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

DigiTrain

digital skills for adults and adult educators

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Futuretrend TRAINING ACADEMY · FuturoDigitale · Eurosuccess CONSULTING · Action · GoEurope · GLaSP

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA EDUCADORES DE ADULTOS

Abril 2019

Exención de responsabilidad:
La información y las opiniones contenidas en este informe son las del autor(es) y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni cualquier persona que actúe en su nombre son responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Página de contenidos

Sección 1:
Introducción

Introducción al proyecto 10
La asociación de entidades 11

Sección 2.
Marco de competencias

El contexto y el alcance del marco de competencias 14
La estructura del marco de competencia digital para docentes 15
Resumen del marco de competencias 15

Sección 3
Las competencias y resultados del aprendizaje

Área de competencia 1: Compromiso profesional 21
Área de competencia 2: Recursos digitales 26
Área de competencia 3: Enseñanza y aprendizaje 30
Área de competencia 4: Evaluación 35
Área de competencia 5: Empoderamiento de las personas que aprenden 39
Área de competencia 6: Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden 43

Sección 4
Resultados de aprendizaje y recursos de apoyo

Terminología de los componentes del marco de competencias 51
Apoyo y orientación hacia los resultados de aprendizaje 52
Guía de evaluación 56
Métodos de evaluación 56
Recursos didácticos y de aprendizaje 57

Sección 1:

Introducción

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA ADULTOS

Introducción al proyecto

Este marco de competencias digitales para los educadores de adultos ha sido creado como uno de los productos intelectuales del proyecto de asociación estratégica Erasmus+ DigiTrain (mejora de habilidades digitales y transversales para promover innovadoras estrategias de formación mixta en Educación de Adultos), implementado en 2017-2019.

El objetivo general del proyecto era fortalecer la capacidad de las organizaciones de capacitación que les permitan ofrecer servicios de capacitación digital relevantes y de alta calidad mediante la mejora de las competencias digitales de los educadores de adultos , la competencia del personal mediante la formulación de marcos de competencias digitales para los adultos y los educadores de adultos y se utiliza como base para el desarrollo de los programas de capacitación digital, recursos y herramientas de aprendizaje.

La asociación se componía de 6 organizaciones de 5 países:

Futuretrend (UK) ofrece capacitación en TI; diseño, habilidades empresariales y financieras, y se centra en ayudar a los clientes a mejorar sus habilidades de negocios o el éxito personal. La formación incluye cursos populares como Photoshop, WordPress, pruebas de software, análisis de negocios, acciones y acciones de formación y de las inversiones.

Futuro Digitale Association (Italia) es una organización sin ánimo de lucro. Se adapta a las necesidades de la comunidad local, como el desempleo y/o los conocimientos básicos, dirigidos a los grupos marginados y desfavorecidos, como los migrantes y los miembros de grupos minoritarios. Trabaja para promover el empoderamiento a través del desarrollo conectado a e-learning, formación y pautas de trabajo personalizado. También es una agencia de trabajo validada por el Ministerio de Trabajo, y ayuda a los grupos destinatarios a escribir e impulsar sus CVs y orientar sus carreras a través de herramientas de aprendizaje no formal.

Eurosuccess Consulting (Chipre) es una organización de consultoría y capacitación en el campo de la gestión de proyectos, capacitación y servicios de consultoría y asesoramiento y orientación. La organización ofrece un paquete completo de servicios para atender a las necesidades de diversos grupos y organizaciones con respecto a sus oportunidades de aprendizaje permanente, en Chipre y en el extranjero.

Action Synergy S.A. (Grecia) es una organización basada en aplicaciones dedicadas a la educación, la formación y las aplicaciones basadas en conocimiento, involucrada en el desarrollo de tecnologías educativas, metodologías de capacitación y el desarrollo de cursos de formación e-learning. Se centra especialmente en la promoción de la educación de adultos y la adquisición de destrezas transversales para jóvenes y adultos. Sus principales áreas de especialización incluyen: el desarrollo de metodologías de aprendizaje, tecnologías educativas y cursos y módulos que hacen uso de metodologías innovadoras.

GO Europe (España) Asociación intercultural que tiene como objetivo promover un espíritu internacional alineado con la política europea común de objetivos culturales a través del diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y la conciencia europea a través de la participación activa de los jóvenes, organizaciones y empresas, en proyectos relacionados con la movilidad, la educación y el crecimiento.

Global Learning & Skills Partnership (GLaSP) (Reino Unido) es una organización sin fines de lucro que promueve la formación y el desarrollo de jóvenes y adultos, especialmente aquellos que se encuentran desfavorecidos o socialmente excluidos. La organización ofrece talleres y cursos de capacitación en competencias para la empleabilidad, habilidades de búsqueda de empleo, finanzas personales, funcionales, habilidades para la vida y habilidades digitales, la dimensión global de las TIC, el aprendizaje intercultural y la comunicación, el conocimiento de la salud y el espíritu empresarial.

Sección 2:

Marco de competencias

MARCO DE COMPETENCIAS

El contexto y el alcance del marco de competencias

El papel del educador es un proceso evolutivo, y no va más allá que el del educador de adultos, ya que son cada vez más necesarias para tener una amplia gama de competencias diferentes, especialmente en la era digital para satisfacer las necesidades de los estudiantes adultos en el siglo 21. Además, los educadores de adultos están asumiendo cada vez más responsabilidades para desarrollar y mejorar su propia competencia, y cada vez más utilizando tecnologías de aprendizaje digital.

Una serie de marcos, programas de capacitación y herramientas existentes que describen las competencias digitales para los educadores, y les ayudan a evaluar sus competencias, identificar sus necesidades de capacitación y ofrecer formación específica. Los principales marcos fueron identificados en el marco europeo de la Competencia Digital de los educadores (DigiCompEdu) (1)

Este marco de competencias digitales está dirigido a educadores de adultos, especialmente aquellos en educación de personas adultas, formal y no formal y la educación profesional. Proporciona un marco de competencias que es "amistoso con el educador" y que puede ser utilizado por proveedores de formación de docentes, instituciones e instructores para desarrollar cursos de educadores de adultos. No se pretende sustituir o socavar la competencia existente y marcos curriculares para los educadores. En su lugar, proporciona un marco que complementa las ya existentes, con un enfoque particular en los educadores de adultos, especialmente aquellos que trabajan en el sector no oficial de educación de adultos y educación no formal en particular.

El marco para los educadores de adultos se basa en el DigiCompEdu, adaptándolo a las necesidades específicas de los grupos de educadores de adultos y, además, permite identificar los resultados de aprendizaje específicos asociados con cada una de las competencias en términos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el educador de adultos espera que permitan a sus alumnos desarrollar las necesarias competencias digitales.

