

Marco de Competencias

Para el aprendizaje, el trabajo y la vida en un mundo digital



 2B DIGITAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Agencija za
strukovno obrazovanje
i obrazovanje odraslih

BANTANI
EDUCATION



CARDET



i-Box
create



Valsts izglītības
satura centrs

Atribución, agradecimiento y reconocimiento

Esta publicación forma parte del proyecto 2BDIGITAL, liderado por Acción contra el Hambre (ACH) y cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea (Acuerdo nº 2020-1-ES01-KA226-VET-096090).

Este documento ha sido coordinado por Acción contra el Hambre en el marco del Proyecto 2BDIGITAL. Autores: Esta publicación ha sido redactada y recopilada por Bantani Education (Bélgica), Fundación Acción contra el Hambre (España), Agencija za Strukovno Obrazovanje i Obrazovanje Odraslih (Croacia), IBOX Create (España), Valsts Izglitibas Satura Centrs (Letonia), en nombre del proyecto 2BDIGITAL.

También se agradecen las contribuciones de los miembros asociados del proyecto, estudiantes, docentes y expertos/as en educación y tecnología digital.

Autor principal: Hazel Israel (Bantani Education)

Coordinación técnica: Aurora Carrasco, Silvia Rodríguez (Acción contra el Hambre)

Información de contacto: 2bdigital@accioncontraelhambre.org, www.2bdigitalproject.eu

Fecha de publicación: Mayo de 2022. Publicado por 2BDigital.

Depósito legal: M-21301-2022

Editado e impreso en España.

Diseño y maquetación: Otro tipo con gafas. www.otrotipocongafas.com

Notas sobre los derechos de autoría:



El marco de competencias de 2BDIGITAL tiene una licencia de Reconocimiento-No comercial-Compartir igual 4.0 Internacional. Esto significa que la reutilización está permitida siempre que se cite el crédito correspondiente y se indique cualquier cambio.

Declaración de originalidad: Este producto contiene un trabajo original no publicado, salvo que se indique claramente lo contrario. Se ha reconocido el material publicado anteriormente y el trabajo de otros mediante la correspondiente cita, entrecomillado, o ambas cosas

Descargo de responsabilidad:

Aunque se ha hecho todo lo posible para proporcionar una información completa y precisa, 2BDIGITAL y sus socios del consorcio renuncian a cualquier garantía, expresa o implícita, o representación en cuanto a la exactitud del contenido de este documento. Ni 2BDIGITAL, ni ninguna organización o persona que actúe en su nombre puede ser considerada responsable de cualquier error u omisión en la información contenida en esta publicación o de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en esta publicación.

El contenido de este documento refleja únicamente las opiniones de los socios del proyecto. No refleja necesariamente la opinión de la Unión Europea. Ni la Comisión Europea ni las partes que actúan en nombre de la Comisión Europea pueden ser consideradas responsables de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en él.



Contenido

Introducción	3
Sobre el marco	3
Fines y objetivos	4
Destinatarios/as	4
Etapas de desarrollo	5
Descripción general	6
Cómo funciona	7
Cómo usarlo	7
Competencias	8
Resultados de aprendizaje y niveles de progresión	12
Bibliografía	18

Introducción

El Marco 2BDigital de competencias para el aprendizaje, el trabajo y la vida en un mundo digital ha sido diseñado para mejorar las habilidades de los estudiantes de Formación Profesional (FP), en riesgo de desvinculación y abandono temprano de la educación, que necesitan desarrollar las competencias necesarias para aprender y trabajar en un mundo cada vez más digital.

El equipo del proyecto ha analizado y sintetizado una serie de marcos de competencias existentes, incluidos LifeComp, DigComp y EntreComp (así como cuatro marcos internacionales y de la Comisión Europea adicionales), para reunir y armonizar las competencias esenciales requeridas por los y las estudiantes para tener éxito en su aprendizaje en línea y prepararse eficazmente para la vida y el trabajo en la sociedad digital.

Este marco integrado que proponemos está diseñado para ayudar al profesorado y alumnado a desarrollar currículos, experiencias de aprendizaje y evaluaciones, que apoyen y promuevan el desarrollo de estas competencias de manera relevante, útil y significativa, para que los alumnos y alumnas puedan crear y agregar valor a sus vidas y a las de otras personas, y a sus comunidades.

Hemos llevado a cabo una amplia investigación para tener en cuenta las definiciones de currículo y competencias de todo el mundo, adaptándolas a las necesidades de los/las estudiantes, y docentes que trabajan para ofrecer aprendizaje en línea, mientras preparan a la juventud para aprendizaje futuro, formación y trabajo.

2BDIGITAL es un Proyecto Erasmus+, que tiene como objetivo apoyar la experiencia de enseñanza y aprendizaje digital eficaz del profesorado y estudiantes de FP, especialmente aquellos en riesgo de fracaso escolar y abandono temprano, adaptándose a la transición digital magnificada por COVID-19, en un intento de evitar el aumento de las desigualdades en la educación, y su consiguiente deriva hacia el desempleo juvenil y la exclusión. 2BDigital formará a docentes de toda Europa para implementar e incorporar una metodología innovadora de enseñanza y evaluación en línea, basada en el Marco de Competencias 2BDigital, que permitirá a todo/a estudiante de FP promover sus competencias transversales y digitales, impulsando su participación en la educación en línea y reduciendo el abandono.

Sobre el marco

El Marco 2BDigital de competencias para el aprendizaje, el trabajo y la vida en un mundo digital busca proporcionar la base sobre la posibilidad de un marco integrado, que incorpore todas las competencias transversales relevantes que se requieren para aprender, trabajar y prosperar en un mundo digital.

El marco se basa en los marcos EntreComp, LifeComp y DigComp desarrollados por la Comisión Europea, y es el resultado del análisis comparativo, la síntesis y la integración de las competencias personales y transversales identificadas en LifeComp y EntreComp, y su asociación con las competencias digitales identificadas en DigComp.

Además, esta integración se ha alineado conceptualmente con otros marcos relevantes en uso en Europa e internacionalmente, incluyendo: el Marco de Aprendizaje Permanente, el Marco de Competencias para la Cultura Democrática, las 'Seis C' de Michael Fullan, y el Marco de Habilidades Esenciales del Gobierno de Canadá. Los últimos cuatro se utilizaron para validar, reforzar o cuestionar aún más el proceso de selección de las competencias más comúnmente valoradas, mientras que los dos últimos se agregaron específicamente para evaluar la alineación de los diferentes enfoques a nivel mundial.

Las propuestas iniciales de marcos integrados se testaron y modificaron más allá, a través de la interacción con las distintas partes interesadas: expertos/as, empleadores/as en entornos digitales, educadores/as y estudiantes; para generar nuevas iteraciones, siendo el actual Marco de Competencias 2BDigital el resultado final de la integración de estos hallazgos.

¿Qué es una competencia?

- La capacidad de ejercer control sobre nuestra propia vida, para hacer frente a problemas específicos de manera efectiva y para hacer cambios en nuestro comportamiento y entorno, en oposición a la mera capacidad de ajustarse o adaptarse a las circunstancias tal como son. (Diccionario APA de Psicología)
- Reunir conocimientos, habilidades, actitudes y valores para lograr una tarea/meta.

¿Qué es el aprendizaje basado en competencias?

- El aprendizaje basado en competencias o la educación basada en competencias es un marco para enseñar y evaluar el aprendizaje. Es un tipo de educación basada en paquetes o grupos de conocimientos y habilidades, que enfatizan los tipos de resultados esperados en el desempeño basado en el trabajo.
- La evaluación y el aprendizaje basados en competencias, a menudo se consideran una alternativa a los métodos tradicionales de evaluación y aprendizaje en el contexto educativo.
- Los marcos de competencias son de uso generalizado en los lugares de trabajo, ya que son una forma de fundamentar comportamientos y acciones en el contexto del mundo laboral.
- Se considera que el aprendizaje basado en competencias es más práctico y experiencial, ya que se requiere que los y las estudiantes "hagan las cosas" a diferencia de los paradigmas de aprendizaje más tradicionales, que se centran en el conocimiento y la comprensión.

Fines y objetivos

La prevalencia y el uso generalizado de marcos de competencias enfatizan la importancia creciente y universal de las habilidades y competencias en relación con el aprendizaje, la vida y el empleo. El lenguaje de competencias construye puentes entre los mundos del aprendizaje y el trabajo formal, ya que abarca ambos entornos. El lenguaje de competencias también apoya una comprensión compartida de lo que un individuo necesita hacer para tener éxito.

El Marco de Competencias 2BDigital tiene como objetivo articular cómo vemos la eficacia- lo que un/a estudiante debe poder hacer para navegar y tener éxito en diversos entornos en línea, incluida la agilidad para seleccionar y aplicar competencias a tareas, que pueden ser nuevas, desconocidas, complejas e inciertas.

