



Figura 2: Aproximación conceptual

Para fomentar la adopción del Marco DigCompEdu, los niveles de desempeño utilizan títulos motivadores. Sin embargo, éstos pueden ser asignados a los niveles de competencia utilizados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR), que van desde A1 (Novel) hasta C2 (Pionero). En general, se aplican las siguientes caracterizaciones:

Los *Novelas* (A1) han tenido muy poco contacto con herramientas digitales; necesitan orientación y estímulo para ampliar su repertorio.

Los *Exploradores* (A2) han comenzado a utilizar herramientas digitales, aunque sin seguir un enfoque integral o coherente. Necesitan estímulo, perspectiva e inspiración para desarrollar sus competencias.

Los *Integradores* (B1) prueban herramientas digitales con diversos propósitos, tratando de entender qué estrategias digitales funcionan mejor en cada contexto.

Los *Expertos* (B2) utilizan diversas herramientas digitales con confianza, de manera creativa y crítica, con el fin de mejorar sus actividades profesionales. Usan la experimentación para ampliar, estructurar y consolidar su repertorio de estrategias.

Los *Líderes* (C1) cuentan con un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, completas y eficaces. Son una fuente de inspiración para otros.

Los *Pioneros* (C2) cuestionan la idoneidad de las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, en las que ellos mismos desempeñan el papel del líder. Lideran la innovación y son un modelo para los docentes más jóvenes.

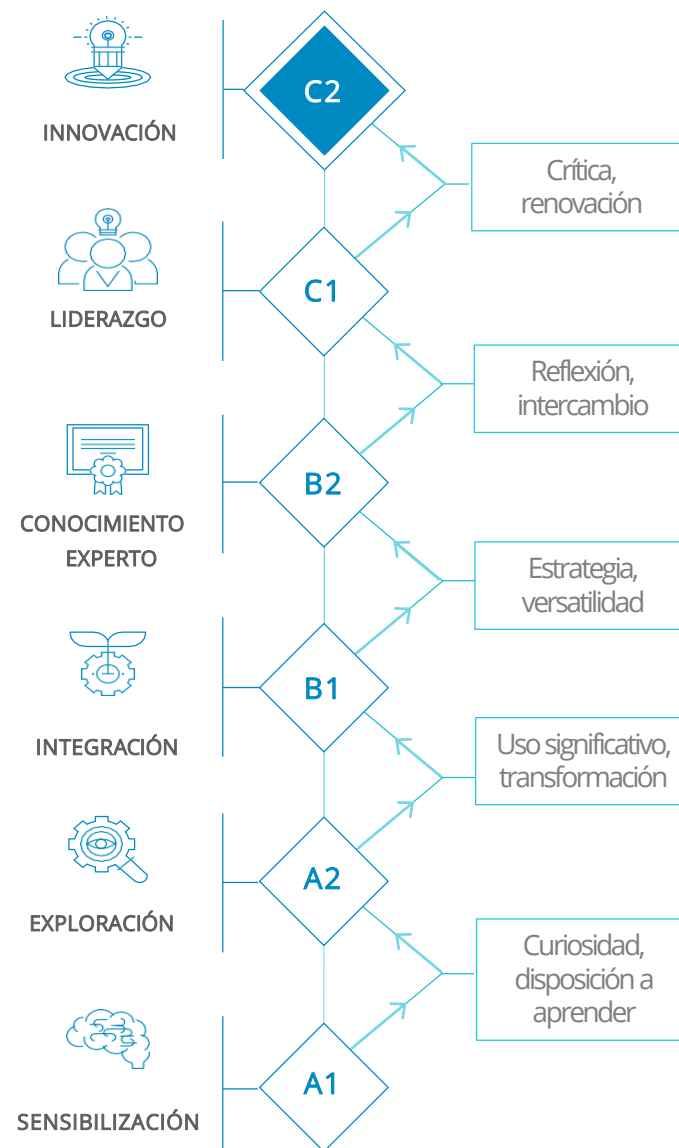


Figura 3: Modelo de progresión DigCompEdu

Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu)

A medida que las profesiones docentes se enfrentan a las demandas de la era digital, los educadores requieren un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias digitales. El marco DigCompEdu pretende reflejar estas competencias digitales específicas para el educador.

El marco se dirige a los educadores de todos los niveles educativos, desde la educación infantil hasta la educación superior y de adultos, incluyendo la formación general y profesional, la atención al alumnado con necesidades especiales y los contextos de aprendizaje no formal.

Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los gobiernos y organismos nacionales y regionales, las organizaciones educativas, los proveedores de formación profesional y los propios educadores.

DigCompEdu contempla seis áreas de competencias diferentes con un total de 22 competencias.

Área 1 se centra en el entorno profesional;

Área 2 sobre fuentes, creación y distribución de contenidos digitales;

Área 3 sobre cómo gestionar y organizar el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje;

Área 4 sobre tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación y la retroalimentación;

Área 5 sobre el uso de las tecnologías digitales para empoderar a los estudiantes;

Área 6 sobre el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.

Las áreas 2 a 5 constituyen el núcleo pedagógico del marco. Se detallan las competencias que los educadores deben poseer para fomentar estrategias de aprendizaje efectivas, inclusivas e innovadoras, utilizando herramientas digitales.





1. Compromiso profesional	2. Contenidos digitales	3. Enseñanza y aprendizaje	4. Evaluación y retroalimentación	5. Empoderamiento de los estudiantes	6. Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes
<p>1.1 Comunicación organizativa Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con estudiantes, padres y terceros. Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.</p> <p>1.2 Colaboración profesional 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>1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.</p> <p>1.4 Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo</p>	<p>2.1 Selección de recursos digitales Localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al seleccionar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.2 Creación y modificación de recursos digitales Modificar y adaptar los recursos con licencia abierta existentes y otros recursos en los que esto esté permitido. Crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos recursos educativos digitales. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al diseñar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.3 Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres y otros educadores. Proteger eficazmente la información digital confidencial. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual. Conocer el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.</p>	<p>3.1 Enseñanza Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza para 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.</p> <p>3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje 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. Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Aprendizaje autorregulado Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que los estudiantes sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas</p>	<p>4.1 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.</p> <p>4.2 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.</p> <p>4.3 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.</p>	<p>5.1 Accesibilidad e inclusión Garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, incluidos aquellos que tienen necesidades educativas especiales, a los recursos y actividades de aprendizaje. Tomar en consideración y dar respuestas a las expectativas, habilidades, usos y conceptos erróneos (digitales) de los estudiantes, así como a las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su utilización de las tecnologías digitales.</p> <p>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.</p> <p>5.3 Compromiso activo de los estudiantes en 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 competencias 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 en actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos o que, por cualquier otro medio, fomenten la participación activa de los estudiantes en temas complejos.</p>	<p>6.1 Información y alfabetización mediática Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes 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.</p> <p>6.2 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.</p> <p>6.3 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 cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.</p> <p>6.4. Uso responsable Tomar medidas para asegurar 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.</p> <p>6.5 Resolución de problemas digitales Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones.</p>