar dificultades para acceder a oportunidades laborales, educativas y sociales, así como estar más expuestas a riesgos en línea como el fraude, la desinformación y la falta de protección de datos.

¿Cuáles son las habilidades digitales más importantes que una persona debe tener en la actualidad?

Las habilidades importantes incluyen la capacidad para usar software básico, buscar información en línea, evaluar la veracidad de la información, proteger la privacidad, comunicarse digitalmente y resolver problemas tecnológicos básicos.

¿Cuáles son algunas herramientas o recursos útiles para mejorar la alfabetización digital?

Los padres/madres y educadores pueden fomentar la alfabetización digital mediante la supervisión, el modelado de comportamientos seguros en línea, la enseñanza de habilidades digitales desde una edad temprana y el establecimiento de límites razonables sobre el tiempo de pantalla.



Autoevaluación

¿Es verdadero o falso?

En la era digital actual, la alfabetización se extiende más allá de la lectura y escritura tradicionales para incluir la habilidad de interactuar eficientemente con dispositivos y software digitales.

Verdadero Falso

Verdadero

La alfabetización digital se refiere únicamente a la capacidad de interactuar eficientemente con dispositivos y software digitales, excluyendo la comprensión de hardware y software.

Verdadero Falso

Falso

El texto no excluye la comprensión de hardware y software en la alfabetización digital. De hecho, la alfabetización digital abarca tanto el hardware como el software, incluyendo dispositivos, navegadores web y otros elementos tecnológicos.

La alfabetización digital abarca habilidades como realizar juicios de valor sobre información en línea, comprensión de hipertexto, construcción de conocimiento en Internet, búsqueda de información y evaluación de la validez de material en línea.

Verdadero Falso

Verdadero

2.- ¿Qué contenidos se estudian en la alfabetización digital?

La alfabetización digital abarca una amplia gama de habilidades y conocimientos sobre el uso efectivo y responsable de la tecnología. Aquí hay algunas clases o temas comunes que se suelen cubrir en programas de alfabetización digital:



freepik, Alfabetización (CC BY-NC-SA)

- 1. Introducción a la tecnología:** Clases básicas que abarcan el uso de ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes y otros dispositivos tecnológicos. Incluyen familiarización con hardware, sistemas operativos y software básico.
- 2. Navegación en Internet:** Enseñanza sobre cómo utilizar navegadores web, realizar búsquedas efectivas en Internet, evaluar la fiabilidad de la información en línea y entender la estructura de los sitios web.
- 3. Correo electrónico y comunicación digital:** Clases que enseñan a configurar y utilizar correos electrónicos de manera efectiva, comprender las reglas de etiqueta digital (netiqueta) y utilizar herramientas de mensajería y videoconferencia.
- 4. Seguridad en línea:** Temas que incluyen la protección de contraseñas, la identificación de estafas en línea, el reconocimiento de malware y virus, así como también prácticas de seguridad digital para proteger la privacidad en línea.
- 5. Herramientas y aplicaciones:** Clases que abarcan el uso de programas de productividad como procesadores de texto, hojas de cálculo, aplicaciones de presentaciones, así como también aplicaciones para tareas específicas, como edición de fotos, gestión financiera, entre otras.
- 6. Redes sociales y presencia en línea:** Enseñanza sobre cómo utilizar redes sociales de manera responsable, entender la gestión de la privacidad en plataformas sociales, y la importancia de mantener una presencia en línea positiva.
- 7. Habilidades avanzadas:** Clases que enseñan habilidades más avanzadas, como programación básica, diseño web, análisis de datos, conceptos de inteligencia artificial, entre otros.
- 8. Ética y ciudadanía digital:** Exploración de temas éticos en el uso de la tecnología, incluyendo el respeto en línea, la responsabilidad digital, la lucha contra el ciberacoso y la promoción de comportamientos positivos en Internet.

Estas clases de alfabetización digital pueden variar en su nivel de complejidad y enfoque dependiendo del público al que se dirijan, desde niños hasta adultos mayores, y pueden ofrecerse en instituciones educativas, bibliotecas, centros comunitarios o a través de

programas en línea. El objetivo principal es capacitar a las personas para utilizar la tecnología de manera efectiva, segura y ética en la sociedad actual.

Tabla de Clases y Temas en Alfabetización Digital

Tema	Descripción	Ejemplos
Introducción a la tecnología	Uso básico de dispositivos y software	Uso de ordenadores, manejo de sistemas operativos como Windows o macOS, y aplicaciones básicas como Word y Excel.
Navegación en Internet	Cómo usar navegadores web y evaluar información	Búsqueda de información con Google, evaluación de la credibilidad de las fuentes, y comprensión de URLs.
Correo electrónico y comunicación digital	Configuración y uso de correos y herramientas de comunicación	Creación de cuentas de correo electrónico en Gmail, uso de Zoom para videoconferencias, y comprensión de la etiqueta digital (netiqueta).
Seguridad en línea	Protección de datos y seguridad digital	Creación de contraseñas fuertes, identificación de correos de phishing, y uso de programas antivirus.
Herramientas y aplicaciones	Uso de software de productividad y otras aplicaciones	Uso de Google Docs para documentos, Google Sheets para hojas de cálculo, y herramientas de edición como Canva.
Redes sociales y presencia en línea	Uso responsable de redes sociales y manejo de privacidad	Creación de perfiles en LinkedIn, configuración de privacidad en Facebook, y uso seguro de Instagram.
Habilidades avanzadas	Capacidades técnicas más especializadas	Aprendizaje de programación con Python, creación de sitios web con WordPress, y análisis de datos con herramientas como Tableau.
Ética y ciudadanía digital	Comportamiento ético y responsabilidad en el uso de la tecnología	Discusión sobre el ciberacoso, comprensión de derechos y responsabilidades digitales, y fomento de comportamientos éticos en línea.