Durante la pandemia, la población mundial de estudiantes en riesgo de abandono creció y la probabilidad de su desvinculación también aumentó: casi el 90 % de los 1600 millones de estudiantes del mundo se vieron afectados por el cierre de escuelas (Vallaincourt, T et al, 2021:6). La UNESCO descubrió que las interrupciones en la educación causadas por la pandemia de COVID19 tienen un alto costo social y económico, particularmente para los estudiantes y las familias en las circunstancias más vulnerables, con impactos significativos en la capacidad del alumno/a para encontrar el espacio y la motivación para participar en el aprendizaje en línea. Estas interrupciones crean barreras situacionales para el alumnado en forma de falta de acceso a un dispositivo o Wi-Fi, y la falta de confianza, habilidades y experiencia para obtener lo mejor del aprendizaje en línea.

Además, los y las estudiantes pueden experimentar barreras de disposición para aprender, en forma de falta de motivación, confianza y estrategias de aprendizaje adecuadas a sus necesidades y preferencias.

El Marco de Competencias 2BDigital tiene como objetivo involucrar al alumnado en proyectos de la vida real, experienciales, creativos y colaborativos, creando soluciones para abordar los problemas que ellos/as mismos/as identifican y que les preocupan, colaborando con un amplio número de partes interesadas externas, aprovechando al máximo las oportunidades que el aprendizaje y trabajo en línea ofrecen.

El marco está desarrollado para integrarse en las experiencias de aprendizaje en línea como una forma de garantizar que el enfoque del aprendizaje sea relevante, útil y significativo para los/las jóvenes y les apoye a aprender de manera satisfactoria, y a desarrollar competencias que puedan trasladar al mundo laboral.

Destinatarios/as

El marco de competencias 2BDigital ha sido diseñado para mejorar las habilidades de los y las estudiantes de FP, en particular aquellos/as en riesgo de desvinculación, desafección y fracaso escolar y abandono temprano de la educación y la formación, que necesitan desarrollar las competencias requeridas para aprender y trabajar en un mundo cada vez más digital.

Los/las estudiantes que se desconectan de su educación están significativamente en desventaja con respecto a su empleo, salud, riqueza y relaciones socioculturales. La desvinculación de la escuela es un continuo de experiencias que involucran un conjunto de factores interrelacionados, más que consistir en un estado de ser establecido.

El Departamento de Educación y Capacitación de Victoria considera que un/a estudiante está desvinculado/a de la educación cuando:

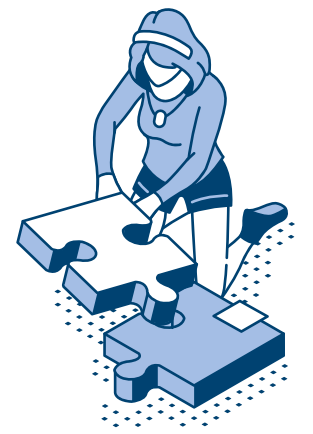
- ➔ no participa en todas las áreas de la escuela, incluidas las actividades académicas, sociales y extracurriculares;
- ➔ no se siente incluido/a ni tiene sentido de pertenencia a la escuela; y,
- ➔ no se involucra personalmente ni se apropia de su aprendizaje.

El Marco de Competencias 2BDigital ha sido diseñado para motivar, facilitar y empoderar a estos, y todos los y las estudiantes, para que aprendan de maneras que sean relevantes, útiles y significativas para sus experiencias, intereses, necesidades y aspiraciones, promoviendo sus competencias transversales y digitales, y aumentando su vínculo y compromiso con la educación en línea, con el fin de reducir el abandono e impulsar su desarrollo personal y profesional, y su empleabilidad, en la nueva sociedad digital.



Etapas de desarrollo

El desarrollo del marco de Competencias 2BDigital fue iterativo, redactando y probando desarrollos con las partes interesadas a lo largo del proceso. El foco en las tecnologías digitales y la pandemia COVID-19 apoyó el uso de una serie de enfoques innovadores para promover la participación, incluido un desayuno de negocios, cafés para educadores/as, y hackathons para estudiantes. Los detalles ampliados de este proceso pueden encontrarse en el [Informe del Viaje de Desarrollo del Marco de Competencias 2BDigital](#).



Los pasos seguidos para el desarrollo fueron:

1. Revisión de literatura / investigación y desarrollo de escritorio

- ➔ Investigación documental sobre los marcos, análisis de experiencias previas de integración, y ejemplos exitosos de competencias transversales para la promoción del aprendizaje digital.
- ➔ Integración y consolidación de todas las competencias de los tres más cuatro marcos, mostrando todas las piezas del rompecabezas de competencias; identificando duplicados; simplificando y reconstruyendo la arquitectura, para producir las primeras iteraciones del Marco de Competencias 2BDigital.

2. Involucrar a las partes interesadas del mundo empresarial

- ➔ Un Desayuno de Negocios Europeo con los actores del sector digital, seguido de una consulta abierta, para identificar las competencias transversales más importantes que se utilizan en los lugares de trabajo digitales, y recibir recomendaciones sobre el marco inicial desarrollado.
- ➔ Incorporación de las devoluciones de los/las expertos/as en digitalización, empresas y emprendedores/as, al modelo de marco en evolución, y creación de una iteración adicional del Marco de Competencias 2BD.

3. Involucrar a educadores/as

- ➔ Una encuesta de consulta en línea y un Café para Educadores/as virtual, para identificar las competencias que los y las docentes consideran que el alumnado necesita y de las que más carecen, para tener éxito en el aprendizaje en línea, y las propias necesidades de los/las docentes para enseñar en línea, y recibir comentarios sobre la última iteración del Marco de Competencias 2BDigital.
- ➔ Incorporación de la devolución de los y las educadoras en el modelo en evolución y creación de una nueva iteración del Marco de Competencias 2BDigital.

4. Involucrar a estudiantes

- ➔ Actividad para promover la participación, y obtener comentarios directos de estudiantes de FP, a través de un Hackathon Competencial virtual y una encuesta en línea, para reflexionar sobre las características de un aprendizaje en línea efectivo, cuándo los/las estudiantes encuentran el aprendizaje fácil/difícil/agradable, y las competencias que identificaron como las más importantes, tanto en la educación como en el trabajo.
- ➔ Incorporación de la devolución de los/las estudiantes al modelo en evolución y creación de la versión final del Marco de Competencias 2BDigital.

Desarrollo del Marco Metodología

Revisión de literatura

Todos los socios contribuyeron a la investigación para elaborar una revisión de los marcos de competencias internacionales

Consulta

Se utilizaron encuestas para recopilar y cotejar las respuestas de un amplio abanico de partes interesadas, se publicaron en las redes sociales y compartieron a través de redes profesionales

Hackathon de estudiantes

Estudiantes participaron en línea y cara a cara para poner a prueba nuestras propuestas, y reflexionar sobre las competencias que necesitan para aprender y trabajar con éxito en línea



Desayuno de negocios

Expertos/as y empresarios/as de sectores digitales revisaron nuestras propuestas, reflexionando sobre las competencias más importantes para su trabajo y las principales carencias de perfiles de trabajadores/as

Café para educadores/as

Educadores/as asistieron a un café de consulta para profundizar en las propuestas de marco competencial, reflexionando sobre las competencias más importantes para el éxito en el aprendizaje, y las principales carencias de los/las estudiantes

Descripción general

Estructura

El marco tiene 5 áreas de competencias, que se dividen en 3 competencias constitutivas en cada área. Cada competencia incluye una definición y varios descriptores.

Modelo de progresión

La progresión en el marco se establece con resultados de aprendizaje para 3 niveles de logro, para indicar la etapa en el viaje de un/a estudiante a través del marco, y para apoyar y guiar la progresión en el establecimiento de metas y el desarrollo continuo de competencias, y la enseñanza y evaluación diferenciadas.