(1) DigiCompEdu responde a la creciente toma de conciencia entre muchos Estados europeos de que los educadores necesitan un conjunto de competencias digitales específicas a su profesión, a fin de ser capaces de aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para mejorar e innovar en la educación.

Cómo usar el marco de competencias

El Marco de competencias digitales para los educadores de adultos, desarrolla, adapta y extiende el DigiCompEDu para satisfacer las necesidades específicas de los educadores de adultos e identifica los resultados concretos de aprendizaje asociadas con cada una de las competencias, en términos de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que los educadores de adultos requieren para apoyar a los adultos para desarrollar su competencia digital. Vea el diagrama abajo.

Estructura y contenido

Esta sección proporciona detalles de la estructura y el contenido de cada una de las competencias y resultados del aprendizaje. Cada competencia incluye:

- Área de competencia
- Elemento de competencia
- Descripción de la competencia
- Resultados de aprendizaje (conocimientos / habilidades / actitudes)
- Horas de aprendizaje guiado

La estructura de marco de competencia digital para docentes

El marco se centra en las tres principales áreas de competencias identificadas en el marco DigiCompEdu: competencias profesionales, competencias pedagógicas y las competencias de los alumnos agrupados en 6 áreas principales de competencia que se resumen en el cuadro siguiente.

Resumen de competencias

Cada una de las 6 áreas de competencia se divide en una serie de competencias (basado en el DigiCompEdu) como se muestra en la tabla siguiente

Competencia 1: Compromiso profesional

La competencia digital de los educadores se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales, no sólo para mejorar la enseñanza, sino también por sus interacciones profesionales con colegas, alumnos, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional individual y el bien colectivo y la continua innovación de la organización y de la profesión docente.

Competencia 2: Recursos digitales

Los educadores se enfrentan actualmente con una gran riqueza de recursos digitales (educativa) que se pueden utilizar para la enseñanza. Es una de las competencias clave que cualquier educador necesita desarrollar para trabajar en términos de variedad y para identificar eficazmente los recursos que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje, el grupo de

aprendizaje y el estilo de enseñanza, para estructurar la riqueza de materiales, establecer conexiones y modificar, agregar y desarrollar recursos digitales para apoyar sus enseñanzas.

Al mismo tiempo, necesitan ser conscientes de cómo utilizar de forma responsable y gestionar los contenidos digitales. Se deben respetar las normas sobre derechos de autor al utilizar, modificar y compartir los recursos y proteger el contenido confidencial y datos digitales, tales como los exámenes o las notas de los alumnos.

Competencia 3: Enseñanza y aprendizaje

Las tecnologías digitales pueden aumentar y mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje de muchas maneras diferentes. Sin embargo, cualquiera que sea el enfoque o estrategia pedagógica elegida, la competencia digital específica del educador reside en orquestar eficazmente el uso de las tecnologías digitales en las diferentes fases y la configuración del proceso de aprendizaje.

Competencia 4: Estrategias de evaluación

La evaluación puede ser un facilitador o cuello de botella para la innovación en la educación. Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos examinar cómo las tecnologías digitales pueden mejorar la evaluación de las estrategias existentes. Al mismo tiempo, también debemos considerar la forma en que pueden utilizarse para crear o facilitar innovadores enfoques de evaluación. Los educadores deben ser capaces de utilizar tecnologías digitales dentro de la evaluación con esos dos objetivos en mente.

Además, el uso de las tecnologías digitales en la educación, tanto para la evaluación, el aprendizaje, fines administrativos o de otra índole, se traduce en una amplia gama de datos disponibles en cada uno de los comportamientos de aprendizaje del alumno. Analizar e interpretar esta información y utilizarla para ayudar a tomar decisiones cada vez más y más importantes - complementado por el análisis de las pruebas convencionales sobre el comportamiento del alumno.

Al mismo tiempo, las tecnologías digitales pueden contribuir a vigilar directamente el progreso del alumno, para facilitar la retroalimentación y permitir a los educadores evaluar y adaptar sus estrategias de enseñanza.

Competencia 5: Empoderamiento de las personas que aprenden

Uno de los puntos clave de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para apoyar estrategias pedagógicas centradas en el alumno fomentando la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Así, la tecnología digital puede utilizarse para facilitar la participación activa de los alumnos, por ejemplo, al explorar un tema, experimentando con diferentes opciones o soluciones, la comprensión de las conexiones, viene con soluciones creativas como la creación de un artefacto y la reflexión sobre él.

Las tecnologías digitales pueden además contribuir a apoyar la diferenciación en el aula y la educación personalizada, ofreciendo actividades de aprendizaje adaptados a cada nivel de competencia del alumno, sus intereses y sus necesidades de aprendizaje. Al mismo tiempo, sin embargo, debe tenerse cuidado de no exacerbar las desigualdades existentes (por ejemplo, en el acceso a las tecnologías digitales o habilidades digitales) y para garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, incluyendo a aquellos con necesidades educativas especiales.

Competencia 6: Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden

La Competencia Digital es una de las competencias transversales que los educadores deben inculcar en los alumnos. Mientras que el fomento de otras competencias transversales es sólo parte de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales son utilizados para hacerlo, la capacidad de los alumnos para facilitar la competencia digital es una parte integral de la competencia digital de los educadores. A causa de esto, esta posibilidad merece un área dedicada en el marco DigCompEdu

La Competencia digital de los alumnos es capturada por el marco europeo de competencias digitales para los ciudadanos (DigComp). Así, el área DigCompEdu sigue la misma lógica y detalles de las cinco competencias alineadas en el contenido y la descripción del DigComp. Los titulares, sin embargo, han sido adaptados para enfatizar la dimensión pedagógica y centrarse en este marco.

Sección 3:

Competencias y resultados del aprendizaje

Área de competencia 1:

Compromiso profesional

Descripción general

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

Competencias:

1.1 Comunicación Organizacional

1.2 Colaboración profesional

1.3 Práctica reflexiva

1.4 Desarrollo Profesional Digital Continuo (CPD, siglas en inglés)

Área de competencia	**1**	**Compromiso profesional**
Elemento de competencia	**1.1**	**Comunicación Organizacional**
Descripción de la competencia	Usar tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con alumnos, padres y terceros, así como contribuir en la colaboración para desarrollar y mejorar las estrategias de comunicación organizacional.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	1.1.1	Identificar los diferentes canales de comunicación digital y las herramientas de comunicación, dependiendo del propósito y el contexto.
Habilidades	1.1.2	Uso de la tecnología digital para comunicar los procedimientos organizativos para los alumnos y los padres (ej. reglas, citas, eventos).
	1.1.3	Usar tecnologías digitales para comunicarse con colegas dentro de la misma organización y más allá
	1.1.4	Contribuir a desarrollar y mejorar conjuntamente estrategias de comunicación organizacional.
Actitudes	1.1.5	Valorar el papel y la importancia de la comunicación digital en el aprendizaje, la vida cotidiana y en la vida económica, social y política.
	1.1.6	Consciente de la directiva de la organización y los procedimientos de comunicación con los alumnos, los padres y los interesados.

