



Modelo de madurez de aprendizaje EdDiCo para la competencia en educación digital

Salida EdDiCo 2

Documento de trabajo

Octubre de 2021

Autores

Stefania Aceto, Lisa Marie Blaschke, Anthony Camilleri, Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz, Raimund Hudak, Aida Lopez Serano, Ildiko Mazar, Stefano Menon, Carmen Padrón-Nápoles, Henri Pirkkalainen, Ira Sood, Matteo Uggeri, Daiva Urmoniene, Airina Volungeviciene, Vida Žviniene

Colaboradores

El trabajo presentado aquí se basa en gran medida en elementos del Marco DigCompEdu. El contenido derivado del Marco DigCompEdu se cita con referencia a la política de reutilización de DigCompEdu.

Redecker, C. Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 ES. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Editores

Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz

Diseño

Tara Drev

Copyright

(C) 2021, EdDiCo

El Consorcio EdDico

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heilbronn	DHBW	DE
Centro de Innovación del Conocimiento	KIC	MT
Tampereen Korkeakoulusaatio Sr.	TUNI	FI
Vytauto Didziojo Universitetas	VMU	LT
Fondazione Politecnico di Milano	FPM	IT
Stifterverband	SV	DE
Universidad Internacional de La Rioja	UNIR	ES

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Esta obra está autorizada bajo la licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



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



1	Resumen de la gestión.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2	Introducción.....	5
2.1	Resumen del proceso	5
2.2	El modelo de madurez de aprendizaje para la competencia en educación digital ...	6
2.3	Contribución de EdDiCo a DigCompEdu	8
2.3.1	Gamificación	10
2.3.2	(Micro)Acreditación	11
2.3.3	Reconocimiento	12
2.3.4	Trabajo ágil	13
2.3.5	Salud.....	14
2.4	Llamada a la acción	17
3	El modelo completo de madurez de aprendizaje EdDiCo para la competencia educativa digital.....	18

1 Executive Summary

El Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación ha sido creado como parte de la primera fase del [proyecto EdDiCo](#)¹ (Apoyo al Desarrollo y Certificación de las Competencias Digitales de los Educadores, Ref. Proyecto: 2019-1-DE01-KA203-005070). El objetivo es crear un **paradigma organizativo para los contenidos de formación en educación digital**. Al alinear la estructura del modelo con el marco [Tuning-CALOHEE](#) (KSA - Knowledge, Skills, Attitudes – Conocimiento, habilidades, actitudes), se ha buscado su compatibilidad con trabajos anteriores (como el [Marco Tuning/CALOHEE para la formación del profesorado](#)²). Por lo tanto, este Maturity Model tiene el potencial de añadir la "educación digital" al marco Tuning-CALOHEE y permitir su expansión. El modelo sirve de base para el resultado central de EdDiCo: **un directorio de aprendizaje** con más de 500 oportunidades de aprendizaje digital de alta calidad (por ejemplo, MOOCs o REA). Las oportunidades de aprendizaje se ajustan a subgrupos de competencias específicas y niveles de avance, que se sugerirán a los educadores a través de **una herramienta de autoevaluación**.

El Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación describe cada subgrupo de competencias identificadas en el [Metamodelo de Competencias para Educadores Digitales](#)³ de acuerdo a **tres niveles de competencia** -- Explorador, Experto, Pionero -- y subdivide cada competencia en sus elementos constitutivos de (1) **conocimiento**, (2) **habilidades** y (3) **autonomía y responsabilidad**. Esta diferenciación reconoce, por un lado, que los educadores no sólo pueden medir su nivel de competencias digitales específicas en términos binarios, sino más bien en términos de niveles de competencia. Por otro lado, la estructura tripartita refleja que las competencias son un conglomerado de conocimientos relacionados con el contenido (por ejemplo, sobre tecnologías digitales y estrategias pedagógicas), la aplicación de estos conocimientos y la actitud o la mentalidad que muestran los educadores. Dado que el Metamodelo de Competencias para Educadores Digitales se basa en gran medida en el [Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores \(DigCompEdu\)](#)⁴, el Maturity Model de Aprendizaje de EdDiCo puede entenderse como una propuesta para hacer más operativo DigCompEdu.

El Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación ha sido validado en diferentes etapas durante su proceso de desarrollo y se ha beneficiado

¹ <https://eddico.eu/>

² <https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>

³ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

⁴ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

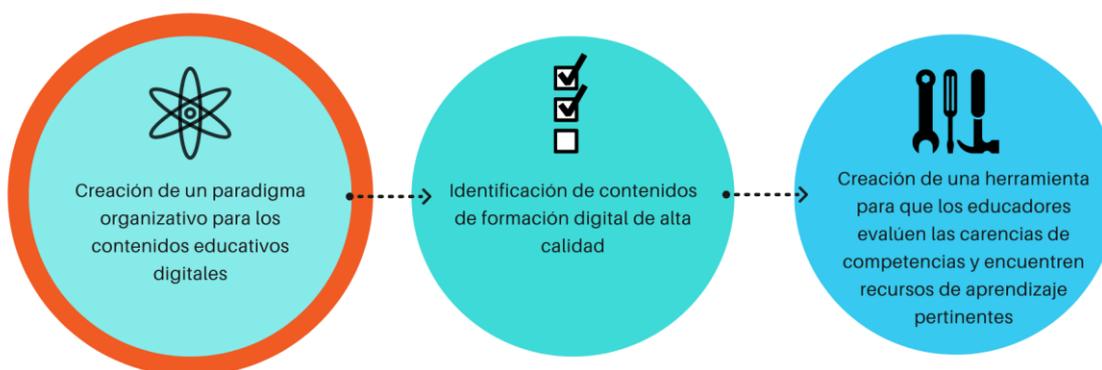
enormemente de los comentarios e intercambios con diversas partes interesadas. El consorcio EdDiCo considera que el modelo propuesto es una **base para el debate**.

2 Introducción

El Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación ha sido creado para proponer un **paradigma organizativo para los contenidos de formación en educación digital**.

Este modelo sirve de base para los productos centrales de EdDiCo: un **directorio de aprendizaje** con más de 500 oportunidades de aprendizaje digitales gratuitas revisadas y seleccionadas por su calidad, preferiblemente publicadas bajo una licencia abierta (por ejemplo, MOOCs o vídeos interactivos). Estas oportunidades de aprendizaje se describen según subgrupos de competencias específicas y niveles de avance incluidos en el modelo. Se sugerirán a los educadores para que sigan desarrollando sus competencias según sus niveles de competencia digital medidos mediante la **herramienta de autoevaluación** creada en la tercera fase del proyecto.

2.1 Resumen del proceso



[Metamodelo de competencias para educadores](#)⁵

⁵ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

En el [análisis de 20 marcos de competencias⁶nacionales y europeos](#), ⁷se seleccionó el [Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores \(DigCompEdu\)](#) como núcleo del metamodelo, dada la amplia cobertura de DigCompEdu de las áreas de competencia relevantes y su validez transnacional.

Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación

El Maturity Model propuesto **operacionaliza** aún más DigCompEdu al desglosar las dimensiones de competencia en sus elementos constitutivos de conocimientos, habilidades y actitudes. Además, **amplía DigCompEdu** sugiriendo cuatro nuevos subgrupos de competencias y una nueva dimensión del marco.

Gracias al Metamodelo de Competencia para la Educación Digital y al Maturity Model, el proyecto EdDiCo quiere:

- Construir un Directorio de Oportunidades de Aprendizaje y Recursos Educativos Abiertos para la Educación Digital que incluya más de quinientos MOOCs, libros de texto abiertos, cursos abiertos, vídeos y otros recursos sobre la formación digital del profesorado.
- Construir una herramienta de autoevaluación y recomendación de las competencias digitales de los educadores, que sugerirá oportunidades adecuadas de aprendizaje (abiertas).

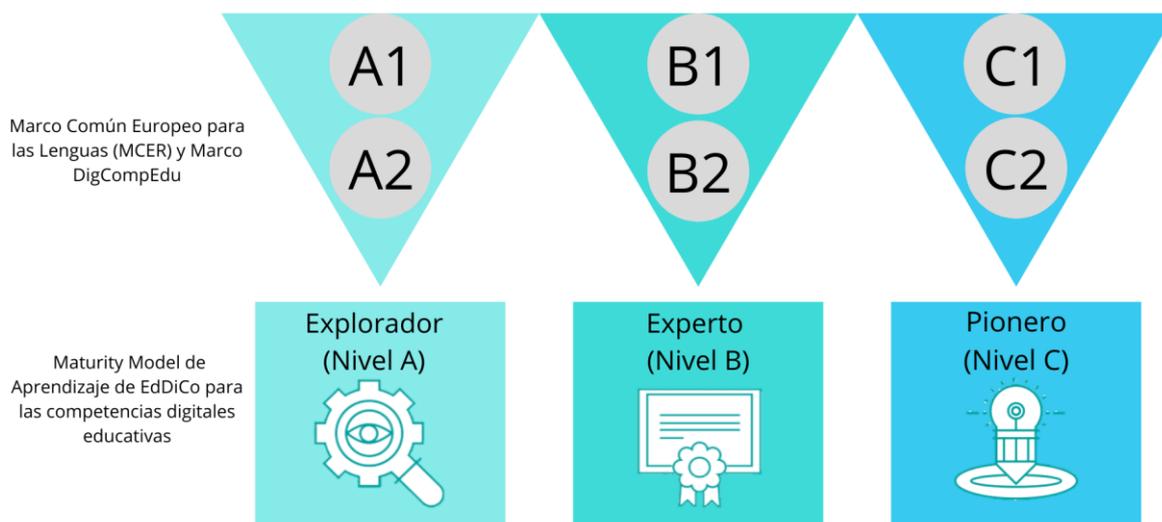
2.2 El Maturity Model de Aprendizaje para la Competencias Digitales en la Educación

Tres niveles de competencia

Para cada área de competencia (dimensión) identificada, el modelo describe tres etapas diferentes de desarrollo de la competencia digital.

⁶ <https://eddico.eu/wp-content/uploads/sites/24/2020/11/EDDICO-Frameworks-2.pdf>

⁷ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>



Estas etapas están vinculadas a los seis niveles de competencia utilizados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), que van **del A1 al C2**, tal como se propone en el marco de DigCompEdu. Para sus niveles de competencia (A, B, C), el Maturity Model utiliza descriptores de roles que hacen referencia al marco DigCompEdu: **Explorador** (nivel A), **Experto** (nivel B) y **Pionero** (nivel C). Para los niveles B y C, **la progresión es acumulativa en el sentido de** que cada descriptor de nivel superior comprende todos los descriptores de nivel inferior.

Conocimientos, habilidades y actitudes

Como parte de la actividad de nivelación, el Maturity Model utiliza los indicadores Conocimientos, Habilidades y Actitudes descritos por el proyecto Tuning/CALOHEE para proponer descriptores genéricos de nivel de competencia para la educación digital.



Conocimientos

Conocimientos relacionados con el contenido (por ejemplo, sobre tecnologías digitales y estrategias pedagógicas)



Habilidades

La aplicación de estos conocimientos



Actitudes

La actitud o mentalidad que muestran los educadores

Al alinear la estructura del Maturity Model con el marco [CALOHEE](#), se ha buscado su compatibilidad con trabajos anteriores (como el [marco Tuning/CALOHEE para la formación de profesores](#)⁸).