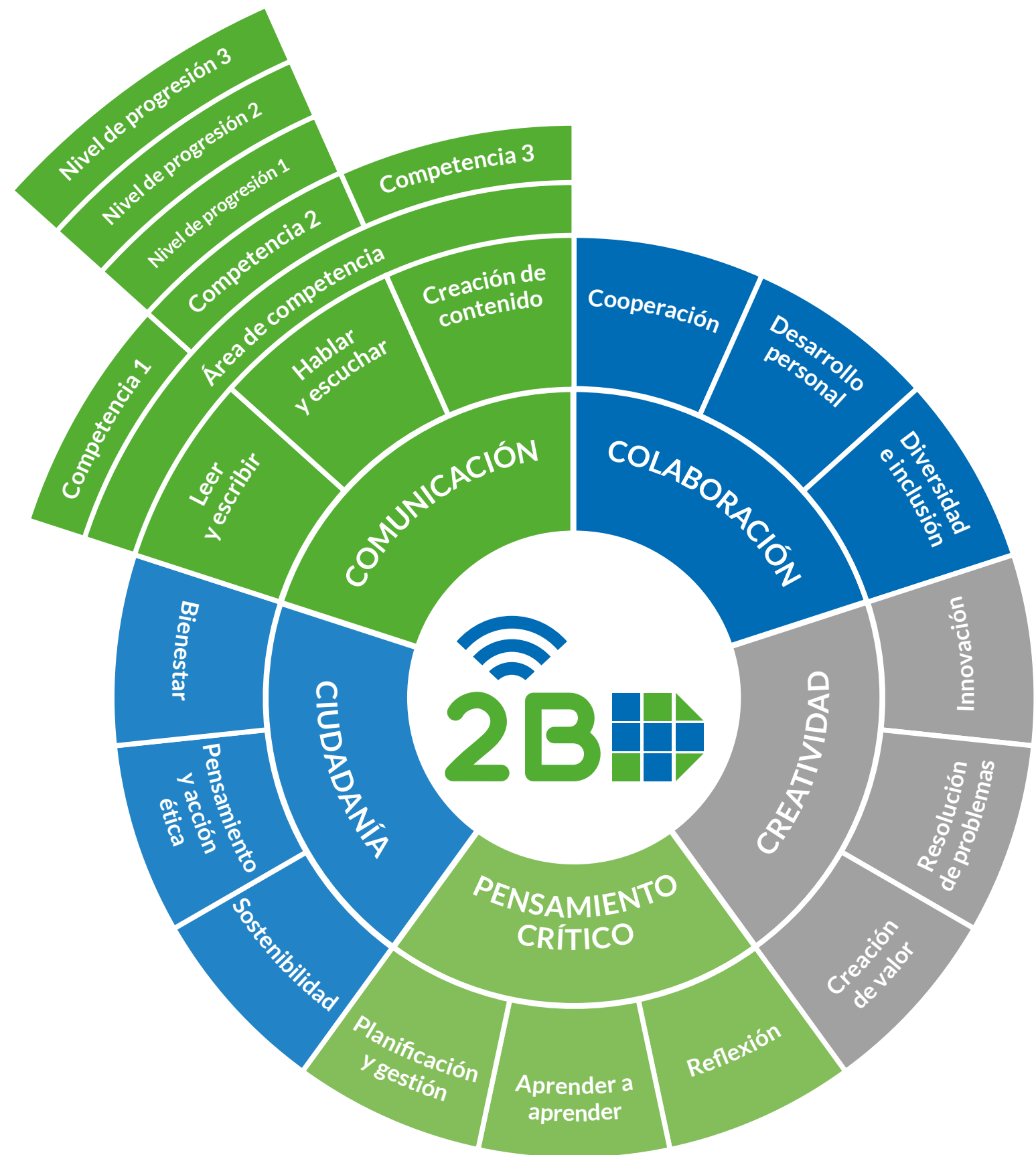
El término nivel aquí se relaciona con una jerarquía conceptual para describir la competencia. Los niveles tienen como objetivo abarcar los niveles a los que se dirigen la mayoría de los y las estudiantes de FP, ofreciendo suficiente diferenciación para apoyar la progresión a través de esta fase de la educación a la que nos dirigimos. La noción de progresión en relación con la competencia describe dos aspectos, uno es el desarrollo que supone pasar de operar con mucha orientación y apoyo, a la independencia; y el otro es el progreso de las tareas, de mayor simplicidad, a tareas cada vez más complejas, desconocidas y desafiantes.

Descubrir/ Iniciar: este nivel es un punto de partida para el alumnado con poca o ninguna experiencia en las competencias, que dependen del apoyo de otros para completar tareas familiares.

Experimentar/ Desarrollar: este nivel indica una mayor independencia trabajando solo/a y con compañeros/as en tareas familiares y desconocidas.

Mejorar/ Perfeccionar: este nivel indica la creciente independencia para tomar decisiones y trabajar solo/a y con otros/as para completar tareas desconocidas.

La progresión está diseñada para ayudar a estudiantes y educadores/as a mapear, planificar y validar las competencias según sea adecuado para cada estudiante. Se anticipa que los y las estudiantes tendrán perfiles puntiagudos. Esto significa que el alumnado tendrá diferentes niveles en cada competencia. Un perfil individual de un/a estudiante rara vez presentará un nivel uniforme en todas las competencias.



Cómo funciona

- El alumnado progresa a su propio ritmo desde puntos de partida individuales a medida que demuestra su dominio. Al avanzar sobre el nivel de dominio demostrado, en lugar de programas de aprendizaje fijos ya prescritos, los/las estudiantes están más comprometidos y motivados, y los/las docentes pueden dirigir sus esfuerzos hacia donde el alumnado necesita más ayuda.
- Las competencias incluyen objetivos de aprendizaje explícitos, medibles y transferibles que empoderan a los/las estudiantes. Con objetivos de aprendizaje claros y transparentes, los/las estudiantes tienen una mayor responsabilidad sobre su educación y sus logros.
- La evaluación es auténtica, significativa y una experiencia de aprendizaje positiva para el alumnado. Los nuevos sistemas de evaluación brindan a los/las estudiantes información en tiempo real sobre su progreso y brindan la oportunidad de mostrar evidencia de habilidades de orden superior, cuando estén listos, en lugar de solo en puntos establecidos durante el año escolar.
- Los/las estudiantes reciben apoyo a tiempo, y diferenciado en función de sus necesidades individuales de aprendizaje.
- Los resultados del aprendizaje enfatizan competencias que incluyen la aplicación y creación de conocimiento, junto con el desarrollo de habilidades y destrezas importantes (Sturgis, C. & Casey, K. 2018. Principios de calidad para la educación basada en competencias. Viena, VA: iNACOL).



Cómo usarlo

El marco está diseñado para ser utilizado de manera flexible, según corresponda a diferentes propósitos y contextos:

- Los/las estudiantes pueden usar el marco para articular y presentar sus niveles de competencia o para identificar qué necesitan hacer para mejorar, estableciendo metas de aprendizaje para sí mismos/as.
- Los educadores/as pueden usar el marco para planificar, evaluar y asesorar el aprendizaje.
- El marco se puede utilizar como un punto de referencia compartido, con el que definir y compartir la comprensión de las competencias en diferentes contextos para diferentes propósitos.
- Los resultados del aprendizaje pueden utilizarse como una biblioteca de resultados del aprendizaje que docentes y estudiantes pueden utilizar para describir, mejorar y evaluar su aprendizaje.
- Los resultados del aprendizaje se han desarrollado para aplicarse universalmente a todos los contextos.
- Los/las estudiantes deben tener oportunidades para practicar la selección y aplicación de diferentes combinaciones de competencias para lograr tareas, evaluando los impactos de las decisiones que toman.