Autoevaluación

1. La clase de **Introducción a la tecnología** se enfoca en el uso básico de dispositivos y software, como el manejo de sistemas operativos como [REDACTED] o **macOS** y la utilización de aplicaciones básicas como **W [REDACTED]** y **Excel**.
2. En la clase de **Navegación en internet**, se enseña cómo utilizar navegadores web y evaluar información, incluyendo la búsqueda de información con **G [REDACTED]** y la evaluación de la credibilidad de las **fuentes**.
3. **Correo electrónico y comunicación digital** abarca la configuración y uso de correos electrónicos y herramientas de comunicación, como la creación de cuentas de correo electrónico en **Gmail** y el uso de **Z [REDACTED]** para videoconferencias.
4. La clase de **Seguridad en línea** se centra en la protección de datos y la seguridad digital, enseñando la creación de [REDACTED] seguras, la identificación de correos de p [REDACTED], y el uso de programas [REDACTED].
5. **Herramientas y aplicaciones** incluye el uso de software de productividad y otras aplicaciones, como Google Docs para [REDACTED], Google Sheets para **hojas de [REDACTED]** y herramientas de edición como **Canva**.
6. En el tema de **Redes sociales y presencia en línea**, se enseña el uso responsable de redes sociales y la gestión de la privacidad, como la creación de perfiles en [REDACTED] y la configuración de privacidad en **Facebook**.
7. Las **Habilidades avanzadas** incluyen capacidades técnicas más especializadas, como el aprendizaje de programación con [REDACTED], la creación de sitios web con [REDACTED], y el análisis de datos con herramientas como **Tableau**.
8. **Ética y ciudadanía digital** se enfoca en el comportamiento ético y la responsabilidad en el uso de la tecnología, incluyendo la discusión sobre [REDACTED], la comprensión de **derechos y responsabilidades [REDACTED] s**, y el fomento de comportamientos **éticos en [REDACTED]**.

Enviar

3.- ¿Qué es la competencia digital?

La **competencia digital** es la capacidad que tiene una persona para utilizar de manera eficaz, segura y ética las tecnologías digitales en diferentes contextos de su vida diaria, como el trabajo, la educación, la comunicación y la participación ciudadana.

Esta competencia implica no solo habilidades técnicas, como la capacidad de utilizar dispositivos y software, sino también una comprensión crítica de cómo funcionan las tecnologías, la capacidad de evaluar la información en línea, la gestión de la privacidad y la seguridad, y el comportamiento ético en entornos digitales.

En resumen, la competencia digital no es solo saber manejar una computadora o un smartphone, sino también comprender las implicaciones de su uso y aplicarlo de manera responsable para resolver problemas, colaborar con otros y mejorar las actividades cotidianas.



Reflexiona

¿Cómo influye la competencia digital en la empleabilidad en el mercado laboral actual?

Mostrar retroalimentación

La competencia digital es cada vez más crucial en el mercado laboral actual debido a la creciente digitalización de procesos en prácticamente todas las industrias. Los empleadores buscan candidatos que no solo posean habilidades técnicas específicas, sino también la capacidad de adaptarse a nuevas tecnologías y herramientas digitales. Por ejemplo, el manejo de software de gestión, la capacidad para analizar datos, o la destreza en comunicación digital pueden ser determinantes en la selección de personal. Además, la competencia digital facilita el trabajo remoto y la colaboración en línea, habilidades que se han vuelto esenciales en el contexto post-pandemia. Por lo tanto, desarrollar y mantener actualizadas estas competencias aumenta significativamente la empleabilidad de una persona.



Reflexiona

¿Cómo crees que pueden las empresas fomentar el desarrollo de competencias digitales entre sus empleados?

Mostrar retroalimentación

Las empresas pueden adoptar varias estrategias para promover el desarrollo de competencias digitales entre sus empleados:

- ✓ **Programas de Formación Continua:** Implementar talleres, cursos en línea y seminarios que aborden diferentes aspectos de las competencias digitales relevantes para la empresa.
- ✓ **Incentivos y Reconocimientos:** Ofrecer incentivos, como certificados o reconocimientos, para motivar a los empleados a participar en programas de formación.
- ✓ **Mentoría Interna:** Fomentar la creación de programas de mentoría donde empleados más experimentados en ciertas tecnologías puedan guiar a sus colegas.
- ✓ **Espacios para la Innovación:** Establecer laboratorios o espacios donde los empleados puedan experimentar con nuevas herramientas y tecnologías sin temor a cometer errores.
- ✓ **Flexibilidad y Apoyo:** Proporcionar tiempo durante las horas laborales para que los empleados puedan dedicarlo a su desarrollo digital, demostrando el compromiso de la empresa con su crecimiento profesional.

4.- ¿Qué es DigComp?

DigComp, o el Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos, es una herramienta desarrollada por la Comisión Europea para ayudar a las personas a desarrollar y evaluar sus competencias digitales.

Este marco define las habilidades y conocimientos que los ciudadanos necesitan para participar activamente en la sociedad digital y ofrece una estructura clara para entender y mejorar estas competencias.

¿Cuáles son las características Clave de DigComp?

✓ **Áreas de Competencia:** DigComp está dividido en **cinco áreas clave:**

1. Información y alfabetización digital

- 1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
- 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales
- 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales

2.comunicación y colaboración

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales
- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales
- 2.3 Compromisos de la ciudadanía a través de tecnologías digitales
- 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales
- 2.5 Comportamiento en la red
- 2.6 Gestión de la identidad digital

3.Creación de contenido digital

- 3.1 Desarrollo de contenido digital
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital
- 3.3 Copyright y licencias
- 3.4 Programación

4. Seguridad

- 4.1 Protección de dispositivos
- 4.2 Protección de datos personales y privacidad
- 4.3 Protección de la salud y el bienestar

4.4 Protección del medio ambiente

5. Resolución de problemas

5.1 Resolución de problemas técnicos

5.2 Identificación de necesidades y respuestas técnicas

5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

- ✓ **Niveles de Competencia:** DigComp define diferentes niveles de competencia, desde Fundación (A1, A2), Intermedia (B1, B2) hasta Avanzada (C1, C2), lo que permite a los individuos y organizaciones evaluar el grado de competencia digital de una persona y desarrollar planes de formación adecuados. DigComp se organiza en niveles de competencia, que se agrupan en **tres etapas:**

- **Fase Fundación:**

- **A1 (Nivel Básico):** Capacidad de llevar a cabo tareas sencillas bajo supervisión.
- **A2 (Nivel Elemental):** Capacidad de llevar a cabo tareas sencillas de forma independiente.

