

MARCO DE COMPETENCIA DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO

ADAPTACIÓN DE LA DIGCOMP POR REBIUN - ASAMBLEA GENERAL DE REBIUN, NOVIEMBRE 2016



CRUE

REBIUN

Red de Bibliotecas Universitarias

MARCO DE COMPETENCIA DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO

Adaptación de la DIGCOMP
por REBIUN

1. ¿De dónde partimos?
2. ¿Qué es la DIGCOMP?
3. Proceso de adaptación
4. El resultado
5. Y ahora ...

A top-down view of a workspace. A hand with red nail polish is typing on a silver laptop keyboard. To the right, a black spiral-bound notebook is open, showing lined pages. A silver pen lies on the notebook. Below the notebook, a white smartphone with an Apple logo is visible. The background is a light-colored surface.

¿De dónde partimos?

1. ¿DE DÓNDE PARTIMOS?

“Las competencias informáticas son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y conductas que capacitan a los individuos para saber como funcionan las TIC, para qué sirven y cómo se pueden utilizar para conseguir objetivos específicos.”

CI2

COMPETENCIAS INFORMÁTICAS E INFORMACIONALES

DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS INFORMACIONALES. (2014). REBIUN

BANCO DE PREGUNTAS CERTIFICACIÓN. ACTIC/REBIUN (2014)

MANUAL PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS INFORMÁTICAS E INFORMACIONALES (CI2). 2013. REBIUN. TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN EN HANDBOOK FOR INFORMATION LITERACY TEACHING DE LA UNIVERSIDAD DE CARDIFF.

MAPA DE LAS COMPETENCIAS INFORMÁTICAS E INFORMACIONALES (CI2) EN LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS. JUNIO 2012

COMPETENCIAS INFORMÁTICAS E INFORMACIONALES EN LOS ESTUDIOS DE GRADO. JUNIO 2012 (2012) Y (2009). COMISIÓN MIXTA CRUE-TIC Y REBIUN

DECÁLOGO DE CI2 (2011). COMISIÓN MIXTA CRUE-TIC Y REBIUN

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS INFORMACIONALES. 2008

ÁREA MOREIRA, MANUEL. DOCUMENTO MARCO DE REBIUN PARA LA CRUE: ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS EN INFORMACIÓN, UNA MATERIA NECESARIA EN LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA

1. ¿DE DÓNDE PARTIMOS?