Área de competencia	**1**	**Compromiso profesional**
Elemento de competencia	**1.2**	**Colaboración profesional**
Descripción de la competencia	Utilizar tecnologías digitales para colaborar con los demás educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias en prácticas pedagógicas innovadoras.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	1.2.1	Identificar las redes de apoyo y profesional dentro de su propia organización y más allá (local, regional, nacional y mundial.
	1.2.2	Identificar y evaluar las herramientas digitales que pueden utilizarse para la colaboración dentro y fuera de la organización.
Habilidades	1.2.3	Usar tecnologías digitales para colaborar con otros educadores y en el desarrollo de los recursos educativos.
	1.2.4	Utilizar las tecnologías digitales para compartir, intercambiar conocimientos, experiencias y mejores prácticas en las prácticas pedagógicas con colegas y compañeros.
	1.2.5	Utilizar profesionales y redes de colaboración para estudiar y reflexionar sobre nuevas prácticas y métodos pedagógicos
	1.2.6	Utilizar las redes profesionales como fuente del propio desarrollo profesional.
Actitudes	1.2.7	Apreciar y reconocer el valor de los contactos y la colaboración profesional.

Área de competencia	**1 Compromiso profesional**
Elemento de competencia	**1.3 Práctica reflexiva**
Descripción de la competencia	Reflexionar, evaluar críticamente y desarrollar activamente (individual o colectivamente) prácticas pedagógicas digitales y de la comunidad educativa.

Resultados del aprendizaje	
Conocimientos	1.3.1 Analizar las prácticas educativas y los procedimientos de aprendizaje reflexivo.
	1.3.2 Identificar aplicaciones de competencia y áreas de mejora
Habilidades	1.3.3 Analizar las prácticas propias digitales y profesionales y esbozar posibles oportunidades de “CPD”.
	1.3.4 Desglosar y proporcionar la retroalimentación crítica digital sobre las políticas y prácticas a nivel organizacional y proponer posibles mejoras.
Actitudes	1.3.5 Buscar continuamente oportunidades de desarrollo profesional continuo (“CPD”), especialmente para ampliar y mejorar la propia gama de prácticas pedagógicas y digital

Área de competencia	**1**	**Compromiso profesional**
Elemento de competencia	**1.4**	**Desarrollo Profesional Digital Continuo (CPD, siglas en inglés)**
Descripción de la competencia	Utilizar fuentes digitales y recursos para el desarrollo profesional continuo.	
Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	1.4.1	Identificar oportunidades de desarrollo profesional adecuadas a través de internet y los medios de comunicación en línea.
	1.4.2	Identificar oportunidades de DPC pertinente en las tecnologías de aprendizaje digital (local, regional, nacional y mundial, según proceda).
Habilidades	1.4.3	Aplicar estrategias de búsqueda en Internet para localizar competencias específicas y encontrar nuevos métodos y estrategias pedagógicas.
	1.4.4	Seleccionar y utilizar las oportunidades de formación en línea (MOOC, videos, seminarios, tutoriales, etc.) como fuente de desarrollo profesional continuo.
	1.4.5	Usar tecnologías digitales/entornos para proponer y ofrecer oportunidades de formación para los compañeros y compañeras.
	1.4.6	Reconocimiento de las oportunidades y los beneficios del aprendizaje en línea.

Área de competencia 2

Recursos digitales

Descripción general

Buscar, crear y compartir recursos digitales.

Competencias:

2.1 Selección de recursos digitales

2.2 Creación y modificación de recursos digitales

2.3 Gestionar, proteger y compartir recursos digitales

Área de competencia	2 Recursos digitales
Elemento de competencia	**2.1. Selección de recursos digitales**
Descripción de la competencia	Recursos para la enseñanza y el aprendizaje. Considerar el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de aprendizaje, durante la selección de recursos digitales y en la planificación de su uso.

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	2.1.1	Identificar estrategias de búsqueda adecuadas para localizar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje.
	2.1.2	Seleccionar y evaluar los recursos digitales apropiados para la enseñanza y el aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto, los objetivos de aprendizaje y el grupo de destino.
	2.1.3	Analizar las posibles restricciones en el uso de recursos digitales (ej. tipos de archive, copyright o accesibilidad).
Habilidades	2.1.4	Analizar y comparar la credibilidad y la fiabilidad de los recursos digitales para determinado propósito.
	2.1.5	Proponer el uso de los recursos de capacitación y aprendizaje digital en la manera más fructífera hacia objetivos específicos de aprendizaje.
Actitudes	2.1.6	Comportamiento empático y promovedor, como el crítico y el pensamiento racional, a fin de identificar y seleccionar los recursos pedagógicos digitales para adultos
	2.1.7	Ser consciente de los recursos digitales pedagógicos para adultos.

Área de competencia	**2**	**Recursos digitales**
Elemento de competencia	**2.2**	**Creación y modificación de recursos digitales**
Descripción de la competencia	Modificar y construir sobre recursos de licencia abierta y otros recursos donde esto está permitido. Crear o adaptar nuevos recursos educativos digitales. Considerando los objetivos de aprendizaje específicos, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de aprendizaje, a la hora de diseñar los recursos digitales y planificar su uso.	
Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	2.2.1	Identificar y definir los objetivos específicos de aprendizaje, el contexto, el estilo de enseñanza, y el grupo de educandos adultos, al diseñar la capacitación digital y recursos de aprendizaje y la planificación de su uso.
	2.2.2	Identificar las diferentes licencias atribuidas a los recursos digitales y las implicaciones de la re-utilización
	2.2.3	Analizar y dar ejemplos para alcanzar los objetivos de aprendizaje a la hora de crear y modificar recursos digitales hacia el grupo objetivo.
Habilidades	2.2.4	Modificar y combinar los recursos existentes para crear actividades de aprendizaje que se adaptan a un objetivo de aprendizaje específico y grupo de aprendizaje.
	2.2.5	Diseñar y desarrollar nuevos recursos educativos digitales adaptados a un determinado grupo de adultos.
Actitudes	2.2.6	Actitud creativa y empática, capaz de identificar los objetivos y expectativas de los estudiantes diferentes y adaptarse a ellos

Área de competencia	2 Recursos digitales
Elemento de competencia	**2.3 Gestionar, proteger y compartir recursos digitales**
Descripción de la competencia	Organizar el contenido digital y ponerla a disposición de los educados y educadores. Protección de contenido digital sensible. Respetar y aplicar la privacidad, las licencias y las normas sobre derechos de autor. Entender el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluida su atribución apropiada.