- **Fase Intermedia:**

- **B1 (Nivel Intermedio):** Capacidad de resolver problemas y gestionar tareas de manera independiente.
- **B2 (Nivel Intermedio Alto):** Capacidad de resolver problemas complejos y gestionar tareas en entornos cambiantes.

- **Fase Avanzada:**

- **C1 (Nivel Avanzado):** Capacidad de llevar a cabo tareas especializadas y resolver problemas complejos en entornos complejos.
- **C2 (Nivel Experto):** Capacidad de proponer ideas innovadoras y liderar procesos en situaciones complejas.

- ✓ **Aplicaciones:** Este marco es utilizado por gobiernos, instituciones educativas y organizaciones en toda Europa para diseñar políticas educativas, desarrollar programas de formación y evaluar las habilidades digitales de la población.

En el siguiente vídeo puedes ver lo que es DigComp:

<https://www.youtube.com/embed/FP54xKz3HJY?si=Mu9useGNAleP0dGx>



Recomendación

En el siguiente enlace puedes ver DigComp:



5.- Áreas de Competencia de DigComp.

Vamos a profundizar un poco más sobre las áreas clave de competencia de DigComp que está dividido en cinco áreas clave:

1. Información y Alfabetización Digital

Esta área se centra en la capacidad de los individuos para buscar, gestionar y evaluar la información en entornos digitales.

✓ Subcompetencias:

- **Búsqueda de información:** Capacidad para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital.
- **Evaluación de la información:** Capacidad para juzgar la relevancia, calidad, validez y confiabilidad de la información en línea.
- **Gestión de la información:** Capacidad para almacenar, organizar y recuperar información, datos y contenidos digitales en entornos estructurados.



Piktochart. Evaluación de la competencia digital (CC BY-NC-SA)

2. Comunicación y Colaboración

Esta área abarca las competencias necesarias para interactuar, comunicarse y colaborar de manera efectiva en entornos digitales.

✓ Subcompetencias:

- **Interacción a través de tecnologías digitales:** Capacidad para comunicarse de manera efectiva usando herramientas digitales como correo electrónico, redes sociales, y mensajería instantánea.
- **Compartición de información y contenidos:** Capacidad para compartir datos, información y contenidos digitales con otros a través de tecnologías apropiadas.
- **Compromisos de la ciudadanía a través de tecnologías digitales** se refieren a las responsabilidades y comportamientos que los ciudadanos deben asumir al interactuar en el mundo digital. Estos compromisos son fundamentales para promover un entorno en línea seguro, respetuoso y constructivo. A continuación, se detallan algunos de los compromisos clave: Comportamiento Ético como no participar en ciberacoso ni en la difusión de rumores falsos,

Respeto por la Privacidad de otros usuarios y proteger la suya propia, no divulgar datos personales de otros sin su consentimiento y ajustar configuraciones de privacidad en redes sociales, uso responsable de la Información, Seguridad en Línea como Protegerse a sí mismo y a los demás de amenazas en línea, Participación activa y constructiva, etc.

- **Colaboración a través de tecnologías digitales:** Capacidad para colaborar, interactuar y participar en actividades colectivas utilizando herramientas digitales.
- **Netiqueta:** Conocimiento y aplicación de normas de comportamiento en la comunicación digital.
- **Gestión de la identidad digital:** Capacidad para crear y gestionar una o varias identidades digitales y para proteger la reputación propia y ajena.

3. Creación de Contenidos Digitales

Esta área se enfoca en la capacidad para crear y modificar contenido digital en diversas formas y la comprensión de los derechos de autor y las licencias.

✔ Subcompetencias:

- **Desarrollo de contenidos:** Capacidad para crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos.
- **Integración y reelaboración de contenidos:** Capacidad para modificar, mejorar, y combinar diferentes contenidos digitales existentes.
- **Derechos de autor y licencias:** Conocimiento sobre la protección de la propiedad intelectual y la gestión de licencias en la creación de contenidos.
- **Programación:** Capacidad para entender los principios de programación y crear o personalizar aplicaciones y soluciones informáticas.

4. Seguridad

Esta área trata sobre la protección de dispositivos, datos y privacidad personal en entornos digitales.

✔ Subcompetencias:

- **Protección de dispositivos:** Capacidad para proteger los dispositivos digitales contra riesgos de seguridad, como virus y malware.
- **Protección de datos personales y privacidad:** Capacidad para proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales.
- **Protección de la salud y el bienestar:** Conocimiento sobre los impactos en la salud, tanto física como psicológica, del uso de tecnologías digitales.
- **Protección del entorno:** Conocimiento sobre los impactos ambientales del uso de tecnologías digitales y las prácticas sostenibles.

5. Resolución de Problemas

Esta área abarca las competencias necesarias para resolver problemas técnicos, identificar necesidades tecnológicas y encontrar soluciones innovadoras en entornos digitales.

✔ Subcompetencias:

- **Resolución de problemas técnicos:** Capacidad para identificar y solucionar problemas técnicos en dispositivos digitales.
- **Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas:** Capacidad para identificar, evaluar y seleccionar soluciones tecnológicas que se ajusten a necesidades específicas.
- **Uso creativo de tecnologías digitales:** Capacidad para innovar en el uso de tecnologías digitales para crear nuevos procesos, productos o servicios.
- **Identificación de lagunas en las competencias digitales:** Capacidad para evaluar y mejorar las propias competencias digitales de manera continua.

Estos **niveles en el marco DigComp** proporcionan una guía para evaluar y desarrollar las habilidades digitales en cada una de las áreas mencionadas. El marco se utiliza para medir y mejorar la competencia digital en diversos entornos educativos, laborales y sociales, facilitando la formación y evaluación de las habilidades digitales de las personas.



Autoevaluación

¿Es Verdadero o Falso?

El marco DigComp define cinco áreas de competencia digital.

Verdadero Falso

Verdadero

Correcto. Las cinco áreas definidas son Información y alfabetización digital, Comunicación y colaboración, Creación de contenido digital, Seguridad y Resolución de problemas.

La competencia en "Información y alfabetización digital" incluye únicamente la capacidad de buscar información en línea.

Verdadero Falso

Falso

Incorrecto. Además de buscar información, esta competencia incluye la evaluación, gestión y organización de la información digital.