**CINFO
1**

BUSCAR
INFORMACIÓN

**CINFO
2**

EVALUAR LA
INFORMACIÓN

**CINFO
3**

ORGANIZAR Y
GESTIONAR LA
INFORMACIÓN
RESPETANDO LAS
NORMAS ÉTICAS Y
LEGALES

**CINFO
4**

USAR, PUBLICAR Y
DIFUNDIR LA
INFORMACIÓN
RESPETANDO LAS
NORMAS ÉTICAS Y
LEGALES

**CINFO
5**

MANTENERSE AL
DÍA Y COMPARTIR
INFORMACIÓN
EN LA RED

REALIZACIONES
COMPETENCIALES

CONOCIMIENTOS

PROCEDIMIENTOS

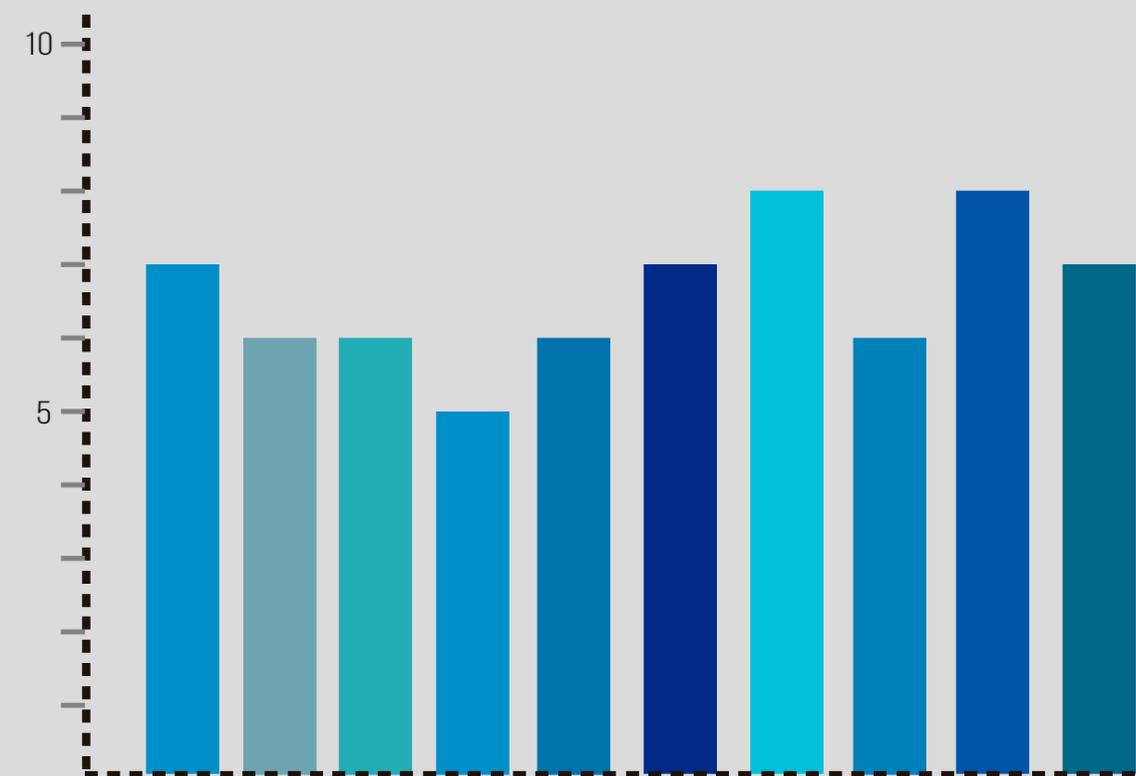
ACTITUDES

INDICADORES

1. ¿DE DÓNDE PARTIMOS?

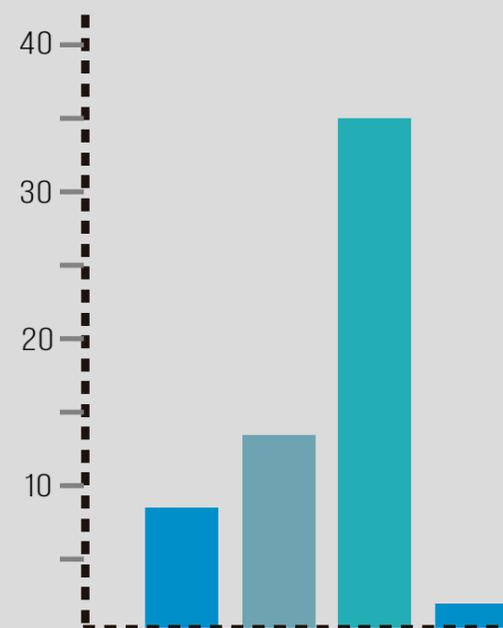
3.1. ¿QUÉ CONTENIDOS EN CI2 SE IMPARTEN?

- VEHÍCULOS DE ACCESO (AULAS TIC, PORTÁTILES, IMPRESORAS, HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN DOCENTE)
- PROTOCOLOS DE ACCESO (RED DE LA UNIVERSIDAD, WIFI, ADSL, 3G)
- IDENTIDAD DIGITAL (USUARIO VIRTUAL, CERNET UNIVERSITARIO, CERTIFICADOS DIGITALES, REPUTACIÓN DIGITAL, SEGURIDAD Y PRIVACIDAD)
- SISTEMAS OPERATIVOS Y SOFTWARE DE ESCRITORIO LOCAL (PROPIETARIOS, LIBROS, ESCRITORIOS)
- INTERNET Y LA WEB (NAVEGADORES, CORREO ELECTRÓNICO)
- PORTALES DE LA UNIVERSIDAD (INTRANET, PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL)
- PROCESO DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN (IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD E INFORMACIÓN, DONDE ENCONTRAR INFORMACIÓN, SERVICIOS DE APOYO)
- EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN (CRITERIOS Y ACTITUD CRÍTICA)
- ORGANIZACIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA INFORMACIÓN (GESTORES DE CONTENIDOS, GESTORES DE REFERENCIAS, USO ÉTICO DE LA INFORMACIÓN, PUBLICACIÓN DE UNA OBRA)
- MANTENERSE AL DÍA Y COMPARTIR INFORMACIÓN (SISTEMAS DE ALERTA, FUENTES WEB RSS Y AGREGADORES, BLOGS, WIKIS)



3.2. ¿QUÉ TIPO DE FORMACIÓN IMPARTE SU UNIVERSIDAD CON RESPECTO A LAS COMPETENCIAS INFORMÁTICAS E INFORMACIONALES?