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	2.3.1	Describir y gestioanr recursos educativos abiertos e identificar diferentes maneras de compartirlos.
	2.3.2	Distinguir la privacidad y los derechos de autor y las normas de protección de los contenidos digitales.
Habilidades	2.3.3	Demostrar la organización de contenido digital y ponerla a disposición de los educadores adultos y otros educadores a través de diversos medios (enlaces, archivos adjuntos, cargar, compartir archivos, blogs, etc.).
	2.3.4	Aplicar adecuadamente las referencias a fuentes de información cuando se comparte o publica los recursos sujetos a copyright.
	2.3.5	Aplicar medidas para proteger los datos y recursos digitales.
Actitudes	2.3.6	Apreciar y valorar la importancia y la utilidad de organizar, proteger y compartir recursos digitales en un entorno seguro
	2.3.7	Ser consciente y respetuoso con la privacidad y las reglas de derechos de autor de los contenidos digitales.

Área de competencia 3

Enseñanza y aprendizaje

Descripción general

Administrar y organizar el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.

Competencias:

3.1 Enseñanza

3.2 Orientación

3.3 Aprendizaje colaborativo

3.4 El aprendizaje autorregulado

Área de competencia	**3 Enseñanza y aprendizaje**
Elemento de competencia	**3.1. Enseñanza**
Descripción de la competencia	Planificar y aplicar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza y la manipulación adecuada de estrategias de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos.

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	3.1.1	Identificar y definir las herramientas digitales adecuadas para uso para los distintos objetivos de aprendizaje, contexto y grupos objetivo.
	3.1.2	Relacionar cómo la intervención de lo digital dirigido por educador (cara a cara o en un entorno digital) puede apoyar mejor el objetivo de aprendizaje.
Habilidades	3.1.3	Aplicar diferentes dispositivos digitales de aprendizaje a fin de mejorar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje (ej. pizarra blanca interactiva, dispositivos móviles).
	3.1.4	Combinar el uso adecuado de los contenidos digitales (ej. vídeos, actividades interactivas) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
	3.1.5	Producir sesiones de aprendizaje, actividades e interacciones en un entorno digital.
	3.1.6	Producir colaboración clase/grupo e interacción en un entorno digital.
	3.1.7	Evaluar la eficacia y la idoneidad de las estrategias pedagógicas digitales elegidas.
Actitudes	3.1.8	Voluntad de experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos de incrustación de la tecnología digital en la enseñanza y el aprendizaje

Área de competencia	**3 Enseñanza y aprendizaje**
Elemento de competencia	**3.2 Orientación**
Descripción de la competencia	Utilizar tecnologías digitales para mejorar la interacción con los alumnos, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje, y usar tecnologías digitales para ofrecer una oportuna orientación y asistencia. Experimentar con nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo.
Resultados del aprendizaje	
Conocimientos	3.2.1 Identificar las herramientas de comunicación digital para apoyar a los alumnos y supervisar su rendimiento.
Habilidades	3.2.2 Usar tecnologías digitales para responder a las preguntas o dudas de los alumnos
	3.2.3 Aplicar actividades de aprendizaje en un entorno digital teniendo en cuenta la diferenciación de los alumnos.
	3.2.4 Usar la tecnología digital para controlar de forma remota el progreso de los alumnos y permitir que los tutores intervengan y ofrezcan orientación cuando sea necesario.
	3.2.5 Demostrar la prestación de apoyo, orientación y retroalimentación oportuna a los estudiantes que utilizan tecnologías digitales
Actitudes	3.2.6 Reconocer el valor de la orientación
	3.2.7 Tener voluntad de experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para brindar orientación y apoyo mediante las tecnologías digitales.

Área de competencia	**3 Enseñanza y aprendizaje**
Elemento de competencia	**3.3 Aprendizaje colaborativo**
Descripción de competencia	Utilizar tecnologías digitales para mejorar la colaboración del alumno. Capacitar a los alumnos para que utilicen las tecnologías digitales como parte de las propuestas colaborativas, como medio de mejorar la comunicación y la colaboración.

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	3.3.1	Identificar las tecnologías digitales relevantes para apoyar el aprendizaje colaborativo
	3.3.2	Identificar fuentes fiables de herramientas de aprendizaje digitales
Habilidades	3.3.3	Diseñar y crear actividades de colaboración en un entorno digital (ej. blogs, Wikis, entornos virtuales de aprendizaje) para proyectos de grupo, presentación de resultados y/o el intercambio de conocimientos.
	3.3.4	Administrar supervisión y guía a los alumnos en su aprendizaje colaborativo.
	3.3.5	Usar tecnologías digitales que permitan a los alumnos compartir ideas y recibir retroalimentación entre pares.
Actitudes	3.3.6	Tener voluntad de fomentar el aprendizaje colaborativo entre los alumnos

Área de competencia	**3**	**Enseñanza y aprendizaje**
Elemento de competencia	**3.4**	**El aprendizaje autorregulado**
Descripción de la competencia	Utilizar tecnologías digitales para apoyar a los alumnos en su auto-aprendizaje.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	3.4.1	Identificar y comparar las tecnologías digitales disponibles adecuadas para el auto-aprendizaje
Habilidades	3.4.2	Usar tecnologías digitales que permitan a los alumnos a planificar su aprendizaje, y reunir pruebas y registrar el progreso
	3.4.3	Usar tecnologías digitales para permitir a los alumnos presentar y mostrar su trabajo (ej. ePortafolio, blogs, etc.)
	3.4.4	Usar tecnologías digitales para permitir a los alumnos reflexionar y evaluar su progreso de aprendizaje a través de la auto-evaluación.
	3.4.5	Evaluar la pertinencia de estrategias digitales para fomentar el aprendizaje autorregulado.
Actitudes	3.4.6	Animar a los estudiantes a usar tecnologías digitales para apoyar sus actividades de aprendizaje individuales y deberes.

Área de competencia 4

Evaluación

Descripción general

Utilizando tecnologías digitales y estrategias para mejorar la evaluación.