En el nivel 3 de "Comunicación y colaboración", los usuarios deben ser capaces de crear contenido multimedia complejo.

Verdadero Falso

Falso

Correcto. La creación de contenido multimedia complejo pertenece a la competencia "Creación de contenido digital", no a "Comunicación y colaboración".

La "Creación de contenido digital" en el nivel 1 se refiere a la creación de contenido digital básico.

Verdadero Falso

Verdadero

Correcto. El nivel 1 de esta área implica la capacidad de crear contenido digital básico.

El nivel 2 de la competencia "Seguridad" implica una conciencia básica de los riesgos en línea.

Verdadero Falso

Falso

Incorrecto. El nivel 2 en "Seguridad" se refiere a la gestión de la seguridad personal, no solo a la conciencia básica de riesgos.

La "Resolución de problemas" en el nivel 3 requiere habilidades avanzadas para resolver problemas complejos utilizando herramientas digitales.

Verdadero Falso

Verdadero

Correcto. El nivel 3 implica resolver problemas complejos con habilidades digitales avanzadas, reflejando un alto grado de competencia en esta área.

El marco DigComp es una herramienta utilizada exclusivamente para la certificación de competencias digitales en el ámbito educativo.

Verdadero Falso

Falso

Incorrecto. Aunque es muy utilizado en la educación, DigComp también se emplea en otros contextos, como la formación profesional y la evaluación de habilidades digitales en el trabajo.

La competencia en "Comunicación y colaboración" incluye la capacidad de compartir recursos y colaborar de manera constructiva en entornos digitales.

Verdadero Falso

Verdadero

Correcto. Esta competencia abarca habilidades para interactuar, compartir recursos y colaborar eficazmente en plataformas digitales.

6.- Niveles de Competencias digitales de DigComp.

Vamos a profundizar un poco más sobre los niveles con competencia digital de DigComp, podríamos interpretarlos de la siguiente manera en relación con el uso de tecnología y habilidades digitales:

Niveles de Competencias digitales de DigComp

A1 (Nivel Básico):	<p>Descripción: En este nivel, el individuo posee habilidades digitales muy básicas. Estas personas son capaces de realizar tareas simples en un entorno digital y tienen una comprensión elemental de los conceptos y terminologías más básicos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Navegación en Internet:<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar búsquedas simples como "recetas de cocina" o "horarios de películas" en un motor de búsqueda.✓ Abrir y navegar por páginas web básicas, siguiendo enlaces y regresando a la página anterior.2. Procesamiento de Texto:<ul style="list-style-type: none">✓ Escribir un documento simple en Microsoft Word o Google Docs, como una carta o una lista de compras.✓ Guardar y abrir documentos en una carpeta específica del ordenador.3. Conceptos Básicos:<ul style="list-style-type: none">✓ Comprender términos como "clic", "doble clic", "arrastrar y soltar".✓ Saber encender y apagar un ordenador de manera segura.
A2 (Nivel Elemental):	<p>Descripción: Las personas en este nivel tienen habilidades digitales más desarrolladas, lo que les permite utilizar herramientas digitales de manera más eficiente y con una comprensión básica de la seguridad en línea.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Uso de Aplicaciones:<ul style="list-style-type: none">✓ Crear una presentación simple en PowerPoint con texto, imágenes y transiciones básicas.✓ Descargar e instalar aplicaciones básicas desde una tienda de aplicaciones.2. Seguridad en Línea:<ul style="list-style-type: none">✓ Identificar elementos básicos de seguridad, como un ícono de candado en la barra de direcciones para indicar una conexión segura (https://).✓ Reconocer y evitar correos electrónicos sospechosos o de phishing, y saber no hacer clic en enlaces no verificados.

	<p>3. Comunicación Digital:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Enviar y recibir correos electrónicos con archivos adjuntos utilizando Gmail o Outlook.✓ Comunicarse a través de mensajes de texto y redes sociales, utilizando emojis y etiquetas para organizar contenido.
B1 (Nivel Intermedio):	<p>Descripción: Los individuos en este nivel tienen habilidades digitales intermedias, lo que les permite realizar tareas más complejas en aplicaciones digitales y tener una mayor conciencia de las prácticas de seguridad en línea.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aplicaciones Complejas:<ul style="list-style-type: none">✓ Utilizar hojas de cálculo como Excel para crear y gestionar listas de datos, aplicar fórmulas simples como sumas o promedios, y generar gráficos básicos.✓ Configurar plantillas de correo electrónico y utilizar filtros en un programa de correo para organizar mensajes.2. Seguridad en Línea Avanzada:<ul style="list-style-type: none">✓ Configurar y usar la autenticación de dos factores (2FA) para asegurar cuentas en línea.✓ Actualizar regularmente el software antivirus y realizar análisis de seguridad en el ordenador.3. Multiplataforma:<ul style="list-style-type: none">✓ Participar en reuniones virtuales utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom o Microsoft Teams, compartiendo pantallas y utilizando funciones de chat.✓ Colaborar en proyectos a través de Google Drive, compartiendo y editando documentos en tiempo real con otros usuarios.
B2 (Nivel Intermedio Alto):	<p>Descripción: Este nivel implica una competencia avanzada en el uso de tecnologías digitales, incluyendo la capacidad de adaptarse rápidamente a nuevas herramientas y tecnologías, así como una sólida comprensión de la seguridad y la gestión de la información digital.</p> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dominio de Herramientas Digitales:<ul style="list-style-type: none">✓ Utilizar software especializado como Adobe Photoshop para editar imágenes, incluyendo técnicas avanzadas de retoque y manipulación gráfica.✓ Crear y editar videos complejos en Adobe Premiere, incluyendo la gestión de múltiples pistas de audio y video, efectos especiales y corrección de color.2. Seguridad en Línea Avanzada:<ul style="list-style-type: none">✓ Implementar medidas de seguridad como el uso de redes privadas virtuales (VPN) para proteger la privacidad en línea y evitar rastros no deseados.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Administrar contraseñas de manera segura utilizando gestores de contraseñas y crear contraseñas complejas y únicas para cada servicio. <p>3. Adaptación a Nuevas Tecnologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender rápidamente a utilizar un nuevo sistema operativo o software de productividad, como cambiar de Windows a macOS o adoptar nuevas herramientas de gestión de proyectos como Asana o Trello. ✓ Participar en comunidades de usuarios avanzados para discutir y resolver problemas técnicos complejos, contribuyendo con soluciones y sugerencias.
<p>C1 (Nivel Avanzado)</p>	<p>Descripción: Las personas en este nivel tienen un dominio alto de las herramientas digitales y pueden realizar tareas complejas que requieren un alto grado de especialización técnica. Son capaces de solucionar problemas técnicos avanzados, gestionar información a gran escala y utilizar tecnologías emergentes.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Análisis de Datos Avanzado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar herramientas como SQL, R o Python para la manipulación y análisis de grandes volúmenes de datos. ➤ Crear dashboards interactivos y reportes detallados utilizando herramientas como Tableau o Power BI para la toma de decisiones empresariales. ✓ Desarrollo de Software: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseñar, desarrollar y desplegar aplicaciones web utilizando frameworks como React, Angular o Django. ➤ Implementar pruebas automatizadas y despliegue continuo (CI/CD) para garantizar la calidad y eficiencia en el desarrollo de software. ✓ Ciberseguridad Avanzada: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Configurar y gestionar sistemas de seguridad de la información, como firewalls, sistemas de detección de intrusos (IDS), y políticas de seguridad para proteger la infraestructura digital. ➤ Realizar auditorías de seguridad y análisis de vulnerabilidades para identificar y mitigar riesgos de seguridad en la red. ✓ Gestión de Proyectos de TI: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar metodologías ágiles como Scrum y Kanban para gestionar proyectos complejos de desarrollo de software o implementación de sistemas TI. ➤ Coordinar equipos multifuncionales y gestionar recursos técnicos para alcanzar objetivos de proyecto dentro de los plazos y presupuestos establecidos.
<p>C2 (Nivel Experto)</p>	<p>Descripción: En este nivel, los individuos tienen una capacidad sobresaliente para utilizar tecnologías digitales en entornos altamente</p>