Competencias

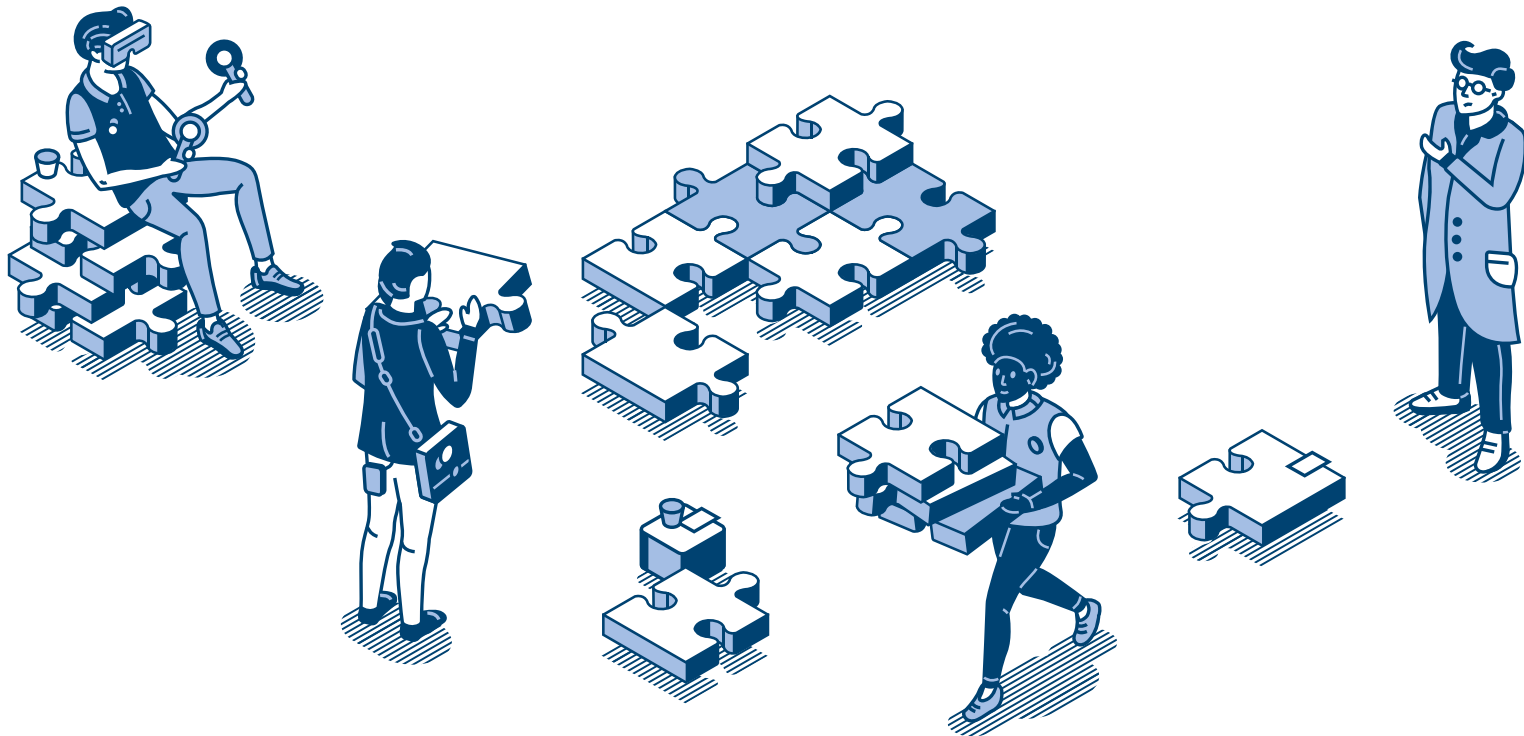


Competencias

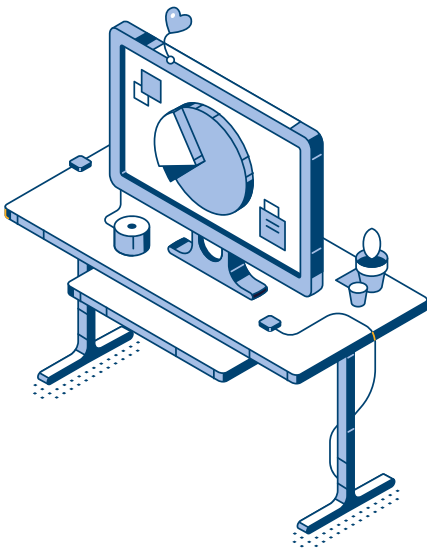
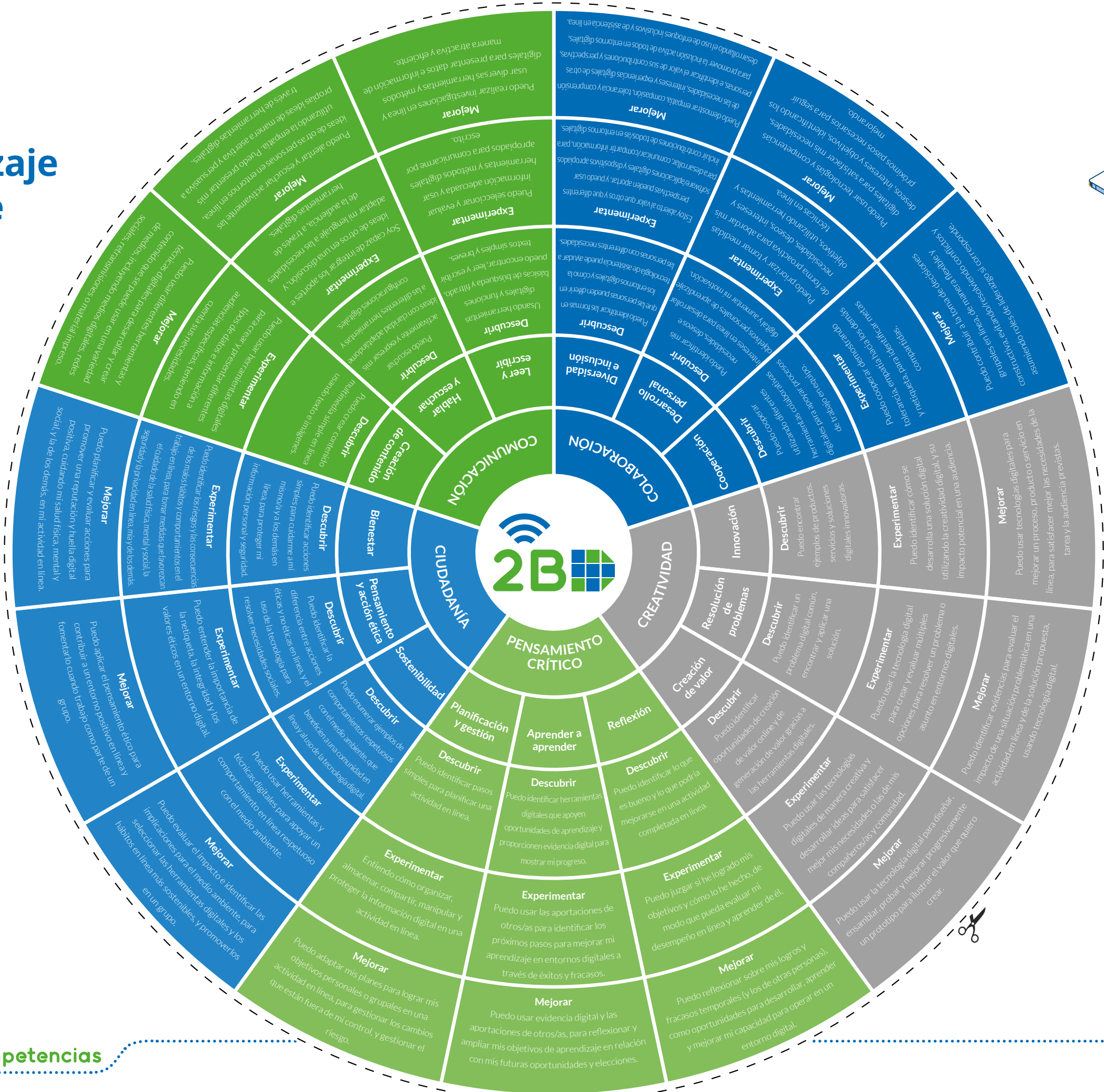
	Competencia	Definición	Descripción
Comunicación	Leer y escribir	Leer y escribir usando herramientas digitales	Publicar un correo electrónico, en un blog, wiki, plataforma de aprendizaje, sitio web personal. Identificar el propósito de la información digital requerida. Plantear una pregunta de búsqueda claramente y en un lenguaje apropiado en entornos digitales, y validar recursos/calidad, definiendo límites. Estructurar documentos digitales en un formato aceptado según el canal digital, los/las destinatarios/as y el objetivo.
	Hablar y escuchar	Comunicarse oralmente y escuchar en línea, utilizando una variedad de herramientas digitales para adaptarse a las oportunidades y desafíos de los entornos en línea	Evaluar los requisitos de la audiencia en entornos digitales, y seleccionar las herramientas en línea que mejor se adapten a la comunicación. Expresarse y comunicarse responsablemente con los/las usuarios/as digitales utilizando una variedad de plataformas apropiadas. Participar en un discurso sostenido sobre una variedad de temas, en un entorno digital. Escuchar y comprender las opiniones de los demás en un entorno digital, y responder adecuadamente a través de herramientas en línea.
	Creación de contenido	Aportar información a diferentes medios digitales para un usuario/a o público final determinado, en contextos digitales específicos	Demostrar cómo se pueden manipular los recursos digitales en relación con una serie de entornos digitales. Sintetizar y crear nueva información/contenidos digitales que sean relevantes para la audiencia, y presentados en un formato digital apropiado para esa audiencia. Utilizar una amplia gama de aplicaciones creativas digitales actuales, y promocionarlas en una variedad de plataformas. Seleccionar la mejor aplicación y formato digital para completar tareas específicas.
Colaboración	Cooperación	Trabajar juntos en objetivos acordados, a través de una amplia variedad de herramientas y tecnologías digitales	Participar en procesos de co-creación a través de conferencias web y vídeo, seminarios y reuniones, compartir y editar documentos y archivos, compartir calendarios, correo electrónico, wikis, blogs, redes sociales, edición y uso compartido de vídeo y audio, foros, tableros de anuncios en línea, tableros de dibujo y tableros de mensajes, etc. Participar en una colaboración en línea útil, con una clara comprensión y demostración de empatía y etiqueta para la red (netiquette). Conectarse, interactuar y trabajar con otros y contribuir a una variedad de redes y comunidades en línea (profesionales, de pares, sociales).
	Desarrollo personal	Identificar y desarrollar aspectos de uno mismo en entornos digitales, incluidas las cualidades y atributos personales	Descubrir actitudes, talentos, intereses y motivaciones en entornos digitales y con tecnologías digitales, y necesidades de mejora, y cómo pueden éstas contribuir a mi desarrollo. Encontrar y seleccionar recursos digitales para mejorar las habilidades personales, sociales, el aprendizaje o la empleabilidad. Sintetizar y seleccionar información interesante para apoyar tu aprendizaje digital. Crear y gestionar con responsabilidad tu identidad digital.
	Diversidad e inclusión	Reconocer y valorar las diferencias de las personas en entornos digitales y usarlas para permitir que todos prosperen	Ser consciente de los problemas de accesibilidad. Tecnología de asistencia. Reconocer y demostrar empatía, compasión, tolerancia y comprensión por las necesidades, intereses y experiencias de otras personas en entornos digitales. Promover la inclusión activa de todo el mundo en contextos digitales, desarrollando el uso de enfoques inclusivos y de asistencia en línea. Usar software/aplicaciones digitales y dispositivos apropiados para desarrollar, comunicar/compartir información para satisfacer necesidades diversas.