Competencias:

4.1 Estrategias de evaluación

4.2 El análisis de pruebas

4.3 Feedback y planificación

Área de competencia	**4**	**Evaluación**
Elemento de competencia	**4.1.**	**Estrategias de evaluación**
Descripción de la competencia	Utilizar la tecnología digital para la evaluación formativa y sumativa. Potenciar la diversidad y la idoneidad de formatos y criterios de evaluación	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	4.1.1	Identificar las diferentes tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa para supervisar el progreso de los alumnos
	4.1.2	Identificar las ventajas y desventajas de las tecnologías digitales y las estrategias de evaluación tradicionales
Habilidades	4.1.3	Utilizar las tecnologías digitales para mejorar las estrategias de evaluación formativas (por ejemplo, mediante sistemas de respuesta en el aula, cuestionarios e-carteras y juegos).
	4.1.4	Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la evaluación sumativa (por ejemplo, basada en el ordenador, la aplicación de pruebas de audio o de vídeo, utilizando simulaciones).
	4.1.5	Mostrar herramientas de evaluación digital para supervisar el proceso de aprendizaje y obtener información sobre el progreso de los alumnos
	4.1.6	Analizar la conveniencia de utilizar métodos de evaluación digital contra los resultados del aprendizaje y adaptar estrategias en consecuencia.
Actitudes	4.1.7	Reconocer el valor de la utilización de herramientas de evaluación digital en el proceso de aprendizaje
	4.1.8	Tener voluntad de mejorar sus conocimientos y habilidades en el uso de las nuevas tecnologías de evaluación digital

Área de competencia	4 Evaluación
Elemento de competencia	**4.2 El análisis de pruebas**
Descripción de la competencia	Generar, seleccionar, analizar críticamente las evidencias digitales en la actividad del alumno, el desempeño y el progreso para informar al profesor y al alumno

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	4.2.1	Identificar las actividades de aprendizaje que generen datos sobre la actividad y el rendimiento del alumno
	4.2.2	Enumerar los pasos del uso de tecnologías digitales para el registro y evaluación de datos
Habilidades	4.2.3	Uso de la tecnología digital para grabar y comparar los datos sobre el progreso del alumno en el proceso de enseñanza
	4.2.4	Analizar e interpretar la evidencia disponible sobre la actividad y el progreso del alumno/rendimiento dentro de un entorno digital.
Actitudes	4.2.5	Apreciar y valorar la contribución de evaluaciones digitales en la supervisión de los progresos del alumno, independientemente de la hora y lugar
	4.2.6	Tomar conciencia de que la actividad de los alumnos en un entorno digital puede generar datos utilizados para ayudar a informar sobre los avances y la comprensión del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Área de competencia	4 Evaluación
Elemento de competencia	**4.3 Feedback y planificación**
Descripción de la competencia	Utilizar tecnologías digitales para proporcionar feedback personalizado y oportuno para los alumnos, adaptando las estrategias de enseñanza y proporcionar un apoyo específico. Capacitar a los alumnos para que comprendan las pruebas/evidencias proporcionadas por las tecnologías digitales y utilizarlas para la toma de decisiones

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	4.3.1	Enumerar y describir las diversas formas en que las tecnologías digitales pueden utilizarse para proporcionar feedback y planificación
Habilidades	4.3.2	Usar tecnologías digitales para supervisar el progreso del alumno y proporcionar apoyo cuando sea necesario.
	4.3.3	Utilizar la tecnología digital para calificar y dar feedback sobre asignación enviada electrónicamente.
	4.3.4	Proporcionar feedback personal y ofrecer apoyo diferenciado para los alumnos, sobre la base de los datos generados.
	4.3.5	Ayudar a los alumnos a la hora de evaluar e interpretar los resultados de la evaluación
Actitudes	4.3.6	Tener voluntad de adaptar la enseñanza y las prácticas de evaluación basada en los datos generados.
	4.3.7	Apreciar la contribución de evaluaciones digitales para proporcionar retroalimentación oportuna
	4.3.8	Apreciar la contribución de las tecnologías digitales en la mejora tanto del progreso del alumno y estrategias de enseñanza del educador

Área de competencia 5

Empoderamiento de las personas que aprenden

Descripción general

Utilización de tecnologías digitales para mejorar la inclusión, la personalización y la participación activa de los alumnos.

Competencias:

5.1 La accesibilidad y la inclusión

5.2 Diferenciación y personalización

5.3 La participación activa de los alumnos

Área de competencia	**5**	**Empoderamiento de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**5.1.**	**La accesibilidad y la inclusión**
Descripción de la competencia	Garantizar el acceso a recursos y actividades educativas para todas las personas, incluyendo aquellas con necesidades especiales. Considerar y responder ante las expectativas, habilidades, usos y confusiones (todas ellas digitales) de los alumnos, así como a las restricciones físicas, cognitivas y del entorno para el uso de las tecnologías digitales	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	5.1.1	Identificar las diferentes estrategias y tecnologías digitales para alumnos con necesidad de apoyo especial (limitaciones físicas o mentales, trastornos de aprendizaje, etc.).
	5.1.2	Considerar y responder a posibles problemas de accesibilidad a la hora de seleccionar, crear o modificar los recursos digitales para satisfacer las necesidades de los alumnos (herramientas alternativas/opciones/enfoques para alumnos con necesidades especiales)
Habilidades	5.1.3	Seleccionar y crear estrategias de aprendizaje digital que se adapten al contexto digital de los alumnos (tipos de dispositivo, tiempo de uso, etc.)
	5.1.4	Crear la herramienta de evaluación digital en el aprendizaje que se adapte a las expectativas de los estudiantes, las habilidades así como a las restricciones contextuales, físicas o mentales.
Actitudes	5.1.5	Predisposición a la continua reflexión sobre la idoneidad y adaptar estrategias en consecuencia.
	5.1.6	Tomar conciencia de la diferente capacidad de aprendizaje y las necesidades especiales

Área de competencia	**5**	**Empoderamiento de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**5.2**	**Diferenciación y personalización**
Descripción de la competencia	Ayudar a los alumnos a cubrir sus diferentes necesidades de aprendizaje, haciéndolos avanzar en diferentes niveles y velocidades	
Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	5.2.1	Identificar cómo la tecnología digital puede utilizarse para atender a las necesidades especiales de los alumnos (ej. la dislexia, ADHD)
	5.2.2	Seleccionar e identificar las diferentes tecnologías digitales que pueden apoyar la diferenciación y la personalización del aprendizaje.
Habilidades	5.2.3	Crear planes de aprendizaje individuales e identificar cómo las tecnologías digitales pueden apoyar hay necesidades de aprendizaje.
	5.2.4	Aplicar actividades digitales (ej. concursos o juegos) que permitan a los alumnos progresar a diferentes velocidades y niveles de dificultad.
	5.2.5	Crear evaluaciones digitales que incorporen la diferenciación y personalización.
Actitudes	5.2.6	Ser conscientes de la diferente capacidad de aprendizaje y disposición a incorporar las tecnologías digitales para apoyar la diferenciación en el aprendizaje.