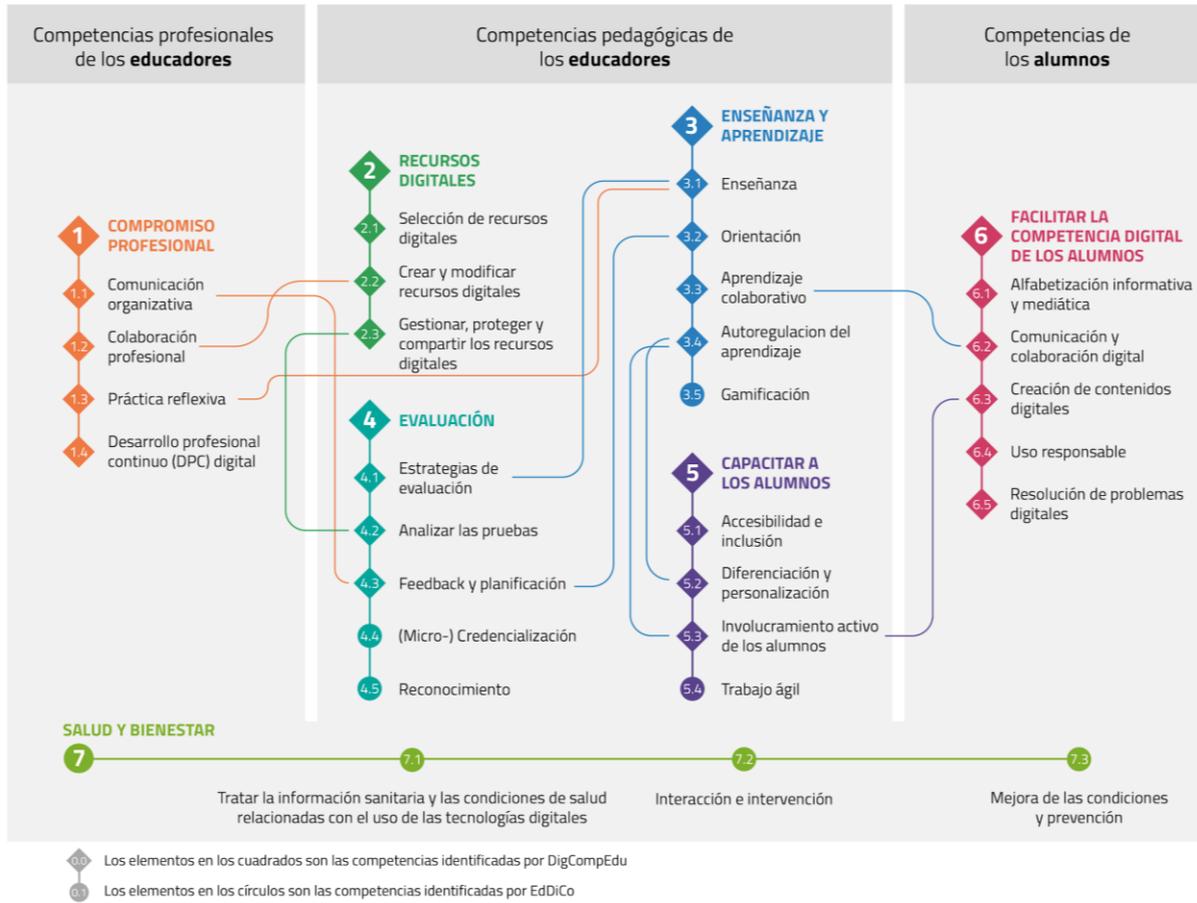
2.3 Contribución de EdDiCo a DigCompEdu

Se han añadido cuatro subgrupos de competencias **-Gamificación, (micro)Credenciales, Reconocimiento y Trabajo ágil-** así como una nueva dimensión completa **-Salud-** al núcleo del modelo DigCompEdu, en un esfuerzo por complementar el marco de forma significativa y orientada a las necesidades.

⁸ <https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>



La propuesta de EdDiCo



2.3.1 Gamificación

Reconociendo la importancia actual y futura de los elementos de gamificación como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje centrados en el alumnado, se ha añadido el subgrupo "Gamificación" a la dimensión "Enseñanza y Aprendizaje".

Descripción

Utilizar elementos de gamificación como retos, concursos, puntos, Badges y tablas de clasificación, para que la experiencia de aprendizaje sea más agradable y los resultados más sostenibles.

Subgrupo 3.5 Gamificación

Utilizar elementos de gamificación como retos, concursos, puntos, Badges y tablas de clasificación para que la experiencia de aprendizaje sea más agradable y el resultado del aprendizaje más sostenible.

Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
---	--	--

Explorador (Nivel A)	Conoce qué es la gamificación con apoyo digital y cómo se aplica a través de muestras concretas	Es capaz de aplicar un proceso de gamificación con apoyo digital en situaciones de enseñanza y aprendizaje para mejorar la participación de los estudiantes si se le proporciona la tecnología	Interés general en los procesos de gamificación con apoyo digital
Experto (Nivel B)	Conoce el concepto que hay detrás de los procesos de gamificación con apoyo digital y las variedades y oportunidades de las diferentes ofertas de gamificación.	Es capaz de aplicar un proceso de gamificación con apoyo digital en situaciones de enseñanza y aprendizaje y elegir la mejor tecnología para obtener los resultados de aprendizaje deseados	Actitud exploratoria hacia la selección de tecnologías que puedan impulsar mejor las actividades de gamificación con apoyo digital y el rediseño de las actividades de aprendizaje con fines de gamificación
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de los procesos de gamificación con apoyo digital en la enseñanza y el aprendizaje	Es capaz de diseñar, aplicar y evaluar un proceso de gamificación con apoyo digital, independientemente de la tecnología digital disponible, e integra las actividades en todo el proceso de aprendizaje; utiliza el potencial de la gamificación con apoyo digital para la motivación, la creatividad y la autonomía de los alumnos, así como para la tolerancia a la complejidad y al fracaso	Enfoque creativo hacia la creación de procesos de gamificación centrados en el alumno y la exploración de nuevas áreas para la aplicación de la gamificación digital en el aprendizaje

2.3.2 (Micro)Acreditación

La *(micro)credencialización* se ha identificado como un subgrupo adicional a la dimensión "Evaluación", dada la importancia de fomentar una certificación más flexible y a pequeña escala de los resultados de aprendizaje y las competencias alcanzadas, así como de facilitar el reconocimiento en el Espacio Europeo de Educación Superior y fuera de él.

Descripción

Diseñar Badges/credenciales que contengan toda la información disponible para facilitar el reconocimiento (de los logros intermedios).

Subgrupo 4.4 (Micro-) Credencialización Diseñar Badges/credenciales que contengan toda la información disponible para facilitar el reconocimiento (de los logros intermedios). (sugerencia propia)			
	Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
Explorador (Nivel A)	Es consciente del proceso de diseño de microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y de los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Utiliza los sistemas existentes para expedir credenciales digitales; diseña microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Interés en el potencial de las microcredenciales para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados de aprendizaje y la transferencia del ECTS entre el EEES

Experto (Nivel B)	Tiene conocimientos avanzados sobre el proceso de diseño de microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y es capaz de explicar los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Utiliza y explica un sistema de credenciales para expedir credenciales digitales; asesora en el proceso de diseño de credenciales digitales y revisa las microcredenciales desarrolladas a nivel de micro y macro currículo, y revisa y actualiza los metadatos de las credenciales sobre los resultados del aprendizaje, el método de evaluación, el nivel del MEC, etc., de los sistemas informáticos, como el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Curiosidad por las credenciales digitales y las microcredenciales como medio para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados del aprendizaje y la transferencia del ECTS en el EEES
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo del proceso de diseño de microcredenciales en los niveles de micro y macro currículo y de los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en el entorno de aprendizaje virtual	Supervisa continuamente la actividad digital y reflexiona y sintetiza los datos de los alumnos digitales para identificar patrones de aprendizaje y adaptar sus estrategias de enseñanza; evalúa de forma crítica y discute el valor y la validez de las diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos comunes utilizados para el análisis de datos	Compromiso de capacitar a los colegas en el diseño de credenciales digitales y microcredenciales como medio para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados del aprendizaje y la transferencia del ECTS en el EEES

2.3.3 Reconocimiento

El reconocimiento y la validación del aprendizaje formal y no formal entre instituciones y países están cobrando importancia en un mundo de aprendizaje en línea y de creciente movilidad de los alumnos. El reconocimiento sigue la normativa nacional e internacional y las directrices específicas de cada institución. Siempre se realiza para obtener un plan de estudios o una cualificación específica.

Descripción

Juzgar la información proporcionada en una credencial de aprendizaje y la información adicional para reconocer las habilidades y competencias hacia una credencial mayor.

Subgrupo 4.5 Reconocimiento Juzgar la información proporcionada en la credencial de aprendizaje y la información adicional para reconocer las habilidades y competencias hacia una credencial mayor. (sugerencia propia)			
	Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
Explorador (Nivel A)	Conoce las directrices e instrumentos institucionales para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Compara los logros documentados y los métodos de evaluación con los resultados de aprendizaje o las competencias que se van a reconocer; comprueba la validez de una credencial; convierte la calificación, documenta y comunica la decisión de reconocimiento; aplica las directrices e instrumentos institucionales para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Actitud positiva hacia el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal

Experto (Nivel B)	Conoce tanto las directrices e instrumentos institucionales como los principios y reglamentos pertinentes para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Forma y asesora sobre los procesos de reconocimiento del aprendizaje formal y no formal; diseña planes de estudio para apoyar el reconocimiento prepara y firma acuerdos de reconocimiento de créditos; proporciona información a los alumnos sobre el aprendizaje abierto y cómo puede ser reconocido; aplica las directrices y herramientas institucionales para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Compromiso para convencer a los colegas de las ventajas del reconocimiento defensa de procesos transparentes y fáciles de seguir para el reconocimiento en su institución
Pionero (Nivel C)	Conoce y mejora las directrices e instrumentos institucionales a la luz de los recientes debates y actualizaciones de los principios y reglamentos pertinentes para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Explica, crea, aplica y mejora continuamente los procedimientos y herramientas institucionales para el reconocimiento, como procesos claramente definidos y armonizados para el reconocimiento, base de datos de reconocimiento, normas de datos e intercambio de información digital, información a los alumnos sobre el aprendizaje abierto y cómo puede ser reconocido, participación de las partes interesadas. Comparte y discute las experiencias y desarrollos con la comunidad pertinente	Compromiso de garantizar que se aplique el mismo nivel de criterios de reconocimiento en toda la institución y de desarrollar (aún más) una base de datos de reconocimiento dentro de su institución

2.3.4 Trabajo ágil

Teniendo en cuenta los retos de un mundo »VUCA« (volátil, incierto, complejo y ambiguo) y la creciente necesidad de abordarlos de forma colaborativa e iterativa, la importancia de los métodos de trabajo y la mentalidad adecuados se refleja en la inclusión del subgrupo de competencias "Trabajo ágil" en el modelo.

Descripción

Capacitar a los alumnos de un equipo interdisciplinar para desarrollar de forma colaborativa un prototipo rápido para la resolución de problemas, que cree valor para el usuario, empleando métodos ágiles e iterativos.