complejos. Son líderes en su campo, capaces de diseñar soluciones innovadoras y liderar estrategias tecnológicas a nivel organizacional o incluso a escala global.

Ejemplos:

✓ **Innovación y Estrategia Tecnológica:**

- Desarrollar y liderar la estrategia tecnológica de una organización, identificando oportunidades de innovación y alineando la tecnología con los objetivos de negocio.
- Investigar y desarrollar nuevas tecnologías emergentes, como inteligencia artificial, blockchain, y realidad aumentada, para su aplicación en productos y servicios.

✓ **Arquitectura de Sistemas:**

- Diseñar arquitecturas de sistemas complejas y escalables para grandes organizaciones, incluyendo la integración de múltiples sistemas y plataformas.
- Implementar soluciones de arquitectura de microservicios para mejorar la escalabilidad y la resiliencia de aplicaciones empresariales.

✓ **Inteligencia Artificial y Machine Learning:**

- Desarrollar modelos avanzados de machine learning y deep learning para resolver problemas complejos en áreas como visión por computadora, procesamiento de lenguaje natural y análisis predictivo.
- Optimizar modelos de inteligencia artificial para su despliegue en producción, asegurando su eficiencia y precisión en entornos del mundo real.

✓ **Liderazgo y Gestión de TI:**

- Liderar grandes equipos de desarrollo de TI, fomentando la innovación, la mejora continua y la adopción de mejores prácticas.
- Gestionar presupuestos de TI y tomar decisiones estratégicas sobre la inversión en tecnología, alineando estas decisiones con la visión y misión de la organización.

7.- Ponte a prueba.



Autoevaluación

¿Qué nivel de competencia digital se espera de alguien que puede crear un documento simple en Microsoft Word y guardar archivos en una carpeta específica del ordenador?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)
- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Correcto. Las habilidades para crear documentos simples y guardar archivos en una carpeta específica son características del nivel básico A1.

Incorrecto

Incorrecto

Incorrecto

Solución

1. Opción correcta
2. Incorrecto
3. Incorrecto
4. Incorrecto

Un usuario que sabe identificar correos electrónicos de phishing y utiliza autenticación de dos factores para proteger sus cuentas pertenece a qué nivel de competencia digital?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)
- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Incorrecto

Incorrecto

Correcto. La habilidad para identificar correos electrónicos de phishing y utilizar autenticación de dos factores es indicativa de un nivel intermedio de competencia digital (B1).

Incorrecto

Solución

1. Incorrecto
2. Incorrecto
3. Opción correcta
4. Incorrecto

¿Qué nivel de competencia digital se asocia con el uso de software especializado como Adobe Photoshop para editar imágenes y aplicar técnicas avanzadas de retoque?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)

- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Incorrecto

Incorrecto

Incorrecto

Correcto. El uso de software especializado como Adobe Photoshop para tareas avanzadas de edición es una habilidad que corresponde al nivel B2, que implica competencias digitales avanzadas.

Solución

1. Incorrecto
2. Incorrecto
3. Incorrecto
4. Opción correcta

Si un usuario puede participar en reuniones virtuales, compartir pantallas y colaborar en documentos en tiempo real, ¿qué nivel de competencia digital demuestra?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)
- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Incorrecto

Incorrecto

Correcto. La capacidad de participar en reuniones virtuales, compartir pantallas y colaborar en documentos en tiempo real es característica del nivel intermedio B1.

Incorrecto

Solución

1. Incorrecto
2. Incorrecto
3. Opción correcta
4. Incorrecto

Un individuo que puede aprender rápidamente a usar un nuevo sistema operativo y adaptarse a nuevas herramientas de gestión de proyectos está mostrando competencias de qué nivel?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)
- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Incorrecto

Incorrecto

Incorrecto

Correcto. La capacidad de adaptarse rápidamente a nuevas tecnologías y herramientas de gestión de proyectos es una habilidad

avanzada correspondiente al nivel B2.

Solución

1. Incorrecto
2. Incorrecto
3. Incorrecto
4. Opción correcta

¿Qué nivel de competencia digital implica la capacidad de configurar y usar presentaciones en PowerPoint con transiciones básicas?

- A1 (Nivel Básico)
- A2 (Nivel Elemental)
- B1 (Nivel Intermedio)
- B2 (Nivel Intermedio Alto)

Incorrecto

Correcto. Configurar y usar presentaciones en PowerPoint con transiciones básicas es una habilidad típica del nivel A2, que incluye el uso de aplicaciones más complejas que en el nivel básico.

