

Marco común para la competencia digital docente

2017-10-04

Marco común para la competencia digital docente

Propuesta estandarizada publicada por INTEF en la que se especifica la competencia digital que deben alcanzar los docentes mediante descriptores de 21 sub-competencias, organizados en 3 niveles y cinco áreas competenciales (información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas). Esta propuesta surge de la adaptación a la profesión docente del marco propuesto por IPTS (Comisión Europea) para cualquier ciudadano europeo en relación con la Agenda Digital 2020.

Propuesta estandarizada publicada por INTEF en la que se especifica la competencia digital que deben alcanzar los docentes mediante descriptores de 21 sub-competencias, organizados en 3 niveles y cinco áreas competenciales (información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas). Esta propuesta surge de la adaptación a la profesión docente del marco propuesto por IPTS (Comisión Europea) para cualquier ciudadano europeo en relación con la Agenda Digital 2020.

****MARCO COMÚN PARA LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE**

Consulte el documento completo en [formato PDF](#)

INTRODUCCIÓN

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/intef-competencia-digital-docente-2017.pdf>La

competencia digital es una de las ocho competencias clave que cualquier joven debe haber desarrollado al finalizar la enseñanza obligatoria para poder incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, según las indicaciones del Parlamento Europeo sobre competencias clave para el aprendizaje permanente (Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, Diario Oficial L 394 de 30.12.2006). La competencia digital no sólo proporciona la capacidad de aprovechar la riqueza de las nuevas posibilidades asociadas a las tecnologías digitales y los retos que plantean, resulta cada vez más necesaria para poder participar de forma significativa en la nueva sociedad y economía del conocimiento del siglo XXI.

La estrategia “[Replantear la Educación](#)”, que la [Comisión Europea](#) presentó en noviembre de 2012, destaca varios elementos:

- la importancia de formar en las competencias necesarias en la sociedad actual del siglo XXI y en entornos futuros,
- la necesidad de que la tecnología se aproveche plenamente y se integre de forma eficaz en los centros formativos,
- mejorar también el acceso a la educación a través de recursos educativos abiertos y a las oportunidades sin precedentes que los nuevos medios ofrecen para la colaboración profesional,
- la resolución de problemas y la mejora de la calidad y equidad de la educación.

La competencia digital es un pre-requisito para que los estudiantes de todas las edades puedan beneficiarse por completo de las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología para un aprendizaje más eficaz, motivador e inclusivo (tal como se indica en "[Education and Training Monitor 2013](#)", p. 19).

Los estándares educativos deben por tanto incluir el tipo de conocimientos y habilidades que pueden ayudar a los estudiantes al desarrollo de las nuevas competencias requeridas en la sociedad actual, que se ven potenciadas por la tecnología, especialmente aquellas relacionadas con la gestión del conocimiento. En una serie de aspectos, aquellas personas que sean responsables de la enseñanza de los estudiantes del nuevo milenio tienen que ser capaces de guiarlos en su viaje educativo a través de los nuevos medios. Los profesores necesitan un mensaje político claro en este sentido: el reconocimiento público de lo que se espera que hagan para desarrollar estas competencias como una prioridad en sus áreas o especialidades. Este reconocimiento público exigirá a su vez una atención preferente en los sistemas de formación de profesorado y el reconocimiento de su desarrollo profesional. La necesidad de asegurar una docencia de alta calidad se ha convertido en uno de los objetivos prioritarios del "[Marco estratégico europeo de Educación y Formación](#)" (ET 2020).

La formación en competencias es un imperativo curricular que en el caso de la competencia digital ha tenido hasta ahora una especificación poco desarrollada y diversa en sus descriptores al no existir un marco de referencia común. **Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia.** Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva "sociedad red". La conectividad y el equipamiento irán llegando a todas las aulas, pero será más complicado que haya un suficiente nivel generalizado de competencia digital docente si no hay un marco común de referencia que permita su acreditación generalizada (no como algo opcional o reservado para quienes tengan afición a las aplicaciones y dispositivos informáticos) y desarrollar un plan de formación coherente con una propuesta de indicadores evaluables que permita reforzar una de las áreas de la profesionalización docente peor atendidas en

la formación inicial. Es algo que ya se ha hecho en otros países, aunque con diversos matices, orientaciones y niveles de concreción.