Subgrupo 5.4 Trabajo ágil Capacitar a los alumnos de un equipo interdisciplinar para desarrollar en colaboración un prototipo rápido de resolución de problemas, que cree valor para el usuario, empleando métodos ágiles e iterativos.			
	Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
Explorador (Nivel A)	Es consciente de los métodos ágiles y de su potencial para capacitar a los estudiantes para trabajar de forma colaborativa e iterativa en prototipos centrados en el usuario	Hace un uso básico de las tecnologías digitales y los métodos ágiles para motivar a los estudiantes y prepararlos para adaptarse a los cambios (por ejemplo, utilizando entornos de aprendizaje flexibles y tecnologías digitales para apoyar el aprendizaje activo y colaborativo)	Interés en el potencial de los métodos ágiles para los procesos de aprendizaje de los estudiantes

Experto (Nivel B)	Conoce varios métodos ágiles y tecnologías digitales para facilitar una clase ágil, así como la filosofía ágil para animar a los alumnos y fomentar el crecimiento	Emplea activamente métodos ágiles integrándolos de forma efectiva en los procesos de aprendizaje y enseñanza; utiliza herramientas de colaboración, comunicación e innovación y emplea prácticas innovadoras (por ejemplo, utilizando retos de la vida real) para impulsar el pensamiento creativo y la preparación de los alumnos	Flexibilidad para crear entornos de aprendizaje ágiles y colaborativos para los estudiantes
Pionero (Nivel C)	Conoce una variedad de métodos ágiles, casos de uso, tecnologías digitales y estrategias pedagógicas que permiten el trabajo colaborativo en equipo y la creación de prototipos centrados en el usuario en entornos de aprendizaje multidisciplinar	Desarrolla técnicas pedagógicas innovadoras que crean un entorno centrado en el apoyo a los estudiantes para que desarrollen habilidades de adaptación y trabajen de forma colaborativa e iterativa en diversas constelaciones de equipos multidisciplinarios (por ejemplo, crea junto con los estudiantes laboratorios de ideas colaborativas utilizando tecnologías emergentes como espacios de realidad virtual)	Actitud emprendedora y enfoque creativo para fomentar un entorno de aprendizaje ágil y colaborativo

2.3.5 Salud

Haciendo referencia a la definición de salud de la OMS como "un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades", se consideró que el impacto de las tecnologías digitales en los estudiantes y los educadores era igualmente una parte constitucional del modelo que aquí se discute.

Para esta nueva dimensión, se describen diferentes etapas de madurez, alineadas con el estado de sensibilización de los educadores, que conducen a tres grupos básicos de actividad:

- Tratamiento de la información sanitaria y de las condiciones de salud
- interacción e intervención
- Mejora de las condiciones y prevención

Descripción

Ser consciente del impacto en la salud cuando se utilizan las tecnologías digitales, y ser capaz de comunicar, interactuar o intervenir con respecto a la salud física o mental de los alumnos, así como de uno mismo, siendo educador. Descubrir y prevenir posibles peligros y contribuir a su mejora.

Dimensión 7: Salud y bienestar

Subgrupo 7.1 Tratar**la información sanitaria y las condiciones de salud relacionadas con el uso de las tecnologías digitales**

Ser consciente del impacto de las tecnologías digitales en la salud y ser capaz de explorar información actualizada relacionada con la salud. Supervisar la situación propia y de los alumnos y aplicar la información evaluada para enmarcar el uso significativo de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje.

	Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
Explorador (Nivel A)	Es consciente de que las tecnologías digitales pueden repercutir en la salud propia y de los alumnos y sabe cómo acceder a la información disponible relacionada con la salud	Relaciona y evalúa la situación propia y la de los alumnos con la información disponible relacionada con la salud	Compromiso con el fomento de la salud propia y de los alumnos, basado en un enfoque abierto e imparcial; interés general por el impacto en la salud que implica el uso de las tecnologías digitales
Experto (Nivel B)	Conoce los problemas especiales del impacto de las tecnologías digitales en la salud y sabe de los planes de apoyo o puntos de contacto	<p>Aumenta la sensibilización sobre el impacto en la salud de las tecnologías digitales; utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones de impacto en la salud de las tecnologías digitales</p> <p>Aumenta la sensibilización sobre el impacto de las tecnologías digitales en la salud; utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones o minimización del impacto sobre la salud de las tecnologías digitales.</p>	Aún por considerar que la salud propia y la de los alumnos es crucial para los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre la base de un enfoque responsable y exploratorio; seguimiento crítico de la información sobre la salud
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo de los problemas de salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales, así como de los métodos para evaluar la situación propia o de los alumnos con previsión.	Anticipa las futuras repercusiones de las tecnologías digitales en el estado de salud propio y del alumno y crea información actualizada relacionada con la salud	Enfoque creativo de la percepción, la evaluación y la exploración ulterior de las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud; compromiso de mejorar la base de información, así como las condiciones de salud de los alumnos y de sí mismos.

Subgrupo 7.2 Interacción e intervención

Apoyar el uso saludable de la tecnología digital y mantener una interacción positiva con los alumnos o compañeros en relación con los temas de salud. Ofrecer o buscar apoyo si las pruebas lo requieren.

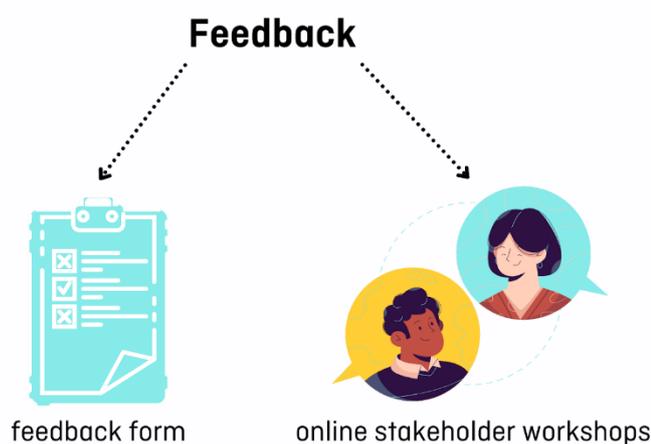
Explorador (Nivel A)	Conoce los criterios básicos de intervención, así como las primeras medidas de ayuda para los alumnos/educadores en riesgo de sufrir problemas de salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales	Mantiene una comunicación/interacción positiva con los alumnos, colegas/compañeros en relación con la situación de salud propia o de los alumnos; transfiere y aplica los criterios para una intervención significativa a la situación/condición real de los alumnos o de uno mismo	Apertura hacia la interacción de la comunicación en relación con los problemas personales de uno mismo o de los alumnos; conciencia de la urgencia de apoyar a los alumnos o a los colegas para hacer frente al impacto de las tecnologías digitales en la salud
---------------------------------	--	---	--

Experto (Nivel B)	Sabe cómo evaluar la situación de los alumnos o de uno mismo, basándose en criterios de escala para la intervención y sabe dónde obtener apoyo si las pruebas lo requieren (colegas/pares, terceros)	Apoya el uso saludable de la tecnología digital por parte de los alumnos y ofrece apoyo personal si la evidencia lo requiere; busca apoyo personal de colegas/compañeros para sus propios problemas, y obtiene asesoramiento de terceros, si la evidencia lo requiere; asiste activamente a los alumnos u organiza apoyo médico/psicológico (instantáneo); relaciona formatos (digitales) para la comunicación/interacción en relación con el impacto de las tecnologías digitales en la salud; evalúa la situación de los alumnos o de uno mismo, basándose en criterios de escala para la intervención	Simpatía y empatía por las personalidades de los alumnos, incluidos los problemas de salud física y mental; confianza en sí mismo para comunicar los propios problemas de salud física o mental; disposición a ayudar y apoyar activamente a los alumnos o compañeros en cuestiones relacionadas con las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud
Pionero (Nivel C)	Amplía continuamente sus conocimientos sobre las estrategias y los métodos de comunicación/interacción relacionados con las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud; sabe cómo intervenir personalmente en diferentes situaciones de los alumnos o los educadores con respecto a las cuestiones de salud relacionadas con el uso de las tecnologías digitales	Integra sistemáticamente la interacción para la rectificación in situ del estado de salud propio y de los alumnos; interviene de forma activa, adecuada e inmediata con medidas eficaces si las pruebas lo requieren, o apoya y complementa de forma sensata la intervención de terceros para ayudar a los alumnos con problemas de salud derivados del uso de las tecnologías digitales	Apoyo a la creación de una cultura de comunicación/interacción positiva y abierta en el entorno de aprendizaje respectivo (incluidos los alumnos y los educadores); sentir la responsabilidad de intervenir adecuadamente en todos los ámbitos de la salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales
<p>Subgrupo 7.3 Mejora de las condiciones y prevención Explorar, debatir y aplicar medidas y mejoras en relación con la salud de los alumnos y la propia. Fomentar la capacidad propia y de los alumnos para emplear las tecnologías digitales en beneficio de la salud. (sugerencia propia)</p>			
Explorador (Nivel A)	Conoce las opciones básicas de supervisión, control y manejo del uso de las tecnologías digitales en relación con la salud de los alumnos o de uno mismo	Valora cómo las opciones básicas de supervisión, control y manejo del uso de las tecnologías digitales pueden crear mejores condiciones al utilizar estas tecnologías.	Preparado para discutir la situación/condiciones de salud y las opciones de prevención/mejora
Experto (Nivel B)	Sabe cómo evaluar y determinar qué opciones organizativas, pedagógicas y tecnológicas podrían minimizar el impacto negativo de las tecnologías digitales en la salud	Aumenta la concienciación sobre el impacto de las tecnologías digitales en la salud; utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones o minimización del impacto en la salud de las tecnologías digitales.	Actitud exploratoria hacia nuevos conceptos y métodos en relación con la reducción del impacto negativo de las tecnologías digitales sobre la salud; fomento de la capacidad propia y de los alumnos para controlar y emplear las tecnologías digitales en aras de la salud.
Pionero (Nivel C)	Tiene conocimiento de las posibles condiciones/situaciones futuras, así como de las opciones disponibles en el estado de la técnica; explora continuamente los métodos adecuados para el control y el manejo de las situaciones en el futuro; conoce el potencial de las tecnologías digitales para el seguimiento y el control de la salud	Anticipa y conceptualiza el apoyo sanitario futuro y crea soluciones viables para mejorar la situación/condiciones de salud física y mental de los alumnos y educadores	Plantea objetivo estratégico para la prevención sostenible de los peligros para los usuarios de las tecnologías digitales en la educación; responsabilidad ética para generar un futuro beneficioso y saludable con la perspectiva de que aumente el uso de la tecnología digital

2.4 Llamada a la acción

El Maturity Model de EdDiCo ha sido validado en diferentes etapas de su proceso de desarrollo y se ha beneficiado enormemente de los comentarios e intercambios con diversas partes interesadas. EdDiCo considera que el modelo propuesto es una base para el debate y pide a todas las partes interesadas que participen en el proceso iterativo de validación y desarrollo ulterior del modelo, incluidos, entre otros, los siguientes grupos de partes interesadas:

- Departamentos de formación del profesorado
- Expertos en educación digital
- Organizaciones interesadas
- Autores de perfiles y marcos de competencias



El proceso de consulta está estructurado en las modalidades:

- Asincrónica : un **formulario de comentarios** permite enviar observaciones, por ejemplo, sobre las dimensiones o subgrupos existentes o ausentes, descripciones de subconjuntos, etc.
- Sincrónica: sobre la base de los comentarios y las iteraciones, EdDiCo planea organizar talleres en línea a nivel nacional con las partes interesadas para involucrar a las respectivas comunidades en los países socios del consorcio.

Para más información, visite nuestro sitio web en <https://eddico.eu/outputs/wp2/>.