- CONJUNTO EN CI2
- ESPECÍFICA EN COMPETENCIAS INFORMÁTICAS
- ESPECÍFICA EN COMPETENCIAS INFORMACIONALES
- EN NINGUNA DE ELLAS



1. ¿DE DÓNDE PARTIMOS?

INTEF

2013 MARCO COMÚN
DE COMPETENCIA
DIGITAL DOCENTE V2.0

DIGCOMP



**INSTITUTO DE
PROSPECTIVA
TECNOLÓGICA
(IPTS)**

2013 DIGCOMP

1. ¿DE DÓNDE PARTIMOS?



A person is sitting at a wooden table, using a tablet computer. A white coffee cup is on the table, and a smartphone is lying nearby. The background is a bright, out-of-focus indoor setting.

¿Qué es la DIGCOMP?

2. ¿QUÉ ES LA DIGCOMP?

RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO:

8 competencias clave para el aprendizaje permanente - 2006

1. comunicación en la lengua materna
2. comunicación en lenguas extranjeras
3. competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
4. competencia digital
5. aprender a aprender
6. competencias sociales y cívicas
7. sentido de la iniciativa y espíritu de empresa
8. conciencia y expresión culturales

2. ¿QUÉ ES LA DIGCOMP?

Segun el Digital Skills Index (2016)
la población europea:

45% tienen insuficientes competencias digitales

17 estados miembros tienen un % superior

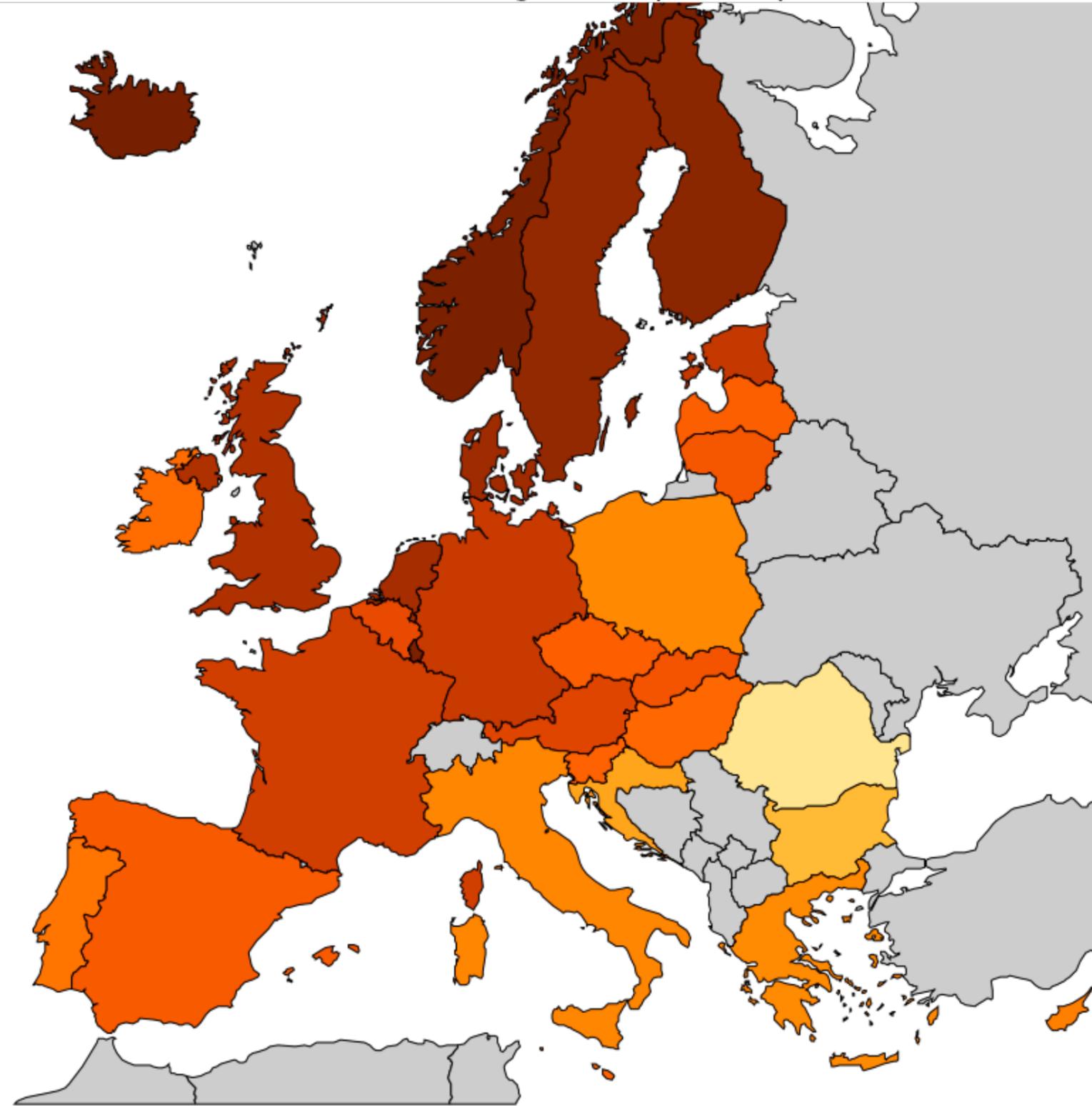
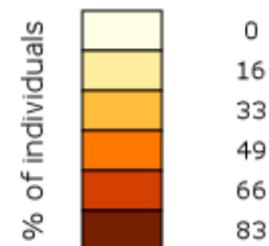
21% no tiene competencias digitales