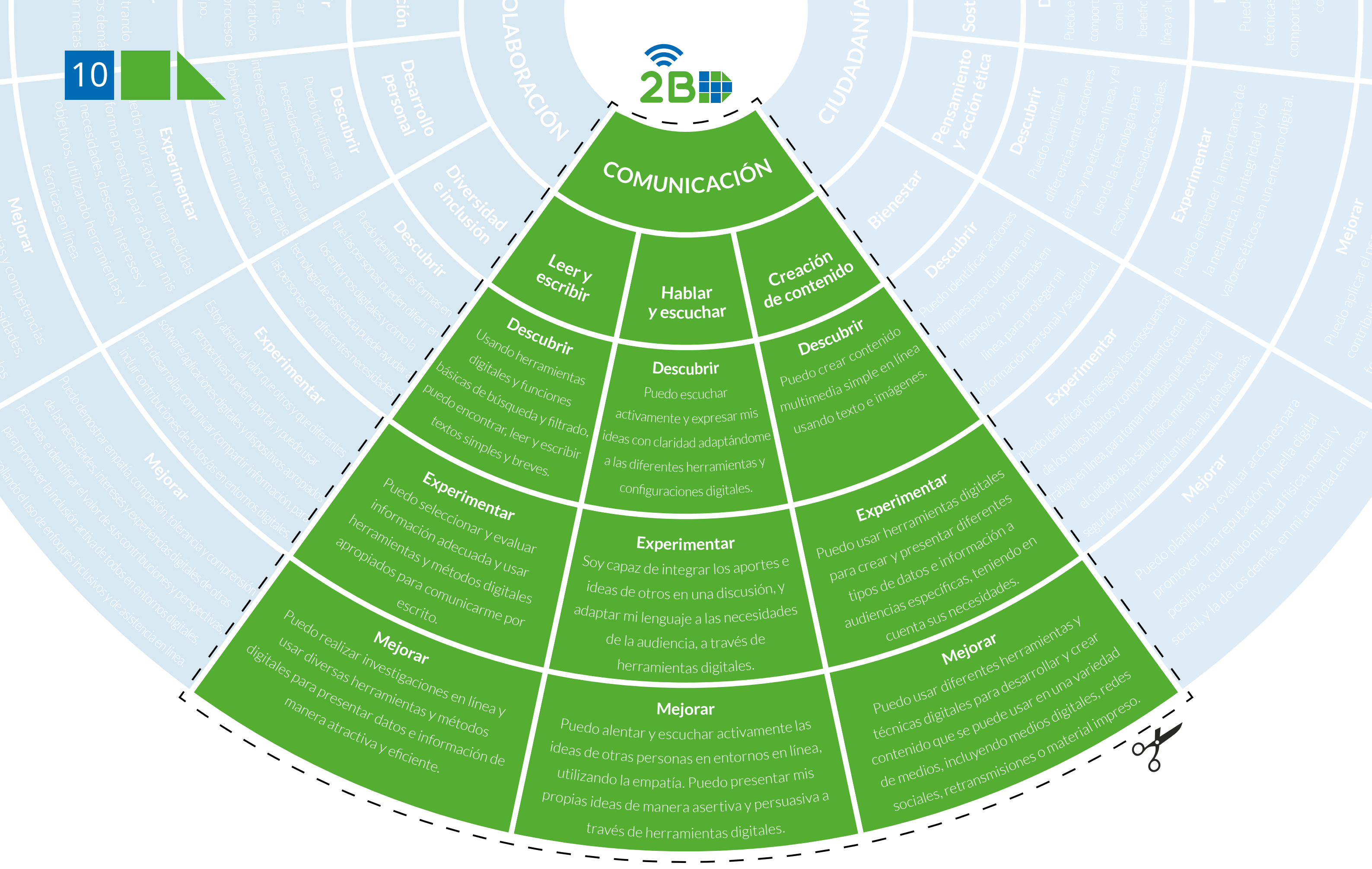
	Competencia	Definición	Descripción
Creatividad	Creación de valor	Identificar y crear diferentes tipos de valor a través de tecnologías digitales	Evaluar y utilizar plataformas de comercio digital. Utilizar la tecnología digital para explorar las posibilidades de creación de riqueza, empresas, y emprendimiento, para mejorar las oportunidades de creación de valor en línea. Desarrollar ideas y conocimiento en entornos digitales Utilizar las tecnologías digitales de forma creativa para generar valor para uno/a mismo/a y para los demás.
	Resolución de problemas	Analizar un problema digital o asunto problemático en entornos en línea, para identificar soluciones potenciales	Demostrar y aplicar la comprensión técnica para identificar y resolver problemas digitales. Aplicar tecnologías para resolver/desarrollar soluciones a un problema en entornos en línea. Aplicar el pensamiento creativo para resolver problemas digitales. Identificar y resolver diversas situaciones problemáticas en entornos digitales cuando se trabaja individualmente o como parte de un grupo.
	Innovación	Desarrollar e introducir nuevas ideas o procesos para lograr mejoras en entornos digitales	Emprender proyectos creativos que impliquen la selección, el uso y la combinación de múltiples aplicaciones, preferiblemente en una variedad de dispositivos, para lograr objetivos desafiantes, incluida la recopilación y el análisis de datos y la satisfacción de las necesidades de los/las usuarios/as ya conocidos, en entornos digitales. Utilizar las tecnologías digitales de forma creativa para mejorar un proceso, producto o servicio de aprendizaje o de trabajo. Experimentar y probar nuevas formas de hacer las cosas en entornos en línea, para encontrar la mejor manera de alcanzar tus objetivos o los de los/las demás. Intercambiar información interna/externamente para recibir comentarios de tu audiencia, evaluar y desarrollar tu resultado para cumplir de la mejor manera con los requisitos de tu audiencia.
Pensamiento crítico	Planificación y gestión	Planificar, monitorear y controlar actividades en entornos digitales	Administrar archivos y carpetas digitales personales/profesionales a través de varias herramientas y plataformas digitales. Administrar y usar marcadores, historiales de búsqueda, etiquetas y estructuras de carpetas, para almacenar y administrar tus resultados de búsqueda. Gestionar proyectos y/o aprendizaje utilizando herramientas digitales. Planificar una actividad en línea, establecer prioridades y seguir su evolución, a través de diferentes herramientas digitales.
	Aprendiendo a aprender	Conciencia del propio proceso de aprendizaje digital y necesidades, identificación de herramientas y oportunidades digitales disponibles, y la capacidad de superar obstáculos para aprender con éxito en entornos en línea	Identificar habilidades y lagunas en el conocimiento relacionado con herramientas o contenidos digitales, y necesidades de mejora para lograr tus objetivos de aprendizaje. Reflexionar críticamente y perfeccionar tu aprendizaje/trabajo digital a la luz de la retroalimentación formativa. Aplicar las habilidades y conocimientos existentes a los nuevos sistemas digitales. Definir objetivos e intereses de aprendizaje, y herramientas y metodologías de aprendizaje digital preferidas.
	Reflexión	Revisar y evaluar el pensamiento y la acción llevada a cabo en el pasado en entornos digitales, para aprender de ello	Evaluar críticamente la información digital para formar una opinión. Diferenciar/evaluar enfoques de colaboración digital basados en grupo/tarea/requisito. Evaluar críticamente una solución digital creativa desarrollada. Identificar logros y aspectos a mejorar en tu desempeño en una actividad online.