Incorrecto

Incorrecto

Solución

1. Incorrecto
2. Opción correcta
3. Incorrecto
4. Incorrecto

8.- ¿Qué es DigCompEdu?

DigCompEdu es una extensión del marco DigComp, específicamente diseñado para los educadores.

Mientras que DigComp se centra en las competencias digitales necesarias para todos los ciudadanos, **DigCompEdu** se enfoca en las competencias que los educadores necesitan para integrar las tecnologías digitales en su práctica docente de manera efectiva.

Características Clave de DigCompEdu:

- ✓ **Áreas de Competencia:** DigCompEdu está organizado en seis áreas clave, que abordan tanto el desarrollo profesional de los educadores como la aplicación de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje:
 - ✓ **1. Compromiso profesional:** Uso de tecnologías digitales para la organización personal, la comunicación profesional y el desarrollo profesional.
 - ✓ **2. Contenidos digitales:** Identificación, creación y compartición de recursos digitales para la enseñanza.
 - ✓ **3. Enseñanza y aprendizaje:** Implementación de tecnologías digitales en procesos de enseñanza y aprendizaje.
 - ✓ **4. Evaluación y retroalimentación:** Uso de herramientas digitales para evaluar y retroalimentar a los estudiantes.
 - ✓ **5. Empoderamiento de los estudiantes:** Uso de tecnologías para personalizar la enseñanza y apoyar a los estudiantes.
 - ✓ **6. Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes:** Ayudar a los estudiantes a desarrollar sus propias competencias digitales.

- ✓ **Niveles de Competencia:** Al igual que DigComp, DigCompEdu también se estructura en niveles de competencia. Estos niveles ayudan a los educadores a identificar su nivel actual de competencia digital y a desarrollar un plan de crecimiento.
 - **A1 - Newcomer (Principiante)**
 - **A2 - Explorer (Explorador)**
 - **B1 - Integrator (Integrador)**
 - **B2 - Expert (Experto)**
 - **C1 - Leader (Líder)**
 - **C2 - Pioneer (Pionero)**

- ✓ **Aplicaciones:** DigCompEdu es utilizado por instituciones educativas para evaluar y mejorar las competencias digitales de sus educadores, diseñar programas de formación y guiar el desarrollo profesional en el ámbito educativo.

En la siguiente imagen puedes ver de forma esquemática las 6 áreas de competencia:



FIGURA 1: EL MARCO DIGCOMPEDU. © UNIÓN EUROPEA.

Digcompedu ([CC BY-NC-SA](#))



Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver las **áreas** del Marco de referencia de la competencia digital docente (MRCDD):

[Marco de referencia de la competencia digital docente \(MRCDD\)](#)

9.- Áreas Clave de Competencia de DigCompEdu.

En la siguiente imagen aparece la síntesis del marco DigCompEdu:

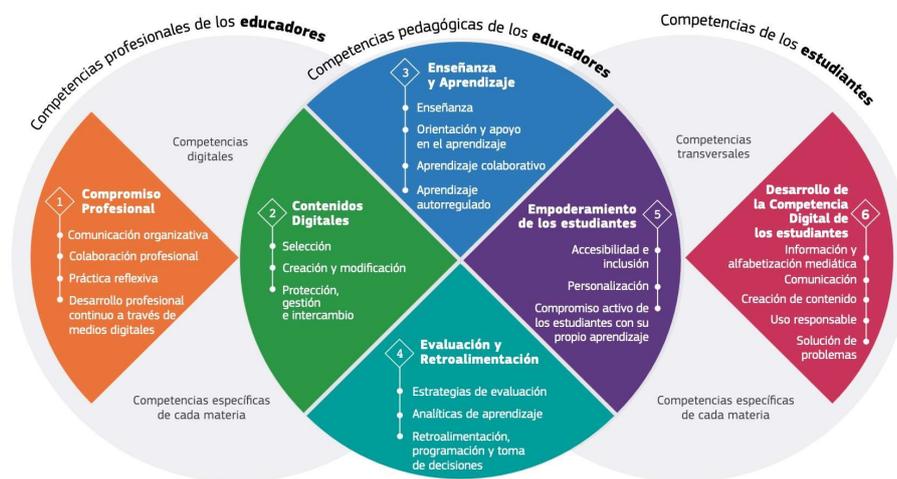


FIGURA 4: SÍNTESIS DEL MARCO DIGCOMPEU. © UNIÓN EUROPEA.

Síntesis del Marco Digcompedu ([CC BY-NC-SA](#))



Para saber más

Si quieres profundizar, aquí puedes ver con más detalle las Áreas de Competencia de DigCompEdu:

1. Compromiso profesional

La competencia digital de los educadores se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales, no solo para mejorar la enseñanza, sino también en sus interacciones profesionales con compañeros, estudiantes, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional individual y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente. Este es el eje central del área 1.

Compromiso profesional			
 <p>Comunicación organizativa</p> <p>Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con estudiantes, padres y terceros.</p> <p>Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.</p>	 <p>Colaboración profesional</p> <p>Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.</p>	 <p>Práctica reflexiva</p> <p>Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal y de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.</p>	 <p>Desarrollo profesional continuo (DPC) a través de medios digitales</p> <p>Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.</p>

TABLA 1: ÁREA 1 - COMPROMISO PROFESIONAL. © UNIÓN EUROPEA.

Compromiso Profesional ([CC BY-NC-SA](#))

2. Contenidos digitales

Los educadores se enfrentan actualmente a un sinnúmero de recursos digitales (educativos) que pueden utilizar para la enseñanza. Una de las competencias clave que cualquier educador necesita desarrollar es poder gestionar esta variedad, identificar de forma efectiva los recursos que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje, grupo de alumnos y estilo de enseñanza, estructurar la ingente diversidad de materiales, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y desarrollar por sí mismos recursos digitales con los que apoyar su enseñanza. Al mismo tiempo, deben ser conscientes de cómo utilizar y administrar de manera responsable los contenidos digitales. Deben respetar la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usar, modificar y compartir los recursos y proteger los contenidos y datos confidenciales, como los exámenes digitales o las calificaciones de los estudiantes.