3 El Maturity Model de Aprendizaje de EdDiCo para la competencia educativa digital

	Conocimientos (experiencia relacionada con el contenido)	Habilidades (Aplicación de los conocimientos)	Actitudes (autonomía y responsabilidad)
Dimensión 1: Compromiso profesional			
Subgrupo 1.1 Comunicación organizativa Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación de la organización con los alumnos, los padres y terceros. Contribuir a desarrollar y mejorar de forma colaborativa las estrategias de comunicación de la organización. (DigCompEdu)			
Explorador (Nivel A)	Conoce los medios básicos y las tecnologías digitales para mejorar la comunicación de la organización	Hace un uso básico de las tecnologías digitales para mejorar la comunicación con los alumnos, los padres, los colegas, el personal de apoyo o terceras partes relevantes para el proyecto educativo (por ejemplo, expertos a los que invitar, lugares que visitar)	Interés por mejorar las estrategias de comunicación de la organización
Experto (Nivel B)	Sabe cómo utilizar una serie de tecnologías digitales para mejorar la comunicación de la organización y qué tecnología utilizar en función del objetivo y el contexto específicos	Utiliza diferentes canales y herramientas de comunicación digital, en función del objetivo y el contexto de la comunicación (por ejemplo, a través del sitio web de la organización o mediante las tecnologías digitales corporativas, las plataformas o los servicios de comunicación contratados) y adapta sus estrategias de comunicación a la audiencia específica	Actitud responsable, comunicación ética con las tecnologías digitales (por ejemplo, respetar la netiqueta)
Pionero (Nivel C)	Se apoya en un amplio repertorio de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la comunicación de la organización	Evalúa, discute y adapta con frecuencia sus estrategias de comunicación y utiliza las tecnologías digitales para que los procedimientos administrativos sean más transparentes para los alumnos y/o los padres y para que puedan elegir con conocimiento de causa sus futuras prioridades de aprendizaje	Enfoque reflexivo, debatiendo y rediseñando en colaboración las estrategias de comunicación de la organización, contribuyendo a desarrollar una visión coherente
Subgrupo 1.2 Colaboración profesional Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo e intercambiando conocimientos y experiencias e innovando en colaboración las prácticas pedagógicas. (DigCompEdu)			
Explorador (Nivel A)	Conoce las tecnologías digitales que permiten la colaboración con otros educadores	Hace un uso básico de las tecnologías digitales para colaborar con sus colegas (por ejemplo, en un proyecto conjunto dedicado, o para intercambiar contenidos, conocimientos y opiniones)	Interés general en utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores
Experto (Nivel B)	Conoce diversas tecnologías digitales y comunidades digitales para colaborar con otros educadores	Utiliza las tecnologías digitales para intercambiar ideas y recursos con otros educadores y para desarrollar recursos digitales en colaboración con otros educadores de su organización	Enfoque exploratorio, curiosidad por las diferentes formas de trabajar en colaboración con otros educadores

Pionero (Nivel C)	Sabe cómo utilizar de forma eficaz, responsable y segura una amplia gama de tecnologías digitales para colaborar con otros educadores y conoce los casos de uso de las diferentes herramientas	Utiliza las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores dentro y fuera de la propia institución para compartir conocimientos, experiencias y recursos, para explorar, reflexionar y desarrollar juntos prácticas pedagógicas (innovadoras); fomenta y apoya esta red de educadores y el progreso en el propio desarrollo profesional	Compromiso con la colaboración digital con otros educadores y el aprendizaje entre iguales, así como un enfoque estratégico para comunicar y desarrollar y mantener asociaciones.
--------------------------	--	--	---

Subgrupo 1.3 Práctica reflexiva

Reflexionar individualmente y colectivamente, evaluar críticamente y desarrollar activamente la propia práctica pedagógica digital y la de la propia comunidad educativa. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente de los límites de su propia competencia digital y de sus necesidades de desarrollo	Reflexiona sobre su propia práctica digital y pedagógica y sus necesidades de formación	Enfoque crítico de su propia práctica digital y pedagógica
Experto (Nivel B)	Sabe cómo encontrar las mejores prácticas, cursos u otros consejos para mejorar su propia práctica digital y pedagógica	reflexiona de forma crítica sobre su propia práctica digital y pedagógica e identifica las carencias de competencias y utiliza una serie de recursos para desarrollar sus prácticas digitales y pedagógicas individuales mediante la experimentación y los escenarios de aprendizaje entre iguales	Enfoque reflexivo de las políticas y prácticas digitales a nivel de la organización, proporcionando una retroalimentación crítica
Pionero (Nivel C)	Sigue la investigación actual sobre la enseñanza innovadora y sabe cómo integrar los resultados de la investigación en su propia práctica	Amplía y mejora continuamente de forma colaborativa y proactiva, su repertorio de prácticas pedagógicas digitales y ayuda a otros a desarrollar su competencia pedagógica digital	Compromiso de reflexionar, mejorar e innovar en colaboración las políticas y prácticas educativas en general

Subgrupo 1.4 Desarrollo profesional continuo (DPC) digital

Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce los recursos en línea que mejoran los conocimientos pedagógicos o específicos de la materia	Hace un uso básico de Internet para actualizar sus conocimientos pedagógicos y específicos de la materia	Conocimiento del potencial de los recursos en línea para el DPC
Experto (Nivel B)	Sabe dónde encontrar diferentes recursos en línea y oportunidades de aprendizaje para diferentes necesidades	Utiliza diversas oportunidades de aprendizaje formal e informal para el desarrollo profesional, por ejemplo: conferencias, seminarios web, comunidades de aprendizaje en línea y tutoriales en vídeo	Actitud exploratoria hacia las oportunidades de DPC en línea
Pionero (Nivel C)	Sabe cómo encontrar una variedad de recursos y oportunidades de aprendizaje y cómo seleccionar oportunidades que le permitan desarrollar necesidades particulares	Hace un uso orientado a la demanda de recursos digitales y oportunidades de aprendizaje para mejorar los conocimientos y las habilidades. Participa activamente en comunidades de aprendizaje en línea y apoya a otros en su desarrollo profesional (por ejemplo, creando recursos de formación para otros)	Compromiso de aprovechar los recursos disponibles para su propio DPC y ayudar a otros a mejorar sus conocimientos y habilidades

Dimensión 2: Recursos digitales

Subgrupo 2.1

Selección de recursos digitales

Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Considerar el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de alumnos, al seleccionar los recursos digitales y planificar su uso. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente del potencial de las tecnologías digitales para encontrar recursos (por ejemplo, plataformas educativas comunes que ofrecen recursos educativos) y conoce	Hace un uso básico de las tecnologías digitales para encontrar recursos (por ejemplo, utilizando estrategias sencillas de búsqueda en Internet)	Poca confianza en sí mismo a la hora de evaluar y seleccionar los recursos digitales
-----------------------------	---	---	--

	estrategias sencillas de búsqueda en Internet		
Experto (Nivel B)	Conoce criterios complejos para identificar los recursos adecuados	Evalúa y selecciona recursos digitales utilizando criterios complejos: evalúa la calidad de los recursos digitales y su idoneidad para su grupo de alumnos y su objetivo de aprendizaje específico y adapta sus estrategias de búsqueda en consecuencia	Enfoque estratégico para la selección de recursos digitales; compromiso de mejorar los recursos disponibles mediante comentarios y recomendaciones
Pionero (Nivel C)	Sabe cómo identificar de forma exhaustiva los recursos adecuados	Tiene en cuenta todos los aspectos y fuentes relevantes (por ejemplo, plataformas colaborativas, repositorios oficiales) a la hora de evaluar y seleccionar los recursos; promueve el uso de los recursos digitales con sus colegas educadores señalando estrategias y fuentes, así como compartiendo su propio repositorio de recursos. cuando utiliza recursos en clase, los contextualiza para los estudiantes (por ejemplo, señalando su fuente y su posible sesgo)	Compromiso con la capacitación de los demás y la promoción de los recursos digitales en la educación entre sus estudiantes y colegas

Subgrupo 2.2

Crear y modificar recursos digitales

Modificar y aprovechar los recursos existentes con licencia abierta y otros recursos cuando esté permitido. Crear o co-crear nuevos recursos educativos digitales. Tener en cuenta el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de alumnos al diseñar los recursos digitales y planificar su uso. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce los medios y las herramientas básicas para crear y modificar recursos digitales	Utiliza herramientas básicas (por ejemplo, programas de ofimática) para crear recursos digitales sencillos y los modifica muy ligeramente (por ejemplo, hojas de trabajo, cuestionarios, presentaciones digitales)	Interés en los procesos de creación y modificación
Experto (Nivel B)	Sabe cómo crear recursos digitales enriquecidos con elementos interactivos y multimedia y cómo modificar los recursos educativos digitales (con licencia abierta) para que se adapten a un contexto de aprendizaje específico y de acuerdo con los requisitos de la licencia.	Aplica estrategias y herramientas avanzadas para crear y modificar recursos digitales con licencia que integren elementos interactivos (por ejemplo, animaciones, enlaces, multimedia, juegos) y que se ajusten al objetivo de aprendizaje y al grupo de alumnos concreto	Actitud exploratoria hacia la creación y modificación de recursos digitales
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de cómo (co)crear y modificar recursos digitales complejos que se ajusten a los respectivos objetivos de aprendizaje	Creación y modificación de recursos digitales y actividades de aprendizaje complejas, innovadoras e interactivas (por ejemplo, hojas de trabajo interactivas, evaluaciones en línea, actividades de aprendizaje colaborativo en línea como wikis y blogs, juegos, aplicaciones, visualizaciones) que se ajustan a los respectivos objetivos de aprendizaje y a los grupos de alumnos, tanto individualmente como en colaboración con los colegas	Gran creatividad y confianza en el proceso de (co)creación y modificación de recursos digitales

Subgrupo 2.3

Gestionar, proteger y compartir los recursos digitales

Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición de los alumnos, los padres y otros educadores. Proteger eficazmente los contenidos digitales sensibles. Respetar y aplicar correctamente las normas de privacidad y derechos de autor. Comprender el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluida su correcta atribución. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce estrategias básicas para gestionar y compartir contenidos digitales. es consciente de que	Almacena y organiza los contenidos digitales para su propio uso futuro y comparte los contenidos digitales utilizando estrategias básicas (por	Conocimiento de las normas de protección de datos, privacidad y derechos de autor
-----------------------------	--	--	---

	algunos recursos digitales están protegidos por derechos de autor	ejemplo, mediante archivos adjuntos al correo electrónico o a través de enlaces)	
Experto (Nivel B)	Conoce estrategias avanzadas para gestionar, compartir y proteger los contenidos digitales	Gestiona y comparte eficazmente los contenidos digitales (por ejemplo, incrustándolos en entornos digitales); hace referencia correctamente a los recursos afectados por los derechos de autor y protege los datos personales y sensibles (por ejemplo, exámenes, informes de los alumnos)	Enfoque responsable de las normas de protección de datos, privacidad y derechos de autor
Pionero (Nivel C)	Conoce las estrategias profesionales para crear, gestionar, compartir y proteger los contenidos digitales	Gestiona y comparte profesionalmente los contenidos digitales (por ejemplo, compila depósitos de contenidos digitales completos y los pone a disposición de los alumnos u otros educadores); publica digitalmente recursos de creación propia y atribuye licencias (abiertas) a los respectivos contenidos; protege eficazmente los datos personales y sensibles	Enfoque innovador hacia la gestión y el intercambio de contenidos digitales, valorando la protección de datos, la privacidad y las normas de derechos de autor