El proyecto de “[Marco Común de Competencia Digital Docente](#)” nace en 2012 con esa intención de ofrecer una referencia descriptiva que pueda servir con fines de formación y en procesos de evaluación y acreditación. Forma parte tanto del “Plan de Cultura Digital en la Escuela” como del “Marco Estratégico de Desarrollo Profesional Docente”, cuyo conjunto de proyectos son resultado del proceso de reflexión compartida que el Ministerio de Educación de España abrió con la participación activa de las CCAA y ponencias en las que también participan expertos externos y responsables de diversas unidades del MECD. En las reuniones de los grupos de trabajo de Tecnologías del Aprendizaje (antiguo Comité TIC) y de Formación de Profesorado (anterior Comité Técnico de Formación), con representantes de todas las CCAA, se presentaron las correspondientes líneas de actuación de los proyectos, cuyo desarrollo tiene lugar en un espacio de colaboración, debate y decisión conjunta, de tal modo que las propuestas resultantes tengan dimensión estatal y la aprobación y consenso general. En 2013 se publicó la versión 1.0 del borrador con propuesta de descriptores del Marco, el cual se revisó en febrero de 2014 en la Jornada de Trabajo sobre “Marco Común de Competencia Digital Docente” organizada en Valladolid en colaboración con la Consejería de Educación de Castilla y León. De las conclusiones extraídas en dicha Jornada, se publicó en junio de 2014 la versión 2.0 del borrador de dicho Marco, que en octubre 2015 se tradujo al idioma inglés.

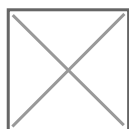
En mayo de 2016 se reactivó la Ponencia de Competencia Digital Docente, que toma esa versión 2.0 como punto de partida para trabajar en el desarrollo de los descriptores competenciales de cada una de las Áreas del Marco y define los seis niveles competenciales que se presentan en una actualización denominada versión 2.1, de noviembre de 2016, del borrador del Marco, y que sentó las bases para el desarrollo tecnológico del portfolio de la competencia digital docente. Dicha actualización se sometió a una validación a través de una encuesta en línea entre los días 30 de noviembre y 15 de diciembre de 2016, a la que respondieron responsables de CCAA, Universidades, miembros de European Schoolnet y JRC, así como otros expertos en materia de Competencia Digital Docente. Tras el análisis de los aportes de todos ellos, se actualizó el Marco de Competencia Digital Docente que finalmente se

presenta en este documento: “[Marco de la Competencia Digital Docente 2017](#)”.

PORTFOLIO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

En el proceso de construcción de este Marco, se desarrolló el portfolio de la competencia digital docente de cara a cumplir los objetivos de trabajo que en 2012 ya se había marcado la Ponencia, con la meta de que se pueda reconocer y acreditar el nivel de competencia digital del profesorado.

Para ello se creó la solución tecnológica alojada en <http://portfolio.educalab.es> en la que cada docente puede crear su biografía de la competencia digital docente, autoevaluarse de forma continua en dicha competencia y evidenciar de forma segura, en un dossier individual y actualizable, los trabajos que avalen su competencia digital docente, para generar así un pasaporte de la competencia digital docente que muestre a lo largo de su vida profesional, cómo va mejorando dicha competencia hasta alcanzar el máximo nivel.



ÁREAS Y COMPETENCIAS

Las áreas de competencia digital del Marco DIGCOMP 2.0 pueden resumirse de la siguiente forma:

1. **Información y alfabetización informacional:** identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
2. **Comunicación y colaboración:** comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
3. **Creación de contenido digital:** crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de

uso.