Compromiso profesional			
 <p>Comunicación organizativa</p> <p>Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con estudiantes, padres y terceros.</p> <p>Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.</p>	 <p>Colaboración profesional</p> <p>Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.</p>	 <p>Práctica reflexiva</p> <p>Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal y de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.</p>	 <p>Desarrollo profesional continuo (DPC) a través de medios digitales</p> <p>Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.</p>

TABLA 1: ÁREA 1 - COMPROMISO PROFESIONAL. © UNIÓN EUROPEA.

Compromiso profesional ([CC BY-NC-SA](#))

3. Enseñanza y aprendizaje

Las tecnologías digitales pueden fortalecer y mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje de muchas formas diferentes. Sin embargo, sea cual sea la estrategia o enfoque pedagógico que se elija, la competencia digital específica del educador radica en manejar eficazmente el uso de las tecnologías digitales en las diferentes fases y entornos del proceso de aprendizaje. La competencia fundamental en este ámbito —y tal vez de todo el marco— es 3.1: Enseñanza. Esta competencia se refiere al diseño, programación e implementación del uso de tecnologías digitales en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje.

Las competencias 3.2 a 3.4 complementan esta competencia haciendo hincapié en que el potencial real de las tecnologías digitales radica en trasladar el foco de atención del proceso de enseñanza de los procesos dirigidos por el docente a los centrados en el estudiante. Por lo tanto, el papel de un educador digitalmente competente es ser un mentor y guía para los estudiantes en sus esfuerzos de aprendizaje cada vez más autónomos. En este sentido, los educadores digitalmente competentes deben ser capaces de diseñar nuevas vías, gracias a las tecnologías digitales, para proporcionar orientación y ayuda a los estudiantes, individual y colectivamente (3.2), e iniciar, apoyar y monitorizar tanto las actividades de aprendizaje autorreguladas (3.4) como las colaborativas (3.3).

Enseñanza y aprendizaje			
 <p>Enseñanza</p> <p>Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones docentes.</p> <p>Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales.</p> <p>Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y desarrollarlos.</p>	 <p>Orientación y apoyo en el aprendizaje</p> <p>Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado dentro y fuera de las sesiones lectivas.</p> <p>Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica.</p> <p>Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos.</p>	 <p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre los estudiantes.</p> <p>Capacitar al alumnado para utilizar las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como un medio para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación conjunta de conocimiento.</p>	 <p>Aprendizaje autorregulado</p> <p>Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que los alumnos sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje aportando pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.</p>

TABLA 3: ÁREA 3 - ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. © UNIÓN EUROPEA.

Enseñanza y aprendizaje [\(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

4. Evaluación y retroalimentación

La evaluación puede ayudar o entorpecer la innovación en la educación. Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos considerar cómo las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes. Al mismo

tiempo, también debemos considerar cómo pueden emplearse para crear o facilitar enfoques de evaluación innovadores. Los educadores digitalmente competentes deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales en el ámbito de la evaluación con esos dos objetivos en mente. Además, el uso de las tecnologías digitales en la educación ya sea para fines de evaluación, aprendizaje, administrativos u otros, tiene como resultado una amplia gama de datos disponibles sobre el comportamiento de aprendizaje de cada estudiante individual.

El análisis e interpretación de estos datos y su uso en la toma de decisiones están ganando importancia creciente, aunque hayan de ser complementados con el análisis de los datos convencionales sobre el comportamiento del estudiante.

Al mismo tiempo, las tecnologías digitales pueden contribuir a monitorizar directamente el progreso de los estudiantes, a facilitar la retroalimentación y a permitir que los educadores evalúen y adapten sus estrategias de enseñanza.

Evaluación y retroalimentación
 Estrategias de evaluación Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.
 Analíticas de aprendizaje Generar, seleccionar, analizar e interpretar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de configurar la enseñanza y el aprendizaje.
 Retroalimentación, programación y toma de decisiones Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentaciones selectivas y oportunas a los estudiantes. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Capacitar a los estudiantes y a los padres para que comprendan las pruebas que aportan las tecnologías digitales y para que las utilicen en la toma de decisiones.

TABLA 4: ÁREA 4 - EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN. © UNIÓN EUROPEA.

Digcompedu ([CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))

5. Empoderamiento de los estudiantes

Una de las principales ventajas de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para apoyar estrategias pedagógicas centradas en el alumno e impulsar el compromiso activo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y hacer que se apropien de él. Por lo tanto, las tecnologías digitales se pueden utilizar para

promover la participación activa de los estudiantes, por ejemplo, al explorar un tema, experimentar con diferentes opciones o soluciones, comprender relaciones, idear soluciones creativas o crear un artefacto y reflexionar sobre él.

Las tecnologías digitales pueden contribuir, además, a apoyar la diversificación en el aula y la educación personalizada ofreciendo actividades de aprendizaje adaptadas al nivel de competencia, intereses y necesidades de aprendizaje de cada estudiante. Al mismo tiempo, sin embargo, se debe tener cuidado de no acentuar las desigualdades existentes (por ejemplo, en el acceso a las tecnologías digitales o en las habilidades digitales) y garantizar la accesibilidad a todos los estudiantes, incluidas las personas con necesidades educativas especiales.



TABLA 5: ÁREA 5 - EMPoderAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES. © UNIÓN EUROPEA.

Empoderamiento ([CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))

6. Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

La competencia digital es una de las competencias transversales que los educadores necesitan inculcar en los alumnos. Mientras que el fomento de otras competencias transversales representa solo un aspecto de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales se utilicen para hacerlo, la capacidad de favorecer que los estudiantes desarrollen su competencia digital es una parte integral de la misma. Por este motivo, esta capacidad merece un área específica en el marco DigCompEdu.

La competencia digital de los estudiantes está ya descrita por el Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos (DigComp). Por eso, el área del DigCompEdu sigue la misma lógica y detalla cinco competencias alineadas en contenido y descripción con el DigComp. Las denominaciones, sin embargo, se han adaptado para enfatizar la dimensión y el enfoque pedagógico de

este marco.

Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes



Información y alfabetización mediática

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los alumnos expresar sus necesidades de información; localizar información y recursos en entornos digitales; organizar, procesar, analizar e interpretar la información y comparar y evaluar de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.



Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.