Dimensión 3: Enseñanza y aprendizaje

Subgrupo 3.1 Enseñanza

Planificar e implementar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza para mejorar su eficacia. Gestionar y orquestar adecuadamente las intervenciones de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las tecnologías digitales disponibles en el aula (por ejemplo, pizarras digitales, proyectores, ordenadores)	Utiliza dispositivos y recursos digitales básicos en el proceso de enseñanza	Interés general por los dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje
Experto (Nivel B)	Conoce una variedad de dispositivos y recursos digitales y tiene conocimientos avanzados para integrarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje	Integra una variedad de dispositivos y recursos digitales de forma significativa e interactiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje; establece sesiones de aprendizaje u otras interacciones en un entorno digital	Curiosidad por el uso de dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje para aumentar la variación metodológica
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo de cómo los dispositivos y recursos digitales pueden integrarse y adaptarse de forma intencionada e innovadora para ajustarse a entornos de aprendizaje específicos	Utiliza una variedad de dispositivos y recursos digitales para crear actividades de aprendizaje digitales complejas e innovadoras que mejoren las estrategias de enseñanza; evalúa continuamente la eficacia de las estrategias de enseñanza mejoradas digitalmente y revisa sus estrategias en consecuencia	Enfoque creativo, innovador y flexible en el uso de dispositivos y recursos digitales y en la adaptación de los métodos de enseñanza según se considere oportuno

Subgrupo 3.2 Orientación

Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción con los alumnos, individual y colectivamente, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportunas y específicas. Experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las tecnologías digitales básicas y las estrategias para interactuar con los alumnos	Hace un uso básico de las tecnologías digitales y de las estrategias digitales para responder a las preguntas e inquietudes de los alumnos relacionadas con el curso (por ejemplo, a través del correo electrónico o del chat)	Interés por mejorar la interacción con los alumnos
-----------------------------	---	--	--

Experto (Nivel B)	Conoce las tecnologías digitales avanzadas y las estrategias para supervisar el comportamiento de los alumnos y ayudarles individual y colectivamente en el proceso de aprendizaje	Utiliza las tecnologías digitales para mejorar la interacción con los alumnos en entornos digitales colaborativos, supervisando su comportamiento y proporcionando orientación y apoyo cuando sea necesario; experimenta con nuevas formas y formatos con apoyo digital para ofrecer orientación y apoyo	Autocomprensión como guía de aprendizaje y actitud exploratoria hacia la provisión de orientación
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo de cómo las tecnologías digitales pueden utilizarse de forma estratégica y decidida para ayudar a los alumnos de forma individual y colectiva en el proceso de aprendizaje	Emplea las tecnologías digitales de forma estratégica y decidida para ofrecer orientación y apoyo; prevé las necesidades de orientación de los alumnos al crear un entorno de aprendizaje y supervisa a distancia el comportamiento de los estudiantes para intervenir cuando sea necesario, permitiendo al mismo tiempo la autorregulación; desarrolla nuevas formas y formatos con apoyo digital para ofrecer orientación y apoyo	Enfoque innovador y creativo de la prestación de orientación

Subgrupo 3.3

Aprendizaje colaborativo

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración de los alumnos. Permitir que los alumnos utilicen las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como medio para mejorar la comunicación, la colaboración y la creación de conocimientos en colaboración. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Sabe cómo se pueden utilizar las tecnologías digitales en las actividades de aprendizaje colaborativo	Al llevar a cabo actividades de colaboración, anima ocasionalmente a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales como apoyo a su trabajo, por ejemplo, para buscar en Internet o presentar sus resultados.	Flexibilidad limitada para adaptar las actividades planificadas, interés por aprender a aplicar estratégicamente las tecnologías digitales en el diseño de las actividades de colaboración
Experto (Nivel B)	Conoce las actividades de colaboración y las tecnologías digitales más populares en términos de límites y oportunidades	Pone en práctica actividades en las que los alumnos utilizan las tecnologías digitales para generar conocimientos de forma colaborativa (por ejemplo, para buscar e intercambiar información) y para documentar sus esfuerzos de colaboración (por ejemplo, presentaciones digitales, vídeos, entradas de blog); establece actividades de colaboración en un entorno digital (por ejemplo, blogs, wikis, moodle, entornos virtuales de aprendizaje).	Compromiso con la capacitación de los alumnos para colaborar y comunicarse. Enfoque exploratorio hacia el uso de tecnologías digitales que faciliten los procesos de colaboración.
Pionero (Nivel C)	Conoce diversas actividades de aprendizaje colaborativo y una variedad de tecnologías digitales para la generación de conocimiento colaborativo de los alumnos y la evaluación entre pares	Diseña y gestiona diversas actividades de aprendizaje colaborativo, en las que los alumnos utilizan diversas tecnologías digitales para llevar a cabo investigaciones en colaboración, documentar los resultados y reflexionar sobre su aprendizaje; utiliza el aprendizaje colaborativo también como herramienta para mejorar las habilidades de colaboración de los alumnos, junto con otras habilidades relacionadas como la negociación, la resolución de problemas y la comunicación	Enfoque innovador, utilizando las tecnologías digitales para inventar nuevos formatos de aprendizaje colaborativo

Subgrupo 3.4 Autoregulación del aprendizaje

Utilizar las tecnologías digitales para apoyar los procesos de autoregulación del aprendizaje, es decir, para que los alumnos puedan planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de su progreso, compartir sus ideas e idear soluciones creativas. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Tiene conocimientos básicos sobre cómo los estudiantes podrían utilizar las tecnologías digitales en actividades de aprendizaje autorregulado	Anima a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales (por ejemplo, blogs, diarios, herramientas de planificación) en actividades de aprendizaje autorregulado (por ejemplo, para la recuperación de información o la presentación de resultados)	Interés general en el potencial de las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje autorregulado
Experto (Nivel B)	Tiene conocimientos avanzados sobre el uso de tecnologías y entornos digitales para apoyar los procesos de aprendizaje autorregulado	Utiliza tecnologías o entornos digitales (por ejemplo, portafolios electrónicos, blogs de los alumnos, diarios, herramientas de planificación, grabaciones de audio o video, fotografías) para permitir a los alumnos gestionar y documentar todas las etapas de su aprendizaje, así como registrar y mostrar su trabajo; utiliza las tecnologías digitales para la autoevaluación de los alumnos y les ayuda a desarrollar, aplicar y revisar los criterios de autoevaluación con apoyo digital	Compromiso de capacitar a los alumnos para que se apropien de su propio proceso de aprendizaje. Enfoque exploratorio del uso de las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje autorregulado.
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de cómo utilizar las tecnologías y los entornos digitales para apoyar los procesos de aprendizaje autorregulado	Reflexiona críticamente sobre la idoneidad de sus estrategias digitales para fomentar el aprendizaje autorregulado y mejora continuamente sus estrategias; desarrolla nuevos formatos digitales y/o enfoques pedagógicos para el aprendizaje autorregulado	Enfoque creativo, innovador e iterativo de las estrategias digitales que apoyan los procesos de aprendizaje autorregulado. Autocomprensión como modelo para los estudiantes, siendo él mismo un aprendiz continuo.

Subgrupo 3.5 Gamificación

Utilizar elementos de gamificación como retos, concursos, puntos, Badges y tablas de clasificación para que la experiencia de aprendizaje sea más agradable y el resultado del aprendizaje más sostenible. (sugerencia propia)

Explorador (Nivel A)	Conoce qué es la gamificación con apoyo digital y cómo se aplica a través de muestras concretas	Es capaz de aplicar un proceso de gamificación con apoyo digital en situaciones de enseñanza y aprendizaje para mejorar la participación de los estudiantes si se le proporciona la tecnología	Interés general en los procesos de gamificación con apoyo digital
Experto (Nivel B)	Conoce el concepto que hay detrás de los procesos de gamificación con apoyo digital y las variedades y oportunidades de las diferentes ofertas de gamificación.	Es capaz de aplicar un proceso de gamificación con apoyo digital en situaciones de enseñanza y aprendizaje y elegir la mejor tecnología para obtener los resultados de aprendizaje deseados	Actitud exploratoria hacia la selección de tecnologías que puedan impulsar mejor las actividades de gamificación con apoyo digital y el rediseño de las actividades de aprendizaje con fines de gamificación.
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de los procesos de gamificación con apoyo digital en la enseñanza y el aprendizaje	Es capaz de diseñar, aplicar y evaluar un proceso de gamificación con apoyo digital, independientemente de la tecnología digital disponible, e integra las actividades en todo el proceso de aprendizaje; utiliza el potencial de la gamificación con apoyo digital para la motivación, la creatividad y la autonomía de los alumnos, así como para la tolerancia a la complejidad y al fracaso	Enfoque creativo hacia la creación de procesos de gamificación centrados en el alumno y la exploración de nuevas áreas para la aplicación de la gamificación digital en el aprendizaje

Dimensión 4: Evaluación

Subgrupo 4.1

Estrategias de evaluación

Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Aumentar la variedad y adecuación de los formatos y enfoques de evaluación. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las tecnologías digitales que pueden utilizarse o integrarse en los formatos de evaluación formativa y sumativa	Utiliza las tecnologías digitales para las estrategias de evaluación tradicionales (por ejemplo, para crear tareas de evaluación que luego se administran en formato de papel)	Interés en utilizar las tecnologías digitales para nuevas formas de evaluación
Experto (Nivel B)	Conoce una serie de formatos de evaluación digital y puede identificar las tecnologías digitales adecuadas para la evaluación formativa o sumativa	Utiliza diversos formatos de evaluación digital (por ejemplo, cuestionarios, cartera electrónica, juegos)	Afán por explorar las tecnologías digitales para los formatos de evaluación
Pionero (Nivel C)	Puede identificar y relacionar una variedad de tecnologías digitales con los formatos de evaluación formativa y sumativa según los respectivos casos de uso. es consciente de sus ventajas y desventajas	Es capaz de integrar deliberadamente formatos de evaluación digitales y no digitales y de desarrollar nuevos e innovadores formatos de evaluación digital en consonancia con los respectivos resultados de aprendizaje. reflexiona críticamente sobre su uso de las tecnologías digitales para la evaluación y adapta sus estrategias en consecuencia	Enfoque creativo para desarrollar nuevas formas de estrategias y formatos de evaluación adecuados

Subgrupo 4.2

Analizar las pruebas

Generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar las evidencias digitales sobre la actividad de aprendizaje, el rendimiento y el progreso de los alumnos, con el fin de informar sobre la enseñanza y el aprendizaje. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente de que la actividad y el rendimiento de los alumnos en entornos digitales genera datos que pueden utilizarse para supervisar su progreso	Evalúa los datos básicos sobre la actividad de los alumnos (por ejemplo, la asistencia) y su rendimiento (por ejemplo, las calificaciones) para obtener información individual y realizar intervenciones específicas	Interés general en el potencial de los datos digitales para informar sobre la enseñanza y el aprendizaje
Experto (Nivel B)	Sabe cómo se pueden emplear estratégicamente las tecnologías digitales para generar y evaluar datos sobre el progreso de los alumnos	Utiliza, combina y evalúa diferentes fuentes de información sobre el rendimiento y el progreso de los alumnos: utiliza las tecnologías digitales (por ejemplo, cuestionarios, sistemas de votación, juegos) dentro del proceso de enseñanza, así como las herramientas de análisis de datos proporcionadas por los entornos digitales con el fin de supervisar y visualizar la actividad de los alumnos, así como comprender mejor las necesidades de apoyo de cada uno de ellos	Actitud exploratoria hacia las herramientas de generación de datos que pueden ayudarle a supervisar el progreso de los alumnos y proporcionarles apoyo
Pionero (Nivel C)	Conoce los métodos avanzados de generación y visualización de datos (por ejemplo, basados en la analítica del aprendizaje), así como su valor diferenciado y su adecuación a los casos de uso del análisis de datos	Supervisa continuamente la actividad digital y reflexiona y sintetiza los datos de los alumnos digitales para identificar patrones de aprendizaje y adaptar sus estrategias de enseñanza. evalúa de forma crítica y discute el valor y la validez de las diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos comunes utilizados para el análisis de datos	Gran compromiso con un enfoque holístico de la generación y evaluación de datos

