



# El servicio de ciencia y conocimiento de la Comisión Europea

Centro Común de Investigación (JRC)

**DigCompEdu**

Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores



# Visión general del Centro Común de Investigación (JRC).



## 3000 empleados

Casi el 75% son científicos e investigadores.

Sede principal localizada en Bruselas.

Instituciones de investigación ubicadas en 5 Estados Miembros.



**Directorio B**  
**"Crecimiento e Innovación"**

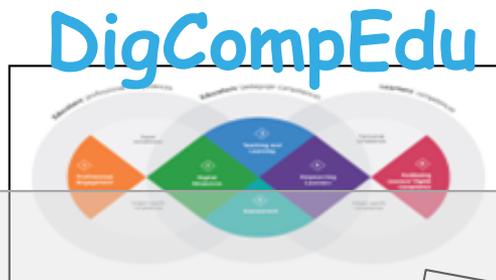
**Capital humano y empleo**

# Qué hacemos...

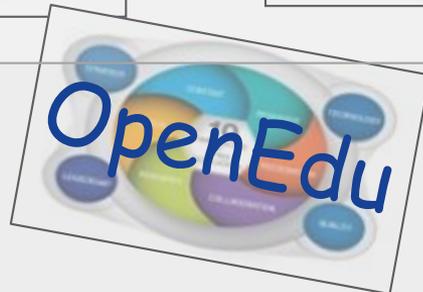
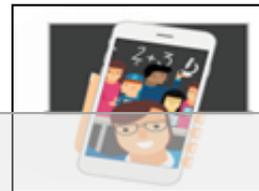


Marcos de Competencias:

- Para ciudadanos, estudiantes y docentes.
- Para organizaciones educativas.



## SELFIE



# ...y por qué



## Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente(2018)

- 1) Competencia en lectoescritura.
- 2) Competencia multilingüe.
- 3) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- 4) **Competencia digital.**
- 5) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- 6) Competencia ciudadana.
- 7) Competencia emprendedora.
- 8) Competencia en conciencia y expresión culturales



## Plan de acción de educación digital

17 enero 2018

- Hacer un mejor uso de la tecnología digital para la enseñanza y el aprendizaje
- Desarrollar competencias y habilidades digitales relevantes para la transformación digital
- Mejorar la educación mediante un mejor análisis de datos y previsión



# Marcos Europeos de Competencia Digital



DigComp



Marco Europeo de Competencia Digital



SELFIE

La capacidad digital de los centros

DigCompEdu



Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores



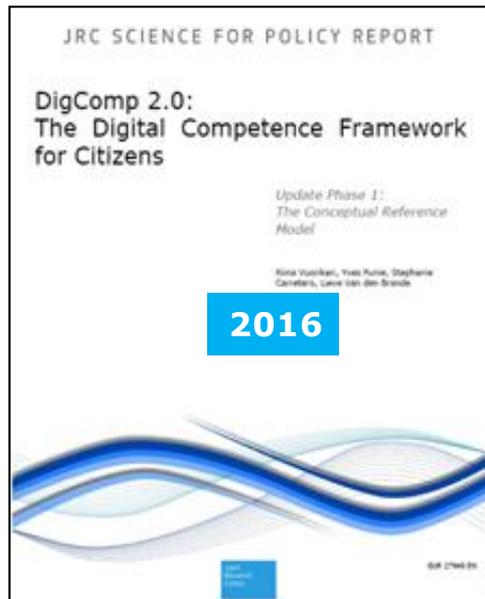
[https://www.youtube.com/watch?v=n\\_Ma0-2f\\_1w](https://www.youtube.com/watch?v=n_Ma0-2f_1w)

Más información:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg/selfie-tool>



«La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet» (European Parliament and the Council, 2006).



## 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 Gestión de 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 Participación ciudadana a través de las 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 contenidos digitales.