Creación de contenido digital

Incluir actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresarse a través de medios digitales, así como modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo afectan a los contenidos digitales los derechos de autor y las licencias y cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.



Uso responsable

Tomar medidas para garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes al utilizar las tecnologías digitales. Capacitar a los estudiantes para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable.



Solución de problemas digitales

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o que transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones.

TABLA 6: ÁREA 6 - DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES.
© UNIÓN EUROPEA.

Desarrollo [\(CC BY-NC-SA\)](#)



Autoevaluación

La competencia digital de los educadores se limita exclusivamente a mejorar la enseñanza en el aula.

Verdadero Falso

Falso

Falso. La competencia digital de los educadores abarca no solo la mejora de la enseñanza, sino también sus interacciones profesionales, desarrollo profesional individual, e innovación continua en la organización y profesión docente.

Las tecnologías digitales no tienen un papel significativo en la evaluación y retroalimentación en el aprendizaje.

Verdadero Falso

Falso

Falso. Las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes y facilitar enfoques innovadores de evaluación, además de contribuir a monitorizar el progreso de los estudiantes y facilitar la retroalimentación.

10.- Niveles de competencia de DigCompEdu.

Los niveles de competencia de **DigCompEdu** (Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores) están diseñados para evaluar y desarrollar las competencias digitales específicas de los educadores en su práctica profesional. A continuación, se detallan los seis niveles de competencia de **DigCompEdu**:

A1 - Newcomer (Principiante):

- ✓ **Descripción:** Educadores que están comenzando a explorar el potencial de las tecnologías digitales en la enseñanza. Su uso de las herramientas digitales es limitado y suele ser básico.
- ✓ **Competencias Clave:** Familiarización inicial con herramientas digitales, uso de tecnologías en actividades simples, apoyo ocasional en el uso de recursos digitales.

A2 - Explorer (Explorador):

- ✓ **Descripción:** Educadores que experimentan con diferentes herramientas digitales y están aumentando su confianza en su uso. Comienzan a integrar tecnologías digitales en su enseñanza de manera más regular.
- ✓ **Competencias Clave:** Uso regular de tecnologías digitales, experimentación con nuevas herramientas, integración de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

B1 - Integrator (Integrador):

- ✓ **Descripción:** Educadores que integran tecnologías digitales en su práctica docente de manera efectiva, utilizando herramientas digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
- ✓ **Competencias Clave:** Integración consistente de tecnologías en el aula, uso de tecnologías para la evaluación, colaboración en línea con estudiantes y colegas

B2 - Expert (Experto):

- ✓ **Descripción:** Educadores con un dominio avanzado de las herramientas

digitales, que utilizan tecnologías digitales de manera innovadora y experimentan con enfoques pedagógicos avanzados.

- ✓ **Competencias Clave:** Innovación en la enseñanza con tecnologías digitales, liderazgo en la integración de tecnologías, mentoría a otros educadores en el uso de herramientas digitales.

C1 - Leader (Líder):

- ✓ **Descripción:** Educadores que lideran la implementación de tecnologías digitales en sus instituciones. Actúan como referentes para sus colegas, compartiendo su experiencia y conocimientos.
- ✓ **Competencias Clave:** Liderazgo en la adopción de tecnologías digitales, desarrollo de políticas educativas digitales, formación de otros docentes en competencias digitales.

C2 - Pioneer (Pionero):

- ✓ **Descripción:** Educadores que están a la vanguardia de la innovación digital en educación, desarrollando nuevas prácticas, metodologías y tecnologías para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
- ✓ **Competencias Clave:** Innovación en el desarrollo de nuevos enfoques educativos con tecnología, investigación y desarrollo de metodologías avanzadas, contribución al conocimiento sobre educación digital.



Reflexiona

¿Cómo crees que pueden los educadores identificar su nivel de competencia digital según el marco DigCompEdu y qué pasos podrían seguir para avanzar al siguiente nivel?

Mostrar retroalimentación

Para identificar su nivel de competencia digital dentro del marco **DigCompEdu**, los educadores pueden reflexionar sobre su práctica diaria en relación con las descripciones de los niveles que ofrece el marco: **Newcomer (A1)**, **Explorer (A2)**, **Integrator (B1)**, **Expert (B2)**, **Leader (C1)**, y **Pioneer (C2)**. Por ejemplo, un educador en el nivel **A1 (Newcomer)** puede estar usando herramientas digitales de manera muy básica, mientras que uno en **C2 (Pioneer)** está liderando

innovaciones digitales en su institución.

Para avanzar al siguiente nivel, los educadores podrían:

1. **Capacitarse** en nuevas herramientas y tecnologías digitales a través de cursos en línea, talleres o formación profesional como Caddieformacion.
2. **Experimentar** con la integración de tecnologías más avanzadas en su enseñanza, como la realidad aumentada o la inteligencia artificial.
3. **Colaborar** con otros docentes para intercambiar ideas y buenas prácticas sobre el uso de tecnologías en el aula.
4. **Reflexionar** sobre su práctica docente digital y buscar retroalimentación de sus estudiantes y colegas para identificar áreas de mejora.

Este proceso de autoevaluación y desarrollo continuo permitirá a los educadores no solo mejorar sus competencias digitales, sino también adaptar su enseñanza a las necesidades del entorno digital actual.

11.- Ponte a prueba.



Autoevaluación

Rellena los huecos en blanco con las palabras adecuadas.

1. DigCompEdu está organizado en [] áreas clave, que abordan tanto el desarrollo profesional de los educadores como la aplicación de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.
2. El área de Evaluación y [] en DigCompEdu se refiere al uso de herramientas digitales para evaluar y retroalimentar a los estudiantes.
3. El nivel [] - Newcomer (Principiante) en DigCompEdu corresponde a los educadores que están comenzando a explorar el potencial de las tecnologías digitales en la enseñanza.
4. El área de [] en DigCompEdu se centra en la identificación, creación y compartición de recursos digitales para la enseñanza.
5. El nivel [] - Leader (Líder) en DigCompEdu corresponde a los educadores que lideran la implementación de tecnologías digitales en sus instituciones.
6. La aplicación de DigCompEdu en las instituciones educativas se utiliza para [] y mejorar las competencias digitales de sus educadores.

Enviar

Licencia: licencia propietaria