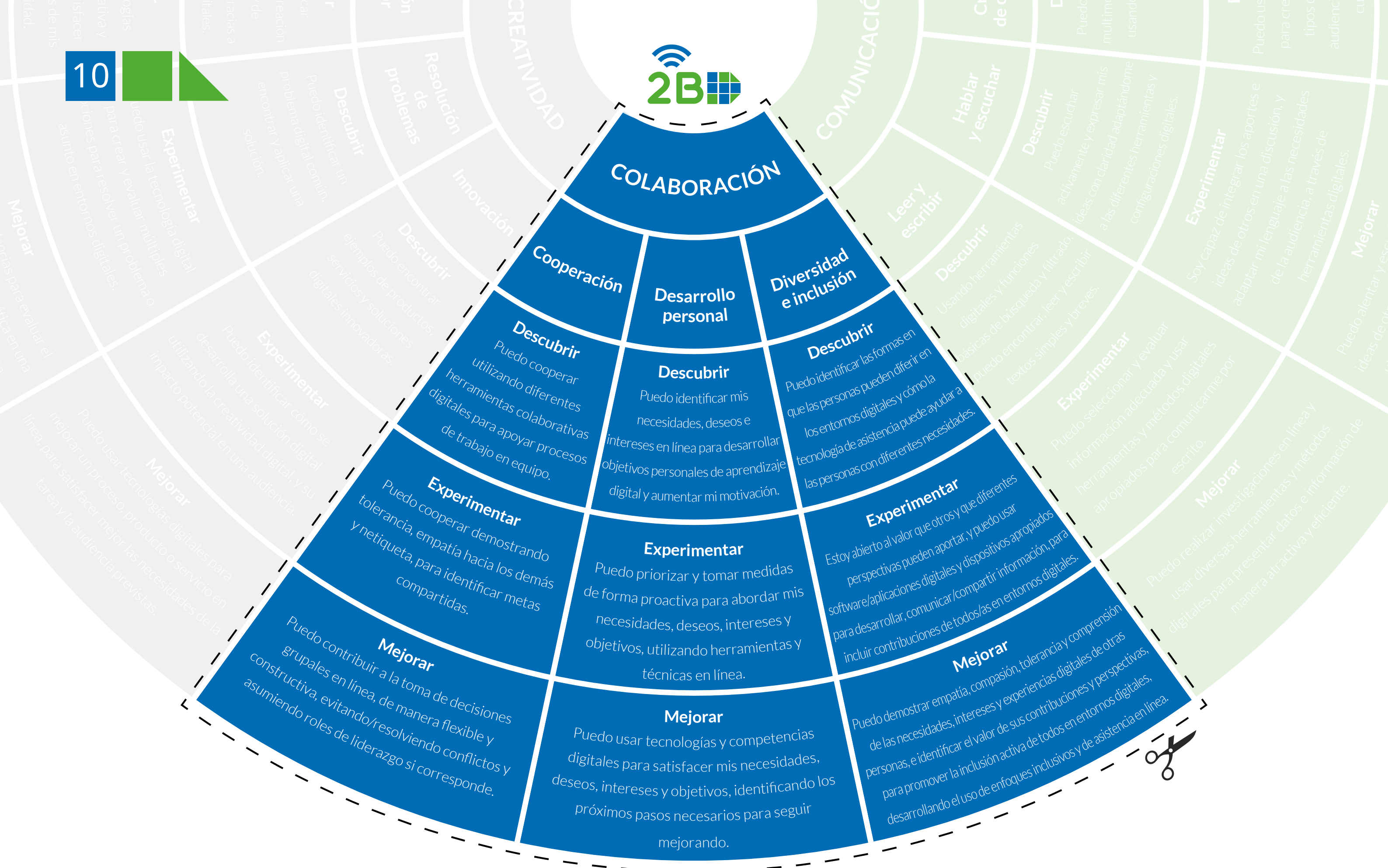
	Competencia	Definición	Descripción
Ciudadanía	Bienestar	Hacer un uso saludable de la tecnología, que me proteja a mí y a los demás, y que promueva el sentirse y funcionar bien, al operar a través de tecnologías digitales	Ser consciente de la seguridad digital, en particular la protección de los datos personales y la privacidad, evitando la sobreexposición en entornos digitales. Comprender el uso seguro de Internet (<i>e-safety</i>). Protocolo de correo electrónico, <i>phishing</i> y temas de seguridad que pueden afectar la seguridad en entornos en línea. Reconocer el contenido, contacto y conducta inapropiados en entornos digitales, y saber cómo informar sobre ello. Ser consciente del impacto de no desconectar de las tecnologías digitales y la adicción, y cómo gestionar el riesgo para la salud física y mental.
	Pensamiento y acción ética	Identificar ideas y acciones y alinearlas con valores compartidos al interactuar en entornos digitales	Comprender una variedad de formas de usar la tecnología de manera segura, respetuosa, responsable y segura, incluida la protección de la identidad, la privacidad y las necesidades en línea de otros. Ser consciente del impacto de tus acciones en línea y del uso de las tecnologías digitales al servicio de las necesidades de los demás y de la sociedad. Demostrar la etiqueta digital adecuada, y el conocimiento de los estándares electrónicos de conducta o procedimiento. Demostrar una comprensión de la ley digital y las posibles consecuencias: responsabilidad electrónica por acciones y hechos. Conocer el plagio, los derechos de autor y cómo usar correctamente los métodos de citación y las herramientas de referencia en línea.
	Sostenibilidad	Planificar, monitorear y evaluar la acción en entornos en línea y administrar los recursos digitales para satisfacer las necesidades actuales, así como futuras	Conocer las ventajas de una forma de vida inteligente, el uso de la tecnología para mejorar tu estilo de vida digital, y reducir tu impacto ambiental. Ser consciente de cómo el uso de la tecnología impacta en el medio ambiente y cómo prevenirlo a través de comportamientos en línea ambientalmente responsables. Comprender el potencial de las tecnologías digitales para la promoción de la sostenibilidad.