Área de competencia	**5 Empoderamiento de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**5.3 La participación activa de los alumnos**
Descripción de la competencia	Apoyar al usuario para que tenga un acceso a los datos críticos de información, y la comprensión de la relación entre el mundo offline y online

Resultados del aprendizaje	
Conocimientos	5.3.1 Describir cómo la tecnología digital puede ser utilizada para visualizar y explicar el contenido de una forma muy atractiva y motivadora.
	5.3.2 Seleccionar las tecnologías digitales apropiadas para motivar el aprendizaje activo para un objetivo de aprendizaje específico.
Habilidades	5.3.3 Aplicar actividades digitales que pueden motivar y comprometer a los alumnos (juegos/concursos)
	5.3.4 Diseñar una lección utilizando una gama de tecnologías digitales para crear un relevante y eficaz entorno de aprendizaje digital.
Actitudes	5.3.5 Disposición a adaptar el estilo de enseñanza para incorporar nuevas actividades digitales para involucrar a diferentes alumnos.

Área de competencia 6

Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden

Descripción general

Capacitar a los alumnos para que de manera creativa y responsable usen las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la creación de contenido, el bienestar y la solución de problemas.

Competencias:

6.1 La información y los medios de comunicación

6.2 Colaboración y comunicación digital

6.3 La creación de contenido digital

6.4 Uso responsable

6.5 Solución de problemas digitales

Área de competencia	**6**	**Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**6.1.**	**La información y los medios de comunicación**
Descripción de la competencia	Incorporar actividades de aprendizaje, evaluaciones y tareas, que requieran los alumnos, para articular las necesidades de información. Buscar información y recursos en entornos digitales. Organizar, procesar información y comparar y evaluar la calidad de la información y sus fuentes.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	6.1.1	Explicar las estrategias y enfoques para el análisis y la evaluación de la credibilidad y la fiabilidad de los datos, la información, contenido digital y sus fuentes
	6.1.2	Comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes
	6.2.3	Evaluar las diferentes formas de gestión de los datos, la información, el almacenamiento y la recuperación en un entorno digital.
Habilidades	6.2.4	Aplicar distintos métodos para procesar, almacenar, recuperar y compartir datos e información en un entorno digital.
	6.2.5	Utilizar estrategias para analizar los datos, información, contenidos digitales y sus fuentes para su credibilidad, veracidad y confiabilidad.
	6.2.6	Diseñar estrategias de búsqueda y adaptarlas en función de la calidad de la información encontrada.
Actitudes	6.2.7	Tomar consciencia del fenómeno de "noticias falsas" y que las fuentes deben ser revisados constantemente para su credibilidad y fiabilidad.

Área de competencia	**6**	**Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**6.2**	**Colaboración y comunicación digital**
Descripción de la competencia	Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones, que exijan a los alumnos, de forma efectiva y responsable, utilizar las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	6.2.1	Identificar y distinguir entre los diferentes medios de comunicación para contenido y destinatarios determinados
	6.2.2	Identificar y definir la tecnología digital adecuada para el intercambio de datos, información y contenido digital basado en audiencia, tamaño y uso.
	6.2.3	Describir las cuestiones de derecho de autor sobre los contenidos, conocimientos y/o recursos cuando se comparta públicamente.
	6.2.4	Identificar y distinguir los diferentes canales de medios sociales, y cómo se comparan para diferentes actividades, usos y audiencias.
Habilidades	6.2.5	Definir una identidad digital y demostrar cómo crear, modificar, gestionar y proteger una huella digital.
Actitudes	6.2.6	Alentar y promover el uso adecuado de las herramientas de comunicación digital

Área de competencia	**6**	**Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**6.3**	**La creación de contenido digital**
Descripción de la competencia	Incorporar actividades de aprendizaje, asignaciones y evaluaciones, que requieran los alumnos, para expresarse a través de los medios digitales, y para modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo se aplican los derechos de autor y licencias a los contenidos digitales, cómo referenciar fuentes y atribuir licencias.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	6.3.1	Identificar y describir los formatos y medios que pueden ser producidos y la adecuada aplicación/software para hacerlo.
	6.3.2	Identificar cómo los reglamentos de licencias y derechos de autor se aplican a contenidos digitales y definir la manera en la cual los estudiantes pueden generar y asegurar propiedad digital
Habilidades	6.3.3	Utilizar paquetes básicos para crear, editar y modificar actividades digitales/deberes para incorporar los diferentes formatos que permitan que los alumnos se expresen a través de medios digitales.
	6.3.4	Combinar diferentes recursos digitales existentes ubicados desde diferentes fuentes para crear nuevo contenido
Actitudes	6.3.5	Estar dispuestos a explorar e incorporar nuevos formatos de contenido digital para mejorar el aprendizaje.
	6.3.6	Alentar a los alumnos a expresarse mediante la tecnología digital.

Área de competencia	**6**	**Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**6.4**	**Uso responsable**
Descripción de la competencia	Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social de los alumnos mientras utilizan las tecnologías digitales. Facultar a los alumnos para gestionar los riesgos y el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	6.4.1	Identificar y diferenciar los riesgos y amenazas y describir acciones adecuadas para proteger los diversos dispositivos digitales y contenido.
	6.4.2	Seleccionar formas de proteger los datos personales y la configuración de privacidad al compartir contenido digital.
	6.4.3	Seleccionar y diferenciar formas sencillas para evitar riesgos y amenazas al bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías digitales.
	6.4.4	Identificar las formas y características de ciberacoso y cómo protegerse a sí mismo y a otros.
	6.4.5	Reconocer el impacto del entorno de los dispositivos digitales e identificar aspectos asociados con la disposición segura.
Habilidades	6.4.6	Instalar medidas de seguridad y aplicar las precauciones apropiadas para mantener la seguridad de los datos en un entorno digital.
	6.4.7	Elegir formas adecuadas para proteger los datos personales propios y de los demás y aplicar los ajustes de privacidad al compartir contenido digital en las redes sociales.
Actitudes	6.4.8	Actitud positiva hacia los riesgos asociados con el uso de las tecnologías digitales y la conciencia de su impacto ambiental.

Área de competencia	**6**	**Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden**
Elemento de competencia	**6.5**	**Solución de problemas digitales**
Descripción de la competencia	Incorporar actividades de aprendizaje, deberes y evaluaciones, que requieran los alumnos, para identificar y resolver problemas técnicos o para transferir conocimientos tecnológicos de forma creativa.	