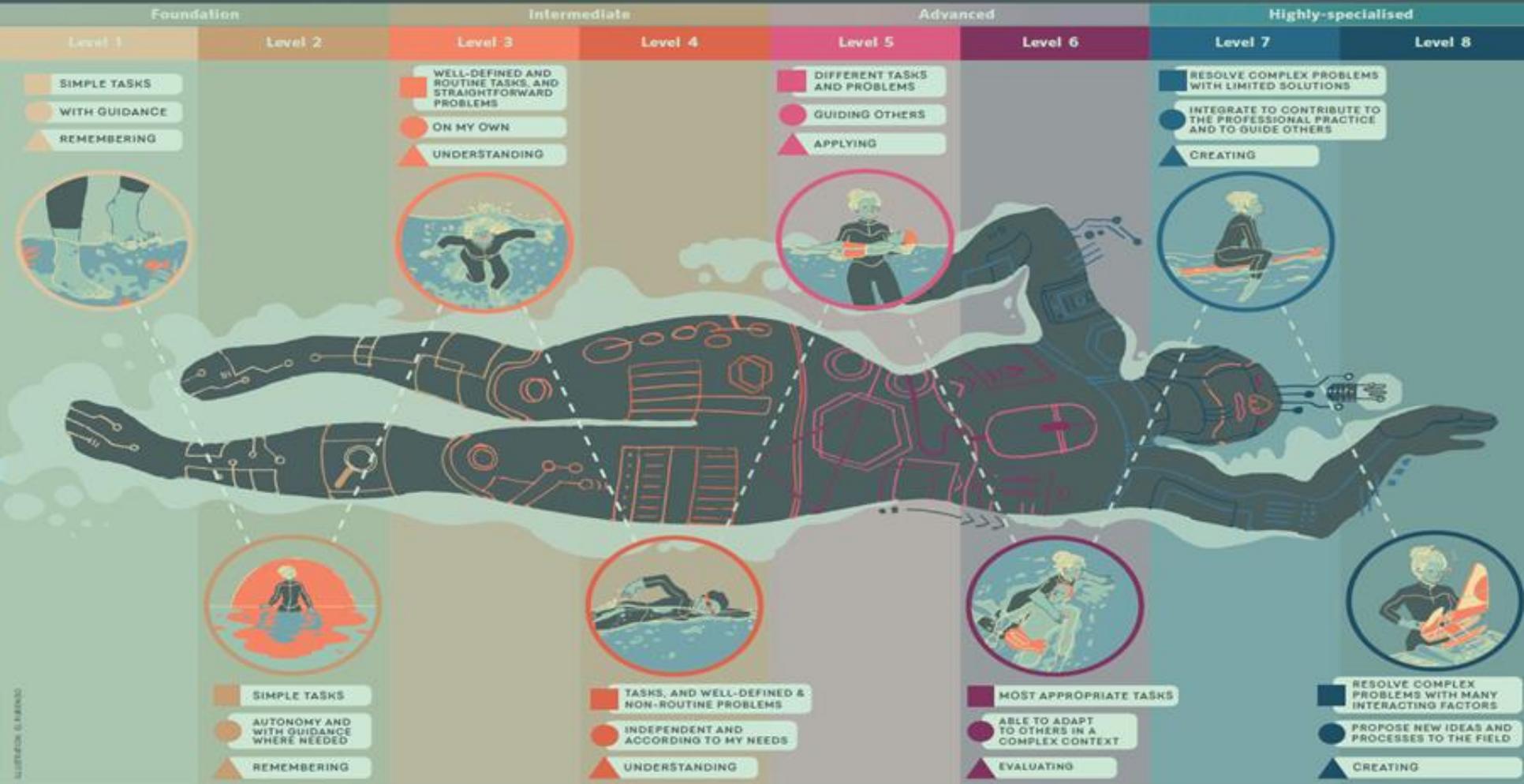
- 3.1 Desarrollo de contenidos.
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital.
- 3.3 Copyright y licencias.
- 3.4 Programación.

## 4. Seguridad en la red.

- 4.1 Protección de dispositivos.
- 4.2 Protección de datos personales y privacidad.
- 4.3 Protección de la salud y del bienestar.
- 4.4 Protección medioambiental.

## 5. Resolución de problemas.

- 5.1 Resolución de problemas técnicos.
- 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
- 5.3 Uso creativo de la tecnología digital
- 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales.



SILVERIO E. FERNANDES



Intercambio de 38 prácticas inspiradoras de DigComp. Se ilustran con un total de 50 estudios de casos y herramientas.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-digital-competence-framework>

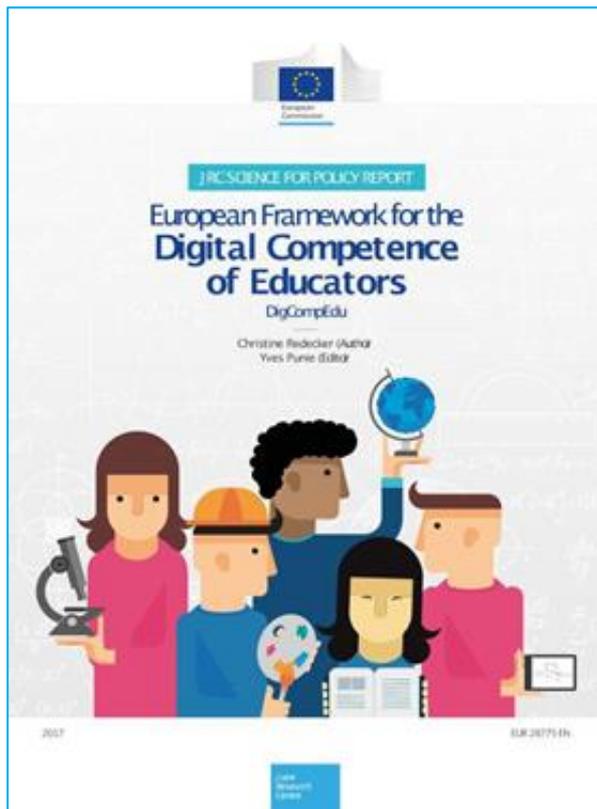


<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>



Más información:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>



# Visión conceptual



# Competencias DigCompEdu y sus conexiones





## Competencias pedagógicas de los educadores





La competencia fundamental para el profesorado es 3.1: Enseñanza.



Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales. Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y desarrollarlos



3

## ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

3.2

Orientación y apoyo en el aprendizaje

3.3

Aprendizaje colaborativo

3.4

Aprendizaje autorregulado

Enorme potencial de las tecnologías digitales en proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado en las centros educativos.

# Pilares de la enseñanza en la era digital



## 3.3 Aprendizaje colaborativo

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre los estudiantes. 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.



## 3.4 Aprendizaje autorregulado

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, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.

Si el aprendizaje colaborativo y autorregulado se convierten en las actuales vías, **nuevas formas de orientación y apoyo en el aprendizaje serán necesarias.**

3.4 Aprendizaje autorregulado



Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado dentro y fuera de las sesiones lectivas. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica.



Empoderamiento de los estudiantes a través de las tecnologías digitales.



5

## EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

5.2

### Personalización

Utilizar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales



5

## EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

5.3

Compromiso activo  
de los estudiantes  
con su propio aprendizaje



Utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia. Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las habilidades transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa. Abrir el aprendizaje a nuevos ámbitos, a contextos del mundo real, que involucren a los propios estudiantes.



## 5 EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

### 5.1 Accesibilidad e inclusión



Garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, incluidos aquellos que tienen necesidades especiales, a los recursos y actividades de aprendizaje. Tomar en consideración y dar respuesta a las expectativas, habilidades, usos y conceptos erróneos de los estudiantes, así como a las limitaciones en su utilización de las tecnologías digitales.

Búsqueda, creación e intercambio de contenidos digitales.

- 2 **CONTENIDOS DIGITALES**
- 2.1 Selección
- 2.2 Creación y modificación
- 2.3 Protección, gestión e intercambio



Utilización de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación.



- 4 **EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN**
- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analíticas de aprendizaje
- 4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones



# Ampliando aún más el alcance



Competencias profesionales de los **educadores**

- 1 COMPROMISO PROFESIONAL**
- 1.1 Comunicación organizativa
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales

Competencias de los **estudiantes**

- 6 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES**
- 6.1 Información y alfabetización mediática
- 6.2 Comunicación
- 6.3 Creación de contenido
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 Solución de problemas

# Compromiso profesional



Uso de las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y el desarrollo profesional.

## 1 COMPROMISO PROFESIONAL

1.1 Comunicación organizativa

1.2 Colaboración profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales



Potenciar y desarrollar competencias pedagógicas.

# Facilitating Learners' Digital Competence



Capacitación de los estudiantes para utilizar de forma creativa y responsable las tecnologías digitales

- 6** **DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES**
- 6.1 Información y alfabetización mediática
  - 6.2 Comunicación
  - 6.3 Creación de contenido
  - 6.4 Uso responsable
  - 6.5 Solución de problemas

# ¿Cómo pueden los educadores desarrollar su competencia digital?

- El desarrollo de la competencia digital de los educadores debe ser permanente, sin importar en qué nivel se encuentren.
- Diferentes niveles de adquisición promueven diferentes áreas y estrategias para el desarrollo profesional.



# Niveles de aptitud



Novel  
(A1)



## Novatos (A1)

Han tenido muy poco contacto con herramientas digitales y necesitan orientación para ampliar su repertorio.

Explorador  
(A2)



## Exploradores (A2)

Han comenzado a utilizar herramientas digitales, aunque sin seguir todavía estrategias comprensivas o consistentes.

Integrador  
(B1)



## Integradores (B1)

Experimentan con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de entender qué estrategias digitales funcionan mejor en función del contexto.

Experto  
(B2)



## Expertos (B2)

Utilizan una gama de herramientas digitales con confianza, de manera creativa y crítica, con el fin de mejorar sus prácticas.

Líder  
(C1)



## Líderes (C1)

Se basan en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, completas y eficaces. Son una fuente de inspiración para otros.

Pionero  
(C1)



## Pioneros (C2)

Cuestionan las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, de las que ellos mismos son líderes. Lideran la innovación y son un modelo a seguir.

# Únete a la comunidad



A screenshot of the DigCompEdu Community website. The page has a blue header with navigation links: "About Us", "Research", "Knowledge", "Working With Us", "Procurement", "News &amp; Events", and "Our Communities". Below the header, the main content area is titled "DigCompEdu Community" and includes a welcome message for "Christine REDCKER". The main banner features the text "DigCompEdu The European Framework for the Digital Competence of Educators" and an illustration of diverse people. A central text box welcomes users to the community and lists its goals and benefits. At the bottom, there are four circular icons representing different features: a document, a calendar, a speech bubble, and a book. A sidebar on the left contains a menu with options like "Home", "About", "Articles", "Events", "News", "Forum", "Useful links", "Polls", "Library", and "Admin tools".

<https://ec.europa.eu/jrc/communities/community/digcompedu-community>



<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>



**¡Gracias!**

Este trabajo es responsabilidad de Rubén Cabrera Jurado (Universidad Complutense de Madrid) siguiendo la presentación publicada originariamente en Inglés como "DigCompEdu The European Framework for the Digital Competence of Educators" por el Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea – Unión Europea, 2018.