4. **Seguridad:** protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
5. **Resolución de problemas:** identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Las áreas 1, 2 y 3 son bastante lineales, mientras que las áreas 4 y 5 son más transversales. Esto significa que, mientras las áreas 1 a 3 tratan competencias que pueden volver a exponerse en términos de actividades y usos específicos, las áreas 4 y 5 se aplican a cualquier tipo de actividad llevada a cabo a través de medios digitales. Esto no significa que las áreas 1, 2, y 3 no estén interrelacionadas. Aunque cada área tiene su propia especificidad, hay varios puntos superpuestos y referencias cruzadas a otras áreas. El área 5, “Resolución de Problemas”, es el área competencial transversal por excelencia, que en el marco es un área competencial independiente, pero, por otro lado, los elementos referentes a la resolución de problemas pueden encontrarse en cualquiera de las otras áreas competenciales. Por ejemplo, el área competencial “Información” (área 1), incluye la competencia “evaluar la información”, que es parte de la dimensión cognitiva de la resolución de problemas. La comunicación y la creación de contenido incluyen varios elementos de la resolución de problemas (léase: interactuar, colaborar, desarrollar contenido, integrar y re-elaborar, programar, etc.). A pesar de incluir elementos referentes a la resolución de problemas en áreas competenciales de relevancia, se ha considerado necesario contar con una competencia independiente de resolución de problemas, por la relevancia que este aspecto cobra en el uso de tecnologías y medios digitales. Es necesario tener en cuenta que algunas de las competencias que se listan en las áreas 1 a 4 también pueden mapearse en el área 5.

Para cada una de las áreas de competencia anteriores, se ha identificado una serie de competencias relacionadas. El número de competencias en cada área varía desde un mínimo de 3 hasta un máximo de 6. Las competencias están numeradas; sin embargo, la progresión no se refiere a los diversos grados de progresión (los niveles de dominio

se presentan en la Dimensión 3). La primera competencia en cada área es siempre la que incluye más aspectos técnicos: en estas competencias específicas, los conocimientos, destrezas y actitudes tienen procesos operacionales como componente dominante. También se incluyen habilidades técnicas y operacionales en cada competencia, aunque procurando siempre referirse a la funcionalidad y evitar la mención de herramientas específicas que puedan cambiar o dejar de usarse en un futuro próximo.

Área 1: Información y alfabetización informacional

Descripción general: Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

Competencias:

- 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital.
- 1.2. Evaluación de información, datos y contenido digital.
- 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.

Área 2: Comunicación y colaboración

Descripción general: Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos por medio de herramientas en red, conectar con otros y colaborar mediante herramientas digitales, interaccionar y participar en comunidades y redes, concienciación intercultural.

Competencias:

- 2.1 Interacción mediante tecnologías digitales.
- 2.2 Compartir información y contenidos.
- 2.3 Participación ciudadana en línea.
- 2.4 Colaboración mediante canales digitales.
- 2.5 Netiqueta.

2.6 Gestión de la identidad digital

Área 3: Creación de contenidos digitales

Descripción general: Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Competencias:

3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales.

3.3 Derechos de autor y licencias.

3.4 Programación.

Área 4. Seguridad

Descripción general: Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso responsable y seguro.

Competencias:

4.1 Protección de dispositivos y de contenido digital.

4.2 Protección de datos personales e identidad digital.

4.3 Protección de la salud y el bienestar

4.4 Protección del entorno

Área 5: Resolución de problemas

Descripción general: Identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

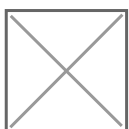
Competencias:

- 5.1 Resolución de problemas técnicos.
- 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
- 5.3 Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.
- 5.4 Identificación de lagunas en la competencia digital.

NIVELES COMPETENCIALES

Como resultado del trabajo desarrollado en 2016, en la Ponencia de Competencia Digital Docente, en torno a un Marco actualizado de Competencia Digital Docente, definido en niveles competenciales para cada una de las áreas descritas en DigComp2.0, INTEF concreta la siguiente propuesta:

1. la actualización de la propuesta de descriptores de CDD para cada competencia en 3 niveles: A (Básico), B (Intermedio), C (Avanzado).
2. El desarrollo de los descriptores subdivididos en seis niveles competenciales (A1 - C2) para cada una de las competencias de cada una de las cinco áreas.



CRÉDITOS:

Esta es una adaptación de algunos apartados del documento “[Marco común de competencia digital docente](#)” publicado por el [INTEF](#) (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado). La selección de los apartados y los resaltados en letra negrita en esta adaptación son exclusiva responsabilidad de Eduteka y no son avaladas por INTEF. INTEF publicó este documento bajo licencia [Creative Commons](#) (reconocimiento-compartir igual).

Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 28 de 2017.

Última modificación de este documento: Octubre 04 de 2017.