Resultados del aprendizaje		
Conocimientos	6.5.1	Identificar problemas técnicos con los dispositivos de funcionamiento y uso de los entornos digitales (por ejemplo, plataforma de aprendizaje)
	6.5.2	Identificar las tecnologías digitales y las posibles respuestas tecnológicas para resolver un determinado problema o tarea.
Habilidades	6.5.3	Ajustar y personalizar los entornos digitales para necesidades personales.
	6.5.4	Seleccionar y utilizar los recursos digitales disponibles para responder y solucionar un determinado problema o tarea en dispositivos comunes
	6.5.5	Utilizar estrategias para fomentar la solución de problemas digitales de los alumnos.
Actitudes	6.5.6	Disposición para buscar oportunidades de desarrollo autónomo y mantenerse al día con la evolución digital
	6.5.7	Alentar a los alumnos para que utilicen las tecnologías digitales para resolver problemas.

Sección 4:

Resultados de aprendizaje y recursos de apoyo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y RECURSOS DE APOYO

Terminología de los componentes del marco de competencias

Los principales componentes de competencia para ser discutido en la estructura de Resultados del Aprendizaje Marco DigiTrain son los de conocimientos, habilidades y actitudes.

Conocimiento
El "conocimiento" consiste en el resultado de la asimilación de la información a través del aprendizaje. El conocimiento es la parte de los hechos, principios, teorías y prácticas que está relacionada con el ámbito del trabajo o el estudio. En el contexto del Marco Europeo de Cualificaciones, el conocimiento es descrito como lo teorético o basado en los hechos (Parlamento y Consejo Europeos, 2008a)

Habilidades
Las "habilidades" son la capacidad de aplicar el conocimiento y el "know-how" para llevar a cabo tareas y resolver problemas. En el contexto del Marco Europeo de Cualificaciones, las habilidades son descritas como cognitivas (el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo) o prácticas (destreza manual y el uso de métodos, materiales, herramientas e instrumentos) (Parlamento y Consejo Europeos, 2008a)

En este informe, las habilidades prácticas hacen referencia a "habilidades instrumentales". Es decir, aquellas herramientas y medios relacionados con el conocimiento y las habilidades instrumentales para desarrollar o aplicar habilidades avanzadas (cognitivas) que dependen del uso de esas herramientas y medios. El término "habilidades avanzadas" se usa en el informe para referirse a la aplicación de habilidades digitales instrumentales para tareas o estrategias específicas.

Actitudes
Las "actitudes" son consideradas como las motivadoras de la conducta, la base para un desempeño competente continuo. Incluye ética, valores y prioridades. Pueden incluir también la responsabilidad y autonomía.

Competencia

Existe dos definiciones ligeramente diferentes de "competencia" en recientes recomendaciones políticas europeas. En las Recomendaciones sorbe Competencias Clave, se define "competencia" como la combinación adecuada de conocimiento, habilidades y actitudes según el contexto (Parlamento y Consejo Europeos, 2006). En el Marco de Europeo de Cualificaciones, la "competencia" es vista como el elemento más avanzado de los marcos descriptores y es definida como la capacidad probada de hacer uso del conocimiento, habilidades y destrezas personales, sociales y/o metodológicas en situaciones de trabajo o estudio y en el desarrollo personal y profesional.

Ambas definiciones concuerdan en que la competencia es el elemento de más alto nivel, incluidos los conocimientos, las habilidades y la forma en que se aplican en determinados.

Por lo tanto, no hay ninguna diferencia esencial entre estas dos definiciones. A fin de mantener la su complementariedad, se propone la siguiente definición: "competencia" es la capacidad de

utilizar los conocimientos y habilidades con responsabilidad, autonomía y otras actitudes apropiadas para el contexto de trabajo, de ocio o de aprendizaje.

Apoyo y orientación hacia los resultados de aprendizaje

Aquí se puede encontrar más apoyo y orientación sobre determinados resultados de aprendizaje.

Competencia 1: Compromiso profesional

Módulo 1.1.

1.1.1 El educador será capaz de identificar y seleccionar los canales más apropiados y herramientas (correo electrónico, aplicaciones web, post) dependiendo del propósito y el contexto de comunicación (información general para todos, un mensaje personal a los estudiantes/padres, compañeros o gobernadores, etc.).

1.1.2 El educador podrá comunicar los procedimientos organizativos a los alumnos y padres, como reglas, citas, eventos, etc., a través del uso de diversas tecnologías digitales (aplicaciones, web, correo electrónico, mensaje de texto, etc.).

Módulo 1.2

1.2.1 El educador podrá identificar a los profesionales y redes de apoyo dentro de la propia organización, así como a nivel local, regional, nacional, mundial y en línea.

Módulo 1.3

1.3.3 Analizar prácticas de los propios profesionales y digitales y esbozar posibles oportunidades de CPD en el que se podría mejorar para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Módulo 1.4

1.4.2 Identificar oportunidades de DPC pertinentes en las tecnologías digitales de aprendizaje que se puedan encontrar localmente, regionalmente, nacionalmente y globalmente en una forma que sea apropiada para su propio aprendizaje.

1.4.4 Seleccionar y usar la formación online como MOOC, videos, seminarios, tutoriales, etc. como fuente de desarrollo profesional continuo.

Competencia 2: Recursos digitales

Módulo 2.3

2.3.3 El educador puede demostrar la organización de contenido digital y ponerla a disposición de los educandos adultos y otros educadores a través de diversos medios de enlaces, archivos adjuntos, cargar, compartir archivos, blogs, etc.

Competencia 3: Enseñanza y Aprendizaje

Módulo 3.1.

3.1.1 Identificar y definir las herramientas digitales (Moodle, "Smartboards", dispositivos móviles, etc.) adecuados para su uso por los distintos objetivos de aprendizaje, contexto y grupos objetivo.

3.1.3 Aplicar diferentes dispositivos digitales (ej. Pizarra blanca interactiva, dispositivos móviles) para mejorar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje.

3.1.4 Combinar el uso adecuado de los contenidos digitales (ej. vídeos, actividades interactivas) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Módulo 3.2

3.2.1 Identificar las herramientas de comunicación digital (Moodle, pizarras interactivas, aplicaciones web) para respaldar a los alumnos y supervisar su rendimiento.

3.2.2 usar tecnologías digitales (Moodle, foros, correos electrónicos, aplicaciones de teléfono) para responder a las preguntas o dudas de los alumnos en las asignaciones.

3.2.3 Aplicar las actividades de aprendizaje en un entorno digital tomando en consideración los alumnos diferenciación. Por ejemplo, utilizando una de las plataformas de aprendizaje en línea (Moodle) para proporcionar diferentes actividades de aprendizaje para grupos seleccionados sobre la base de niveles, velocidad, capacidad, etc.

Módulo 3.3

3.3.5 Usar tecnologías digitales (entorno virtual de aprendizaje, Comunicación Social, entradas en foros) para habilitar a los alumnos para que compartan puntos de vista y recibir retroalimentación.