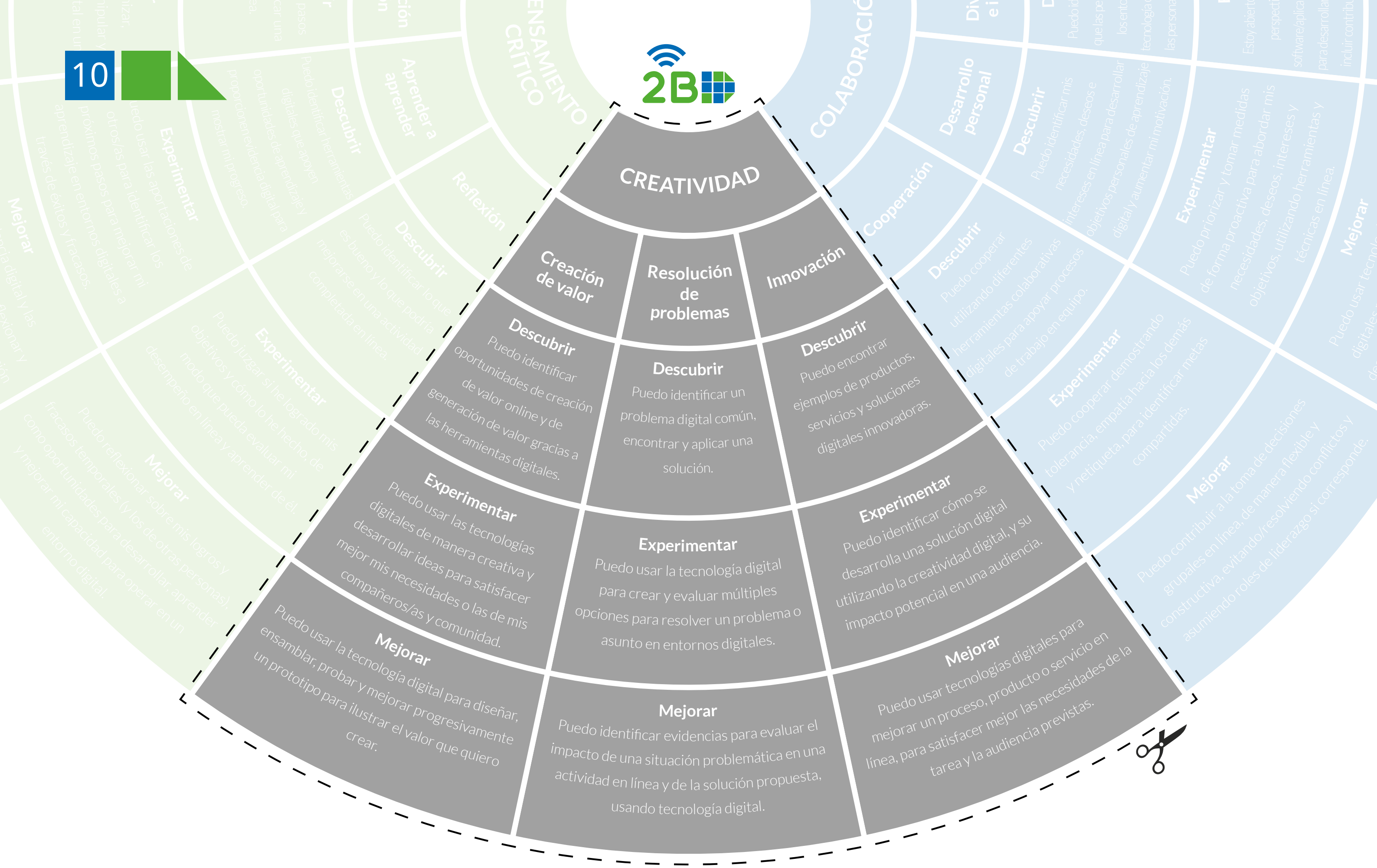


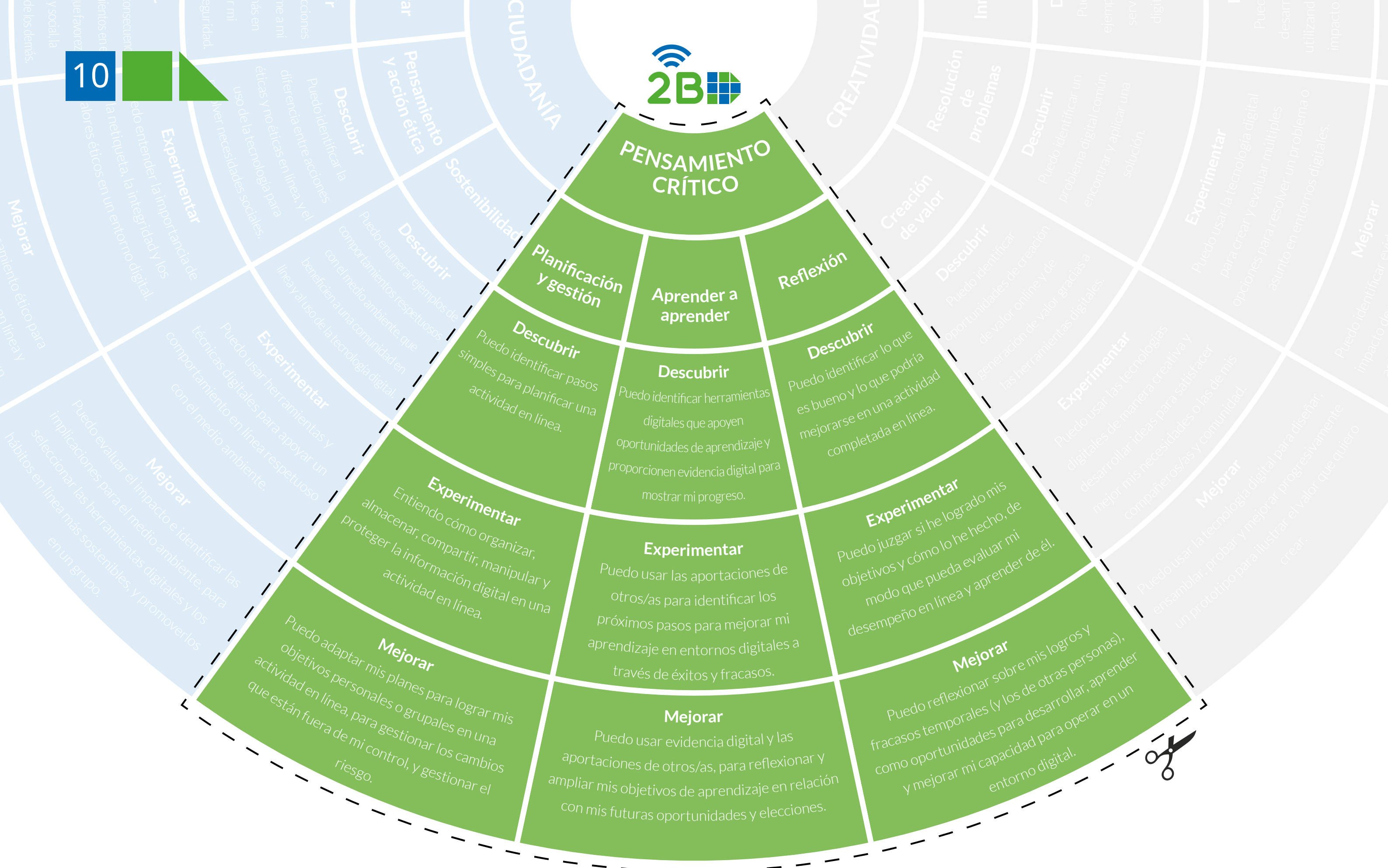
Resultados de aprendizaje y niveles de progresión