Subgrupo 4.3 Feedback y planificación

Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar una retroalimentación específica y oportuna a los alumnos. Adaptar las estrategias de enseñanza en consecuencia y proporcionar apoyo específico, basándose en las evidencias generadas por las tecnologías digitales utilizadas. Permitir a los alumnos y a los padres comprender la evidencia que proporcionan las tecnologías digitales y utilizarla para la toma de decisiones. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las herramientas digitales que pueden utilizarse para proporcionar información a los alumnos	Utiliza las tecnologías digitales para elaborar un registro de los progresos de los alumnos y consulta cuando proporciona retroalimentación	Interés en proporcionar información personal
-----------------------------	---	---	--

Experto (Nivel B)	Sabe cómo calificar y proporcionar retroalimentación a los alumnos por medio de las tecnologías digitales	Utiliza las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación personal y transparencia sobre los progresos realizados, proporcionando apoyo diferenciado a los alumnos y adaptando sus estrategias de enseñanza según los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas	Compromiso de proporcionar información personal y adaptar las estrategias de enseñanza según los datos de los alumnos
Pionero (Nivel C)	Sabe qué / cómo las tecnologías digitales pueden proporcionar información personalizada y sabe cómo analizar los datos digitales de los alumnos	Proporciona comentarios personalizados y adapta la enseñanza en función de los datos del alumno; permite a los alumnos comprender y utilizar los comentarios proporcionados para crear conjuntamente planes de aprendizaje individuales	Flexibilidad para rediseñar e innovar las estrategias de enseñanza de múltiples maneras en función de los datos sobre las preferencias y necesidades de los alumnos, así como de la eficacia de los distintos formatos de enseñanza y aprendizaje
Subgrupo 4.4 (Micro-) Credencialización Diseñar Badges/credenciales que contengan toda la información disponible para facilitar el reconocimiento (de los logros intermedios).			
Explorador (Nivel A)	Es consciente del proceso de diseño de microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y de los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Utiliza los sistemas existentes para emitir credenciales digitales; diseña microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Interés en el potencial de las microcredenciales para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados de aprendizaje y la transferencia del ECTS entre la EHEA
Experto (Nivel B)	Tiene conocimientos avanzados sobre el proceso de diseño de microcredenciales a nivel de micro y macro currículo y es capaz de explicar los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Utiliza y explica un sistema de credenciales para emitir credenciales digitales; suporta el proceso de diseño de credenciales digitales y revisa las microcredenciales desarrolladas a nivel de micro y macro currículo, y revisa y actualiza los metadatos de las credenciales sobre los resultados del aprendizaje, el método de evaluación, el nivel del EQF etc., de los sistemas informáticos, como el currículo digital en un entorno de aprendizaje virtual	Curiosidad por las credenciales digitales y las microcredenciales como medio para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados del aprendizaje y la transferencia del ECTS en la EHEA
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo del proceso de diseño de microcredenciales en los niveles de micro y macro currículo y de los vínculos y metadatos entre la credencial y el currículo digital en el entorno de aprendizaje virtual	Supervisa continuamente la actividad digital y reflexiona y sintetiza los datos de los alumnos digitales para identificar modelos de aprendizaje y adaptar sus estrategias de enseñanza; evalúa de forma crítica y discute el valor y la validez de las diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos comunes utilizados para el análisis de datos	Compromiso de capacitar a los colegas en el diseño de credenciales digitales y microcredenciales como medio para apoyar los principios de reconocimiento de los resultados del aprendizaje y la transferencia del ECTS en la EHEA
Subgrupo 4.5 Reconocimiento Juzgar la información proporcionada en la credencial de aprendizaje y la información adicional para reconocer las habilidades y competencias hacia una credencial más compleja.			
Explorador (Nivel A)	Conoce las directrices e instrumentos institucionales para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Compara los logros documentados y los métodos de evaluación con los resultados de aprendizaje o las competencias que se van a reconocer; comprueba la validez de una credencial; convierte el grado, documenta y comunica la decisión de reconocimiento; aplica las directrices e instrumentos institucionales para el	Actitud positiva hacia el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal

		reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	
Experto (Nivel B)	Conoce tanto las directrices e instrumentos institucionales como los principios y reglamentos pertinentes para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Forma y asesora sobre los procesos de reconocimiento del aprendizaje formal y no formal; diseña planes de estudio para apoyar el reconocimiento prepara y firma acuerdos de reconocimiento de créditos; proporciona información a los alumnos sobre el aprendizaje abierto y cómo puede ser reconocido; aplica las directrices y herramientas institucionales para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Compromiso para convencer a los colegas de las ventajas del reconocimiento defensa de procesos transparentes y fáciles de seguir para el reconocimiento en su institución
Pionero (Nivel C)	Conoce y mejora las directrices e instrumentos institucionales y el a la luz de los recientes debates y actualizaciones de los principios y reglamentos pertinentes para el reconocimiento del aprendizaje formal y no formal	Explica, crea, aplica y mejora continuamente los procedimientos y herramientas institucionales para el reconocimiento, como procesos claramente definidos y armonizados para el reconocimiento, base de datos de reconocimiento, normas de datos e intercambio de información digital, información a los alumnos sobre el aprendizaje abierto y cómo puede ser reconocido, participación de las partes interesadas. comparte y discute las experiencias y desarrollos con la comunidad pertinente	Compromiso de garantizar que se aplique el mismo nivel de criterios de reconocimiento en toda la institución y de desarrollar (aún más) una base de datos de reconocimiento dentro de su institución

Dimensión 5: Capacitar a los alumnos

Subgrupo 5.1

Accesibilidad e inclusión

Garantizar la accesibilidad a los recursos y actividades de aprendizaje para todos los alumnos, incluidos los que tienen necesidades especiales. Considerar y responder a las expectativas, capacidades, usos y conceptos erróneos de los alumnos (digitales), así como a las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas para su uso de las tecnologías digitales. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente de los problemas de accesibilidad e inclusión en los entornos digitales de aprendizaje y de la importancia de garantizar la igualdad de acceso a las tecnologías digitales utilizadas para todos los estudiantes. Es consciente de que las tecnologías digitales pueden dificultar o mejorar la accesibilidad	Todavía no aplica tecnologías digitales ni estrategias pedagógicas para fomentar la accesibilidad y la inclusión	Preocupación por la accesibilidad y la inclusión en la educación digital
Experto (Nivel B)	Conoce las estrategias pedagógicas digitales que se adaptan a los contextos digitales de los alumnos (por ejemplo, tiempo de uso limitado, tipo de dispositivo disponible). Es consciente de que las tecnologías digitales compensatorias pueden utilizarse para los alumnos que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, alumnos con limitaciones físicas o mentales; alumnos con trastornos de aprendizaje)	Garantiza que todos los alumnos tengan acceso a las tecnologías digitales que utiliza. emplea tecnologías y estrategias digitales (por ejemplo, tecnologías de apoyo) diseñadas para los alumnos que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, alumnos con limitaciones físicas o mentales; alumnos con trastornos de aprendizaje, alumnos con discapacidad visual o auditiva)	Actitud exploratoria hacia las tecnologías digitales y las estrategias pedagógicas diseñadas para los alumnos que necesitan un apoyo especial

Pionero (Nivel C)	Conoce las estrategias pedagógicas digitales que se adaptan a los usos de la tecnología digital de los alumnos, a sus competencias, a sus expectativas, a sus actitudes, a sus ideas erróneas y a sus usos indebidos, y garantiza la accesibilidad y la inclusión	Mejora la accesibilidad y la inclusión empleando estrategias pedagógicas digitales que se correspondan con los usos de la tecnología, las competencias, las expectativas, las actitudes, los conceptos erróneos y los usos indebidos de los alumnos, y empleando principios de diseño para aumentar la accesibilidad (por ejemplo, en lo que respecta al tipo de letra, el tamaño, los colores, el lenguaje, el diseño y la estructura); reflexiona continuamente sobre la idoneidad de las medidas aplicadas para mejorar la accesibilidad; rediseña e innova las estrategias en consecuencia	Un enfoque reflexivo, innovador y centrado en el alumno hacia las tecnologías digitales y las estrategias pedagógicas que fomentan la accesibilidad y la inclusión en la educación digital
--------------------------	---	--	--

Subgrupo 5.2

Diferenciación y personalización

Utilizar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los alumnos, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades, y seguir itinerarios y objetivos individuales de aprendizaje. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente de que las tecnologías digitales pueden apoyar la diferenciación y la personalización (por ejemplo, ofreciendo actividades a diferentes niveles y velocidades)	Aún no utiliza las tecnologías digitales para atender las necesidades especiales de los alumnos (por ejemplo, dislexia, TDAH, exceso de rendimiento)	Interés por conocer cómo las tecnologías digitales pueden ayudarle a ofrecer oportunidades de aprendizaje personalizadas
Experto (Nivel B)	Conoce diferentes estrategias de diferenciación y personalización, utilizando las tecnologías digitales	Utiliza de forma flexible diferentes tecnologías digitales para seleccionar, diseñar y poner en práctica actividades de aprendizaje que permitan a los alumnos avanzar a diferentes velocidades, seleccionar diferentes niveles de dificultad y/o repetir actividades que anteriormente no hayan sido resueltas adecuadamente (por ejemplo, cuestionarios o juegos serios)	Flexibilidad para adaptar sus estrategias a las circunstancias o necesidades cambiantes
Pionero (Nivel C)	Conoce una serie de estrategias de diferenciación y personalización, utilizando las tecnologías digitales	Diseña, en colaboración con los alumnos y/o los padres, planes de aprendizaje personalizados que permiten a todos los alumnos seguir sus necesidades y preferencias individuales de aprendizaje, con la ayuda de los recursos digitales adecuados	Enfoque innovador, reflexionando, debatiendo y rediseñando estrategias pedagógicas para personalizar la educación mediante el uso de las tecnologías digitales

Subgrupo 5.3 Involucramiento activo de los alumnos

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar el compromiso activo y creativo de los alumnos con una materia. Utilizar las tecnologías digitales en el marco de estrategias pedagógicas que fomenten las competencias transversales, el pensamiento profundo y la expresión creativa de los alumnos. Abrir el aprendizaje a nuevos contextos del mundo real, que impliquen a los propios alumnos en actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos, o que aumenten de otro modo la participación activa de los alumnos en materias complejas. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Tiene conocimientos básicos sobre cómo utilizar las tecnologías digitales y las actividades de aprendizaje digital para motivar e involucrar a los alumnos	Utiliza las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de forma motivadora y atractiva (por ejemplo, empleando animaciones o vídeos); emplea entornos o actividades de aprendizaje digitales que resultan motivadores y atractivos (por ejemplo, juegos, concursos)	Apertura hacia las nuevas herramientas para mejorar el compromiso de los alumnos, pero vacila para aplicarlas
-----------------------------	--	--	---

Experto (Nivel B)	Conoce las tecnologías digitales disponibles y las estrategias pedagógicas adecuadas que fomentan el compromiso activo y creativo de los alumnos con la materia	Facilita el aprendizaje activo seleccionando las tecnologías digitales y las estrategias de enseñanza adecuadas; utiliza una serie de tecnologías digitales para crear un entorno de aprendizaje digital pertinente y eficaz (por ejemplo, abordando diferentes canales sensoriales, estilos y estrategias de aprendizaje o variando metodológicamente los tipos de actividad y la composición de los grupos)	Enfoque exploratorio y reflexivo para combinar las tecnologías digitales y los nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de las estrategias digitales (innovadoras) para atraer activamente a los alumnos	Reflexiona de forma crítica sobre la idoneidad de las diferentes tecnologías digitales utilizadas para aumentar el aprendizaje activo de los alumnos y adapta las estrategias y las opciones en consecuencia, discute, rediseña, innova y experimenta con estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los alumnos	Confianza en sí mismo y enfoque innovador hacia la creación y evaluación de nuevas ideas para atraer a los alumnos, con el apoyo de las tecnologías digitales

Subgrupo 5.4 Trabajo ágil

Capacitar a los alumnos de un equipo interdisciplinar para desarrollar en colaboración un prototipo rápido de resolución de problemas, que cree valor para el usuario, empleando métodos ágiles e iterativos.