Módulo 3.4

3.4.3 El educador puede habilitar a los alumnos para que presenten su trabajo a través de tecnologías digitales como ePortfolio, blogs, etc.

Competencia 4: Evaluación

Módulo 4.1

4.1.3 Usar tecnologías digitales para mejorar las estrategias de evaluación formativa, por ejemplo, mediante sistemas de respuesta en el aula, cuestionarios e-carteras y juegos.

4.1.4 Usar tecnologías digitales para mejorar la evaluación sumativa, por ejemplo, basada en el ordenador, la aplicación de pruebas de audio o de vídeo, mediante simulaciones.

4.1.5 Demostrar herramientas de evaluación digital para supervisar el proceso de aprendizaje y obtener información sobre el progreso de los alumnos, por ejemplo, actividades y registros de usuario en Moddle

Competencia 5: Empoderamiento de las personas que aprenden

Módulo 5.1.

5.1.1 El educador pueda identificar diferentes estrategias y tecnologías digitales para alumnos con necesidad de apoyo especial por limitaciones físicas o mentales, trastornos de aprendizaje, etc.

5.1.2 Examinar y responder a posibles problemas de accesibilidad a la hora de seleccionar, crear o modificar los recursos digitales para satisfacer las necesidades de los estudiantes con herramientas alternativas, opciones y enfoques para alumnos con necesidades especiales.

5.1.3 Seleccionar y crear estrategias de aprendizaje digital que se adapten a los tipos de dispositivos digitales para alumnos, el tiempo de uso, etc.

Módulo 5.2

5.2.1 Identificar cómo la tecnología digital puede utilizarse para atender a las necesidades especiales de los estudiantes con dislexia, TDAH, etc.

5.2.4 Aplicar actividades digitales tales como un concurso o juego que permitan a los alumnos pasar a diferentes velocidades y niveles de dificultad.

5.2.5 Crear evaluaciones digitales que incorporen la diferenciación (niveles, velocidad, capacidad, etc.) y personalización (intereses y aficiones).

Competencia 6: Facilitación de las competencias digitales de las personas que aprenden

Módulo 6.2

6.2.1 Identificar y distinguir entre los diferentes medios de comunicación (correo electrónico, foro, aplicación WhatsApp, texto, etc.) para un determinado contenido (mensaje, archivo, etc.) y los destinatarios (padre, colega, alumnos, etc.).

Guía de evaluación

Los siguientes puntos son indicadores del tipo de pruebas de evaluación que pueden ser producidos en el portafolio de los alumnos para demostrar su progreso hacia resultados de aprendizaje.

- Revistas de estudiantes, diarios.
- Las fotografías, ilustraciones, material audiovisual.
- Audiovisuales o finalización de asignación de prácticas, exposiciones y exhibiciones.
- Testimonio de alumno individual o de grupo.
- Ensayos marcados, hojas escritas de preguntas y respuestas, las hojas de cálculo.
- Registros de observación del tutor y listas de comprobación.

Todos los métodos de evaluación deben ser válidos, fiables, adecuados para el propósito e inclusivos. Para aclarar lo que se entiende por estos requisitos:

Válido
Las evaluaciones deben medir lo que pretenden medir y lo que es importante medir para demostrar el logro de los resultados de aprendizaje.

Fiable
El resultado de la evaluación debe ser replicable y compatible con diferentes circunstancias con otro tutor.

Apto para su uso
Los métodos de evaluación deben ser apropiados para el tipo de evaluación (por ejemplo, diagnóstico, formativa, sumativa).

Inclusivo
Los métodos de evaluación no deben levantar barreras innecesarias a la demostración del logro. Puede adaptar los requisitos de pruebas a las necesidades de individuos o grupos, y las pruebas siempre deben ser flexibles, variadas y apropiadas. Por lo tanto, un alumno con dificultades físicas puede proporcionar la evidencia oral o visual (fotos, video) en lugar de notas y ensayo producido por otros en el grupo.

Métodos de evaluación

La siguiente lista describe diferentes métodos de evaluación (pero no todos), con asesoramiento sobre la naturaleza de la tarea que pudiera establecerse, cómo estructurarlos y tipo en caso de ser necesario recoger pruebas.

Ensayo
Un discurso, respuesta escrita a una pregunta o afirmación que involucra al alumno en la búsqueda y presentación de la información y opiniones de una manera estructurada, que normalmente incluye una introducción, la información / opiniones / evaluación/análisis y una conclusión. Podría usarse para demostrar la memoria y la comprensión.

Discusión en grupo
El debate de un tema o situación seleccionada por el tutor o por el alumno, para permitir a los participantes compartir conocimientos y pensamientos y para evaluar su aprendizaje. El debate debe ser corto, estructurado y supervisado.

Preguntas y respuestas orales
Preguntas abiertas o cerradas específicas para obtener una respuesta inmediata. Puede variar desde preguntas formales a formularios interactivos como un concurso. Esto permite que las respuestas y las preguntas de los alumnos aporten un feedback inmediato del tutor.

Demostración práctica
Una demostración práctica de una habilidad/situación seleccionada por el tutor o por el alumno, para permitir a los estudiantes practicar y aplicar habilidades y conocimientos.

Proyecto
Una tarea específica de estudio e investigación privada para individuos o grupos. Normalmente intervienen la selección de un tema, la planificación, la búsqueda de información y presentación de resultados oralmente o por escrito.

Registro reflexiones o de diario.
Una descripción, normalmente por escrito, pero puede ser oral, por el alumno reflexionando sobre cómo y lo que han aprendido. Suelen darse a intervalos regulares durante el proceso de aprendizaje, permitiendo así el debate sobre el progreso individual y cómo promover la compatibilidad del aprendizaje.

Informe
Un registro de una actividad y/o un resumen de la investigación donde se presenta la información de forma estructurada. No incluye el dictamen, pero pueden incluir análisis o evaluación. Puede ser presentado leyendo un escrito.

Juego de rol o simulación
Uso de una situación seleccionada por un tutor o alumno, para permitir a los estudiantes practicar y aplicar habilidades y explorar las actitudes. Evaluado a través de tutor/observación entre parejas. Tutorial de uno en uno y autoevaluación.

Pregunta y respuesta escrita / Prueba/examen.
Específicos, preguntas abiertas y cerradas para la respuesta inmediata del tutor, pueden oscilar entre exámenes y pruebas formales, de un concurso.

Recursos didácticos y de aprendizaje

Se ha creado una gran cantidad de recursos, como propuestas de sesiones formativas, actividades, plantillas de ejercicios, manuales, etc. para alcanzar los objetivos de aprendizaje de las diferentes áreas de competencias y así ofrecer cierta orientación para usar el marco de competencias. Puedes encontrar y descargar estos recursos, en diferentes idiomas, en www.digi-train.eu