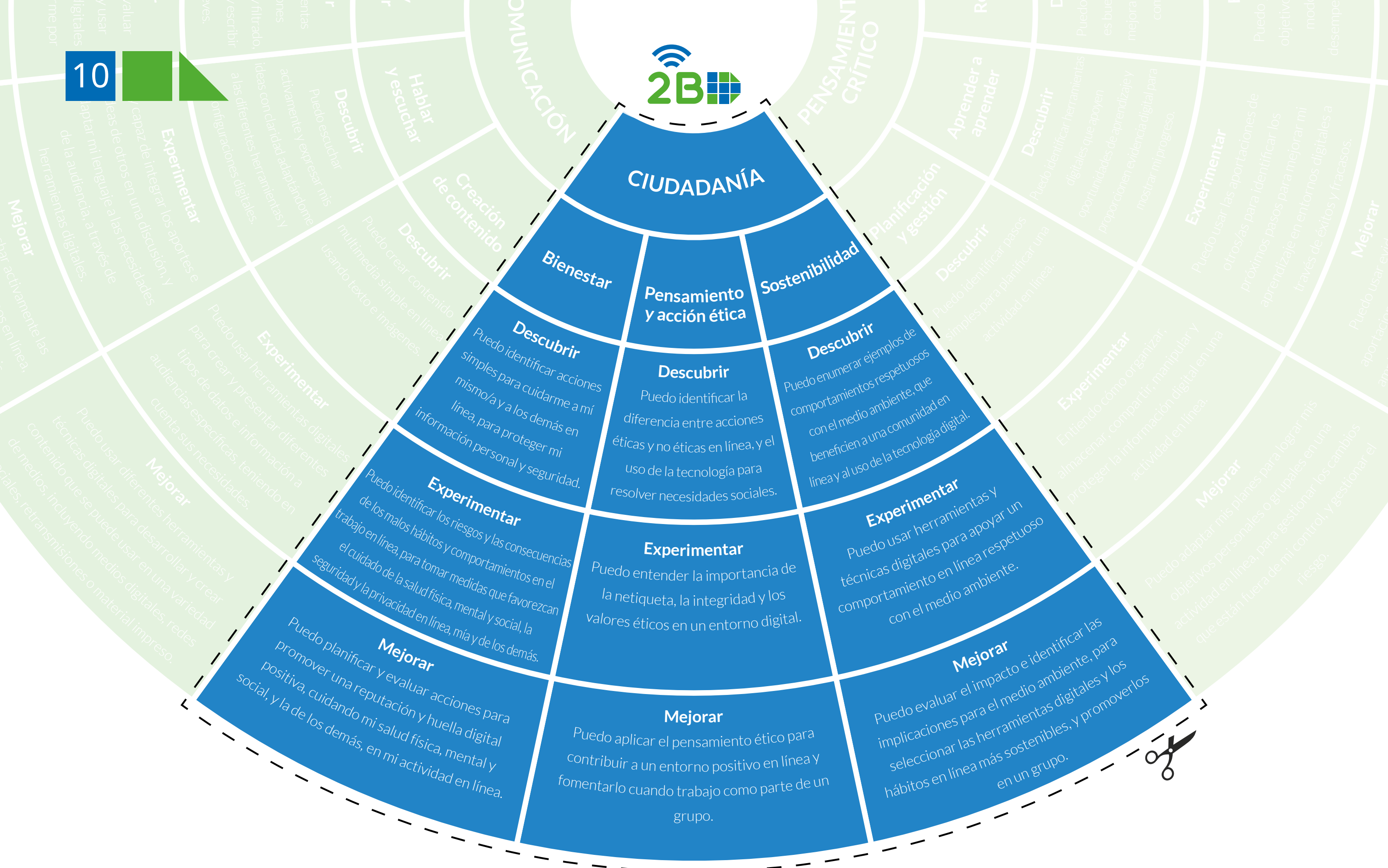






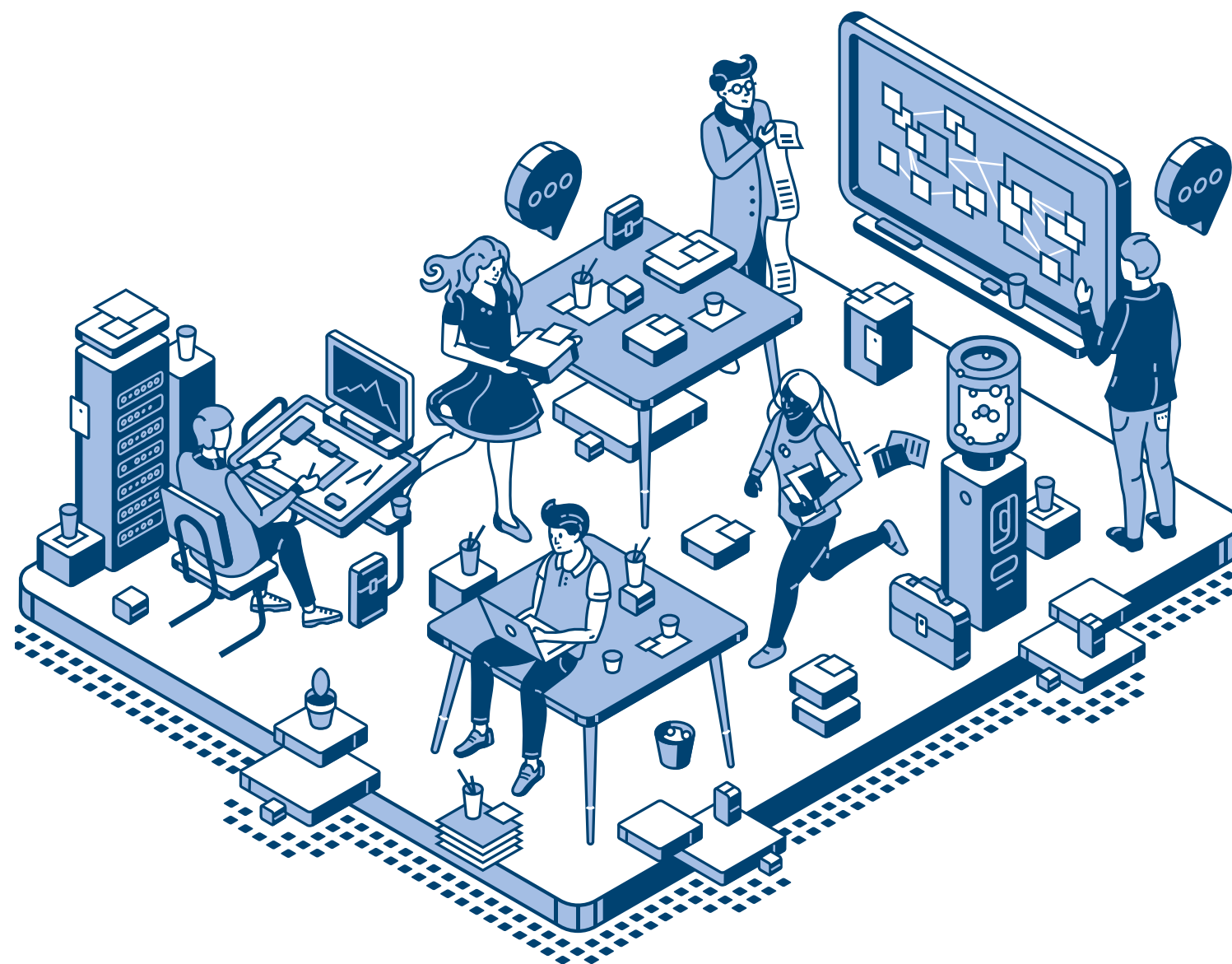






Bibliografía

- ➔ Alessandro Brolpito. Habilidades y competencias digitales, y aprendizaje digital y en línea. European Training Foundation. <https://www.etf.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/digital-skills-and-competence-and-digital-and-online>
- ➔ Banco Mundial. Desarrollo de habilidades socioemocionales para el mercado laboral: el modelo PRACTICE. <https://documents.worldbank.org/en/publication/documents-reports/documentdetail/970131468326213915/developing-social-emotional-skills-for-the-labor-market-the-practice-model>
- ➔ Casey, K., & Sturgis, C. (2018). Palancas y modelos lógicos: Un marco para guiar la investigación y el diseño de sistemas educativos de alta calidad basados en competencias. Viena, VA: iNACOL. <https://aurora-institute.org/resource/levers-and-logic-models-a-framework-to-guide-research-and-design-of-high-quality-competency-based-education-systems/>
- ➔ CEDEFOP. Trabajo y aprendizaje en línea en la era del coronavirus- Nota informativa. <https://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/9148>
- ➔ CEDEFOP. ¿Es la economía colaborativa el nuevo (viejo) mundo? <https://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en/blog/gig-economy-new-old-world>
- ➔ Comisión Europea. Partenariado África-UE; Programa de Desarrollo de Capacidades (CDP), 2021. <https://africa-eu-partnership.org/en/financial-support-partnership-programme/capacity-building>
- ➔ Curriculum australiano. Capacitación en Tecnologías de la Información y Comunicación (Versión 8.4). <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/general-capabilities/information-and-communication-technology-ict-capability>
- ➔ Digital Tutor. Integración de DIGCOMP y DIGCOMPEDU para generar un marco competencial específico para Tutores en FP. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <https://digitaltutor.eu/partners/>
- ➔ DigVET- Herramientas digitales para el aprendizaje y la validación en FP y WBL: Programa de formación para profesores de FP, formadores y potenciales I-Coaches. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <https://digi-vet.org/>
- ➔ Enterprise Educators UK. Herramientas de educación empresarial y emprendedora. Universidad de Gales del Sur. <https://www.etctoolkit.org.uk/>
- ➔ Escuelas de Segunda Oportunidad España. Buenas prácticas en el desarrollo de competencias transversales entre jóvenes en situación de vulnerabilidad. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/9/230/htm>
- ➔ Evidencias para el Aprendizaje, Australia. Alumnos en riesgo de desvinculación como resultado de COVID 19. 2020. <https://evidenceforlearning.org.au/assets/Insights-Paper/Insights-Paper-Students-at-risk-of-disengagement-during-COVID-19.pdf>
- ➔ Future Skills - cómo dotar a los formadores de competencias para proporcionar al alumnado habilidades para el trabajo ágil y digital. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <https://alviaro.eu/fw/>
- ➔ Gobierno de Portugal. Marco de referencia dinámico de proyectos y competencias digitales. INCODE.2030. <https://www.incode2030.gov.pt/en/featured/incode2030-releases-digital-competence-dynamic-reference-framework>
- ➔ Gobierno de Australia. Marco de Competencias Básicas Australiano. <https://www.dese.gov.au/skills-information-training-providers/australian-core-skills-framework>
- ➔ Hancock, K., & Zubrick, S. (2015). Niños y jóvenes en riesgo de desvinculación escolar. Informe para el Comisario de la Infancia y la Juventud citado en Rickinson, M.,
- ➔ INTEF- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Un marco común de competencias digitales para el profesorado. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1024-Common-Digital-Competence-Framework-For-Teachers.pdf
- ➔ Jonatan Castaño Muñoz, Lilian Weikert García. Capacidad digital de los centros educativos españoles a través de la herramienta SELFIE. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE). Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/87e8c7c7-cf13-11eb-ac72-01aa75ed71a1/language-en>
- ➔ Kunstler, B. & Salisbury, M. (2018). Revisión de la literatura de Insights for Early Action. Melbourne: Bastow Institute of Education.
- ➔ Learning Path: Ruta de aprendizaje digitalizada para organizaciones educativas. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <https://eulearningpath.com/>
- ➔ OCDE. Competencias para un mundo digital- Informe político sobre el futuro del trabajo. <https://www.oecd.org/employment/emp/Skills-for-a-Digital-World.pdf>
- ➔ OECD. ¿Qué competencias para la era digital? Volver al análisis de las competencias. <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9a9479b5-en.pdf?expires=1627240037&id=id&accname=guest&checksum=7C52F791B83B22493AD7D55CC77FBCCD>
- ➔ PATHWAYS4EMPLOY: definición y desarrollo de perfiles digitales. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <http://pathwaysforemploy.eu/wordpress/>
- ➔ Skillsmatch. Proyecto Erasmus+, Comisión Europea. <https://skillsmatch.eu/>
- ➔ Trujillo Sáez, F., Álvarez Jiménez, D., Montes Rodríguez, R., Segura Robles, A. and García San Martín, M. J. (2020). Aprender y educar en la era digital: marcos de referencia. Madrid: Fundación ProFuturo. <https://profuturo.education/wp-content/uploads/2020/09/profuturo-reference-framework-en.pdf>
- ➔ Vaillancourt, T. et al. (2021) Children and Schools During COVID-19 and Beyond: Engagement and Connection Through Opportunity. Royal Society of Canada.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Agencija za
strukovno obrazovanje
i obrazovanje odraslih

BANTANI
EDUCATION



CARDET



i-Box
create



Valsts izglītības
satura centrs