Explorador (Nivel A)	Es consciente de los métodos ágiles y de su potencial para capacitar a los estudiantes para trabajar de forma colaborativa e iterativa en prototipos centrados en el usuario	Hace un uso básico de las tecnologías digitales y los métodos ágiles para motivar a los estudiantes y prepararlos para adaptarse a los cambios (por ejemplo, utilizando entornos de aprendizaje flexibles y tecnologías digitales para apoyar el aprendizaje activo y colaborativo)	Interés en el potencial de los métodos ágiles para los procesos de aprendizaje de los estudiantes
Experto (Nivel B)	Conoce varios métodos ágiles y tecnologías digitales para facilitar una clase ágil, así como la filosofía ágil para animar a los alumnos y fomentar el crecimiento	Emplea activamente métodos ágiles integrándolos de forma efectiva en los procesos de aprendizaje y enseñanza; utiliza herramientas de colaboración, comunicación e innovación y emplea prácticas innovadoras (por ejemplo, utilizando retos de la vida real) para impulsar el pensamiento creativo y la preparación de los alumnos	Flexibilidad para crear entornos de aprendizaje ágiles y colaborativos para los estudiantes
Pionero (Nivel C)	Conoce una variedad de métodos ágiles, casos de uso, tecnologías digitales y estrategias pedagógicas que permiten el trabajo colaborativo en equipo y la creación de prototipos centrados en el usuario en entornos de aprendizaje multidisciplinar	Desarrolla técnicas pedagógicas innovadoras que crean un entorno centrado en el apoyo a los estudiantes para que desarrollen habilidades de adaptación y trabajen de forma colaborativa e iterativa en diversas constelaciones de equipos multidisciplinares (por ejemplo, crea junto con los estudiantes laboratorios de ideas colaborativas utilizando tecnologías emergentes como espacios de realidad virtual)	Actitud emprendedora y enfoque creativo para fomentar un entorno de aprendizaje ágil y colaborativo

Dimensión 6: Facilitar la competencia digital de los alumnos

Subgrupo 6.1 Alfabetización informativa y mediática

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los alumnos articulen necesidades de información; encuentren información y recursos en entornos digitales; organicen, procesen, analicen e interpreten la información; y comparen y evalúen críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las estrategias básicas que fomentan la alfabetización informativa de los alumnos	Anima a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para la	Enfoque de interés y apoyo, que anime a los alumnos a utilizar las
-----------------------------	--	--	--

		búsqueda de información (por ejemplo, en las tareas)	tecnologías digitales para la búsqueda de información
Experto (Nivel B)	Conoce una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la alfabetización informativa y mediática de los alumnos	Implementa actividades de aprendizaje que permiten a los alumnos analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenidos digitales. Guía a los alumnos en la adaptación de las estrategias de búsqueda en función de la calidad de la información encontrada; anima a los alumnos a combinar de forma significativa la información procedente de diferentes fuentes y les enseña a citar las fuentes de forma adecuada; incorpora actividades de aprendizaje que requieren que los alumnos organicen, almacenen y recuperen datos, información y contenidos en entornos digitales.	Enfoque exploratorio y potenciador para fomentar la alfabetización informativa y mediática de los alumnos
Pionero (Nivel C)	Conoce estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar la alfabetización informativa y mediática de los alumnos	Reflexiona críticamente sobre la idoneidad de las estrategias pedagógicas para fomentar la alfabetización informativa y mediática de los alumnos y adaptar las estrategias en consecuencia	Enfoque innovador, reflexionando, debatiendo y rediseñando estrategias pedagógicas para fomentar la alfabetización informativa y mediática de los alumnos

Subgrupo 6.2

Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que exijan a los alumnos el uso eficaz y responsable de las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Es consciente del potencial de las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración dentro y entre los distintos grupos de estatus	Anima a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para interactuar con otros alumnos, con sus educadores, con el personal directivo y con terceros	Apertura hacia las tecnologías digitales y estrategias pedagógicas para fomentar la comunicación y la colaboración digital de los alumnos
Experto (Nivel B)	Conoce una serie de estrategias pedagógicas para animar a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica	Pone en práctica actividades de aprendizaje y emplea estrategias pedagógicas en las que los alumnos utilizan las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración; orienta a los alumnos para que respeten las normas de comportamiento, adapten las estrategias de comunicación a la audiencia específica y sean conscientes de la diversidad cultural y social en los entornos digitales. apoya y anima a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para participar en los discursos públicos y para la participación cívica	Enfoque estratégico para fomentar la comunicación y la colaboración digital de los alumnos y animarles a participar en la sociedad mediante el uso de las tecnologías digitales

Pionero (Nivel C)	Conoce estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar la comunicación y la colaboración digital de los alumnos	Transforma en la práctica los conocimientos adquiridos sobre las tecnologías digitales, los métodos y las estrategias para apoyar la interactividad y la participación de los alumnos. Incorpora actividades de aprendizaje que fomentan y exigen a los alumnos el uso de las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración, la cocreación de conocimientos y recursos y la participación cívica; reflexiona, debate, rediseña e innova las estrategias pedagógicas para fomentar la comunicación y la colaboración digitales de los alumnos y adapta las estrategias como resultado de sus reflexiones centradas en los alumnos. Orienta a los alumnos en la creación y la gestión de una o varias identidades digitales y en la protección de la propia reputación	Postura reflexiva y actitud innovadora hacia las estrategias pedagógicas que fomentan la comunicación y la colaboración digital de los alumnos
Subgrupo 6.3 Creación de contenidos digitales Incorporar tareas y actividades de aprendizaje que requieran que los alumnos se expresen a través de medios digitales, y que modifiquen y creen contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los alumnos cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los contenidos digitales, cómo referenciar las fuentes y atribuir las licencias. (DigCompEdu)			
Explorador (Nivel A)	Es consciente del potencial de las tecnologías digitales para crear contenidos	Anima a los alumnos a crear contenidos digitales como textos, imágenes y vídeos como forma de autoexpresión	Actitud positiva hacia el uso de las tecnologías digitales para producir contenidos
Experto (Nivel B)	Conoce una serie de estrategias pedagógicas para ayudar a los alumnos a crear contenidos digitales elementales. conoce bien las normas de privacidad y derechos de autor	Pone en práctica actividades de aprendizaje y emplea estrategias pedagógicas, según sea necesario, para permitir a los alumnos producir y compartir contenidos digitales mediante el uso de tecnologías digitales; permite a los alumnos comprender el concepto de derechos de autor y licencias y tenerlo en cuenta al crear o reutilizar contenidos digitales	Actitud proactiva y alentadora hacia la creación y el intercambio/reinversión adecuados de los contenidos digitales, así como la atención a las cuestiones relacionadas con los derechos de autor y las licencias
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo de las estrategias pedagógicas, las tecnologías y plataformas digitales, así como de los derechos de publicación y licencia que permiten a los alumnos producir contenidos digitales complejos	Guía a los alumnos en el diseño, la reutilización, la publicación y la concesión de licencias de contenidos digitales complejos (por ejemplo, sitios web, blogs, juegos, aplicaciones) mediante el uso de formatos innovadores. Reflexiona, debate, rediseña, innova y adapta sus estrategias de enseñanza a las necesidades específicas de los alumnos. aplica sus conocimientos sobre derechos de autor y licencias con la ayuda de las tecnologías digitales, por ejemplo, para detectar y contrarrestar el plagio.	Autocomprensión como guía para la creación responsable de contenidos digitales por parte de los alumnos como medio de autoexpresión
Subgrupo 6.4 Uso responsable Tomar medidas para garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los alumnos mientras utilizan las tecnologías digitales. Capacitar a los alumnos para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable. (DigCompEdu)			
Explorador (Nivel A)	Es consciente de que las tecnologías digitales pueden afectar positiva y negativamente al bienestar físico, psicológico y social de los alumnos	Fomenta la conciencia de los alumnos sobre las ventajas e inconvenientes de las tecnologías digitales y la apertura de Internet	Preocupación por el bienestar de los alumnos y alumnas animándoles a utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable

Experto (Nivel B)	Aabe cómo aplicar las medidas pertinentes y apoyar pedagógicamente el uso de las tecnologías digitales por parte de los alumnos para garantizar su bienestar	Da consejos prácticos y basados en la experiencia sobre cómo proteger la privacidad y los datos (por ejemplo, utilizando contraseñas, ajustando la configuración de las redes sociales). Ayuda a los alumnos a proteger su identidad digital y a gestionar su huella digital y desarrolla estrategias para prevenir, identificar y responder a los comportamientos digitales que afectan negativamente a la salud y el bienestar de los alumnos (por ejemplo, el ciberacoso). Anima a los alumnos a asumir una actitud positiva y de alerta hacia las tecnologías digitales	Enfoque de apoyo, que anime a los alumnos a asumir una actitud positiva hacia las tecnologías digitales, siendo conscientes de los posibles riesgos y límites, pero confiando en sus habilidades de navegación autoeficaz
Pionero (Nivel C)	Conoce diversas estrategias pedagógicas para fomentar la capacidad de los alumnos de utilizar las tecnologías digitales de forma responsable, segura y para su propio bienestar	Permite a los alumnos comprender los riesgos y las amenazas en los entornos digitales (por ejemplo, robo de identidad, fraude, acoso, suplantación de identidad) y cómo reaccionar adecuadamente. Reflexiona críticamente, discute, rediseña, innova y adapta con flexibilidad sus estrategias pedagógicas para fomentar el bienestar digital de los alumnos y su capacidad para utilizar las tecnologías digitales para su propio bienestar.	Enfoque innovador y potenciador de las estrategias pedagógicas que fomentan el bienestar de los alumnos y su apropiación

Subgrupo 6.5

Resolución de problemas digitales

Incorporar actividades de aprendizaje y evaluación que requieran que los alumnos identifiquen y resuelvan problemas técnicos o que transfieran los conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones. (DigCompEdu)

Explorador (Nivel A)	Conoce las tecnologías digitales y las estrategias para fomentar la resolución de problemas digitales de los alumnos	Anima a los alumnos a resolver problemas técnicos mediante el método de ensayo y error y a transferir su competencia digital a nuevas situaciones	Interés en realizar actividades de aprendizaje que animen a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para resolver problemas
Experto (Nivel B)	Conoce una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la resolución de problemas digitales de los alumnos	Pone en práctica actividades de aprendizaje en las que los alumnos utilizan las tecnologías digitales de forma creativa, ampliando su repertorio técnico y proporcionando apoyo a sus compañeros. Utiliza diferentes estrategias pedagógicas para permitir a los alumnos aplicar su competencia digital a nuevas situaciones o en nuevos contextospermite a los alumnos identificar las carencias de competencias y desarrollar estrategias para el desarrollo de las mismas	Actitud de apoyo y creencia en la capacidad de los alumnos para impulsar su propio desarrollo de competencias y el de sus compañeros
Pionero (Nivel C)	Tiene un amplio conocimiento de las estrategias y formatos pedagógicos innovadores para fomentar la resolución de problemas digitales de los alumnos	Crea y pone en práctica actividades de aprendizaje que permiten a los alumnos buscar soluciones tecnológicas diferentes y creativas para un problema, investigar sus ventajas e inconvenientes e idear de forma crítica y creativa una nueva solución o producto. Reflexiona, discute, rediseña, innova y adapta las estrategias pedagógicas que fomentan las habilidades de resolución de problemas digitales de los alumnos.	Enfoque innovador e iterativo para fomentar la capacidad de resolución de problemas digitales de los alumnos

Dimensión 7: Salud y bienestar

Subgrupo 7.1 Tratar la información sanitaria y las condiciones de salud relacionadas con el uso de las tecnologías digitales

Ser consciente del impacto de las tecnologías digitales en la salud y ser capaz de explorar información actualizada relacionada con la salud. Supervisar la situación propia y de los alumnos y aplicar la información evaluada para enmarcar el uso significativo de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje. (sugerencia propia)

Explorador (Nivel A)	Es consciente de que las tecnologías digitales pueden repercutir en la salud propia y de los alumnos y sabe cómo acceder a la información disponible relacionada con la salud	Relaciona y evalúa la situación propia y la de los alumnos con la información disponible relacionada con la salud	Compromiso con el fomento de la salud propia y de los alumnos, basado en un enfoque abierto e imparcial; interés general por el impacto en la salud que implica el uso de las tecnologías digitales
Experto (Nivel B)	Conoce los problemas especiales del impacto de las tecnologías digitales en la salud y sabe de los planes de apoyo o puntos de contacto	Aumenta la concienciación sobre el impacto en la salud de las tecnologías digitales; utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones de impacto en la salud de las tecnologías digitales Aumenta la concienciación sobre el impacto de las tecnologías digitales en la salud . Utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones o minimización del impacto sobre la salud de las tecnologías digitales.	Afán por considerar que la salud propia y la de los alumnos es crucial para los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre la base de un enfoque responsable y exploratorio; seguimiento crítico de la información sobre la salud
Pionero (Nivel C)	Tiene un conocimiento exhaustivo de los problemas de salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales, así como de los métodos para evaluar la situación propia o de los alumnos con previsión.	Anticipa las futuras repercusiones de las tecnologías digitales en el estado de salud propio y del alumno y crea información actualizada relacionada con la salud	Enfoque creativo de la percepción, la evaluación y la exploración ulterior de las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud; compromiso de mejorar la base de información, así como las condiciones de salud de los alumnos y de sí mismos.

Subgrupo 7.2 Interacción e intervención

Apoyar el uso saludable de la tecnología digital y mantener una interacción positiva con los alumnos o compañeros en relación con los temas de salud. Ofrecer o buscar apoyo si las pruebas lo requieren. (sugerencia propia)

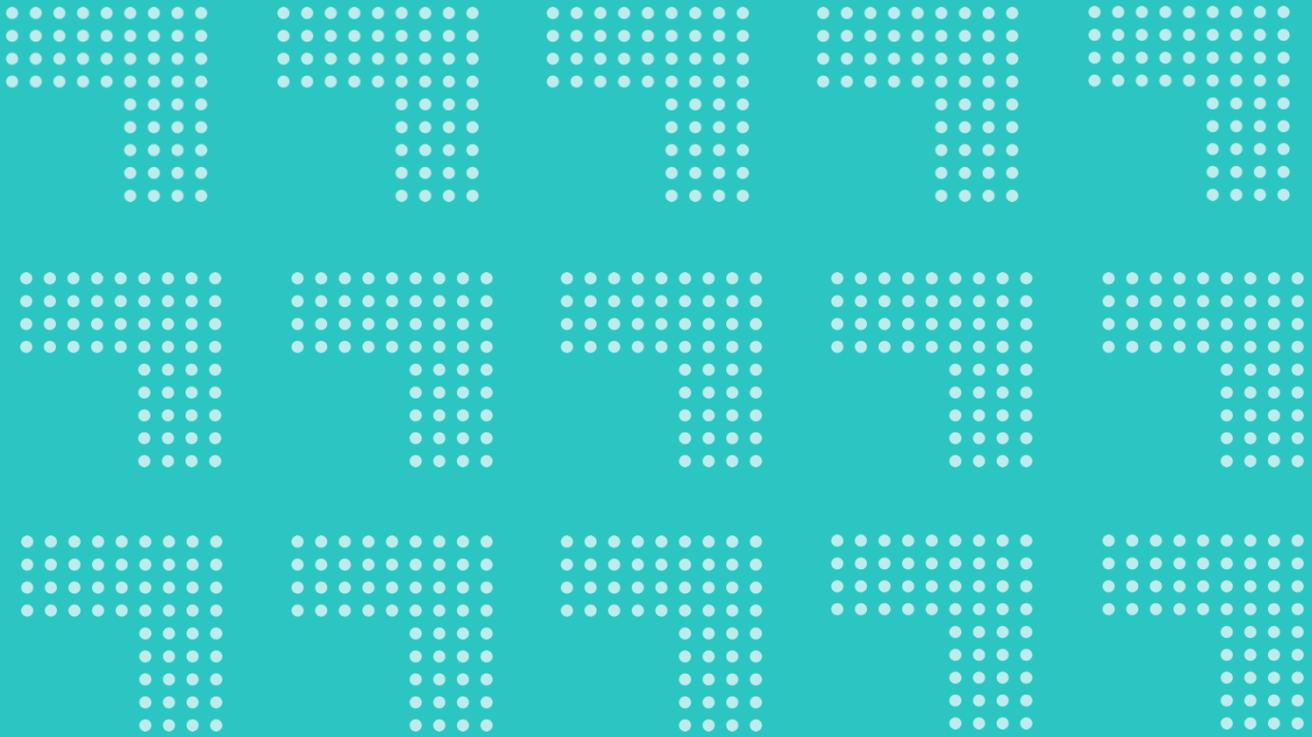
Explorador (Nivel A)	Conoce los criterios básicos de intervención, así como las primeras medidas de ayuda para los alumnos/educadores en riesgo de sufrir problemas de salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales	Mantiene una comunicación/interacción positiva con los alumnos, colegas/compañeros en relación con la situación de salud propia o de los alumnos; transfiere y aplica los criterios para una intervención significativa a la situación/condición real de los alumnos o de uno mismo	Apertura hacia la interacción de la comunicación en relación con los problemas personales de uno mismo o de los alumnos; conciencia de la urgencia de apoyar a los alumnos o a los colegas para hacer frente al impacto de las tecnologías digitales en la salud
Experto (Nivel B)	Sabe cómo evaluar la situación de los alumnos o de uno mismo, basándose en criterios de escala para la intervención y sabe dónde obtener apoyo si las pruebas lo requieren (colegas/pares, terceros)	Apoya el uso saludable de la tecnología digital por parte de los alumnos y ofrece apoyo personal si la evidencia lo requiere; busca apoyo personal de colegas/compañeros para sus propios problemas, y obtiene asesoramiento de terceros, si la evidencia lo requiere; asiste activamente a los alumnos u organiza apoyo médico/psicológico (instantáneo); relaciona formatos (digitales) para la comunicación/interacción en relación con el impacto de las tecnologías digitales en la salud; evalúa la situación de los alumnos o de uno mismo, basándose en	Simpatía y empatía por las personalidades de los alumnos, incluidos los problemas de salud física y mental; confianza en sí mismo para comunicar los propios problemas de salud física o mental; disposición a ayudar y apoyar activamente a los alumnos o compañeros en cuestiones relacionadas con las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud

		critérios de escala para la intervención	
Pionero (Nivel C)	Amplía continuamente sus conocimientos sobre las estrategias y los métodos de comunicación/interacción relacionados con las repercusiones de las tecnologías digitales en la salud; sabe cómo intervenir personalmente en diferentes situaciones de los alumnos o los educadores con respecto a las cuestiones de salud relacionadas con el uso de las tecnologías digitales	Integra sistemáticamente la interacción para rectificar in situ el estado de salud propio y de los alumnos; interviene de forma activa, adecuada e inmediata con medidas eficaces si las pruebas lo requieren, o apoya y complementa de forma sensata la intervención de terceros para ayudar a los alumnos con problemas de salud derivados del uso de las tecnologías digitales	Apoyo a la creación de una cultura de comunicación/interacción positiva y abierta en el entorno de aprendizaje respectivo (incluidos los alumnos y los educadores); sentir la responsabilidad de intervenir adecuadamente en todos los ámbitos de la salud relacionados con el uso de las tecnologías digitales

Subgrupo 7.3 Mejora de las condiciones y prevención

Explorar, debatir y aplicar medidas y mejoras en relación con la salud de los alumnos y la propia. Fomentar la capacidad propia y de los alumnos para emplear las tecnologías digitales en beneficio de la salud. (sugerencia propia)

Explorador (Nivel A)	Conoce las opciones básicas de supervisión, control y manejo del uso de las tecnologías digitales en relación con la salud de los alumnos o de uno mismo	Valora cómo las opciones básicas de supervisión, control y manejo del uso de las tecnologías digitales pueden crear mejores condiciones al utilizar estas tecnologías.	Preparado para discutir la situación/condiciones de salud y las opciones de prevención/mejora
Experto (Nivel B)	sabe cómo evaluar y determinar qué opciones organizativas, pedagógicas y tecnológicas podrían minimizar el impacto negativo de las tecnologías digitales en la salud	Aumenta la concienciación sobre el impacto de las tecnologías digitales en la salud; utiliza los conocimientos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para la aplicación de medidas de prevención de riesgos y mejora de las condiciones o minimización del impacto en la salud de las tecnologías digitales.	Actitud exploratoria hacia nuevos conceptos y métodos en relación con la reducción del impacto negativo de las tecnologías digitales sobre la salud; fomento de la capacidad propia y de los alumnos para controlar y emplear las tecnologías digitales en aras de la salud.
Pionero (Nivel C)	Tiene conocimiento de las posibles condiciones/situaciones futuras, así como de las opciones disponibles en el estado de la técnica; explora continuamente los métodos adecuados para el control y el manejo de las situaciones en el futuro; conoce el potencial de las tecnologías digitales para el seguimiento y el control de la salud	Anticipa y conceptualiza el apoyo sanitario futuro y crea soluciones viables para mejorar la situación/condiciones de salud física y mental de los alumnos y educadores	Plantea un objetivo estratégico para la prevención sostenible de los peligros para los usuarios de las tecnologías digitales en la educación; responsabilidad ética para generar un futuro beneficioso y saludable con la perspectiva de que aumente el uso de la tecnología digital



Sobre el proyecto EdDico

Con la llegada de cada nueva tecnología llegan las predicciones de cambios fundamentales en la educación. Sin embargo, pocos de estos cambios se han hecho realidad. El aprendizaje digital puede ser la tecnología que rompa ese esquema, pero esto sólo se producirá si los educadores están capacitados para aprovechar las tecnologías y metodologías a su alcance. El proyecto EdDiCo pretende capacitar a los educadores para:

- Identificar el potencial que tiene la tecnología para transformar y mejorar la educación que ofrecen,
- Identificar las competencias digitales que necesitarían adquirir para aprovechar esas tecnologías y las metodologías asociadas;
- Encontrar los recursos educativos necesarios para adquirir esas competencias.



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