26% nunca ha usado software básicos

35% no sabe que las cookies rastrean
sus movimientos online

DIGITAL AGENDA KEY INDICATORS

Individuals with basic or above basic digital skills - pilot 2012/2014



2. ¿QUÉ ES LA DIGCOMP?



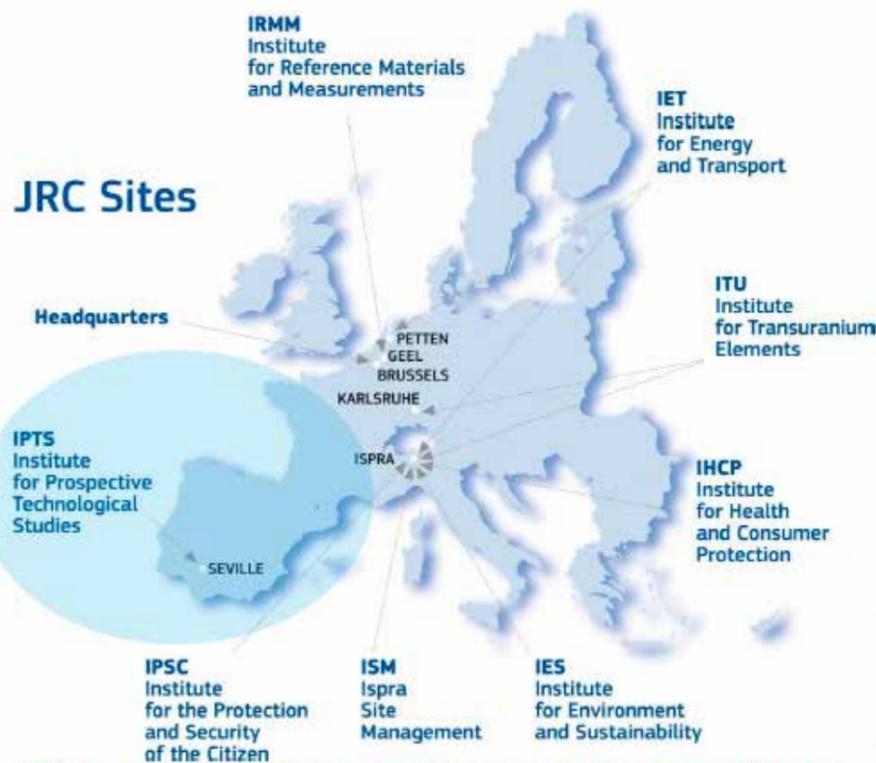
The JRC is the in-house scientific service of the European Commission. It provides the scientific advice and technical know-how to support EU policies

Learning, Skills and Employment team
- IPTS



> 80 publications freely downloadable

Principal clients: DG EAC & DG EMPL



New structure and organigram from
1st July!

La definición amplia de la competencia digital según el Proyecto DIGCOMP es la siguiente:

“...el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y sensibilización que se requieren cuando se utilizan las TIC y los medios digitales con el objetivo de realizar tareas, resolver problemas, comunicarse, gestionar información, colaborar, crear y compartir contenidos, y construir conocimiento de manera efectiva, eficiente, adecuada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética y reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el apoderamiento.”

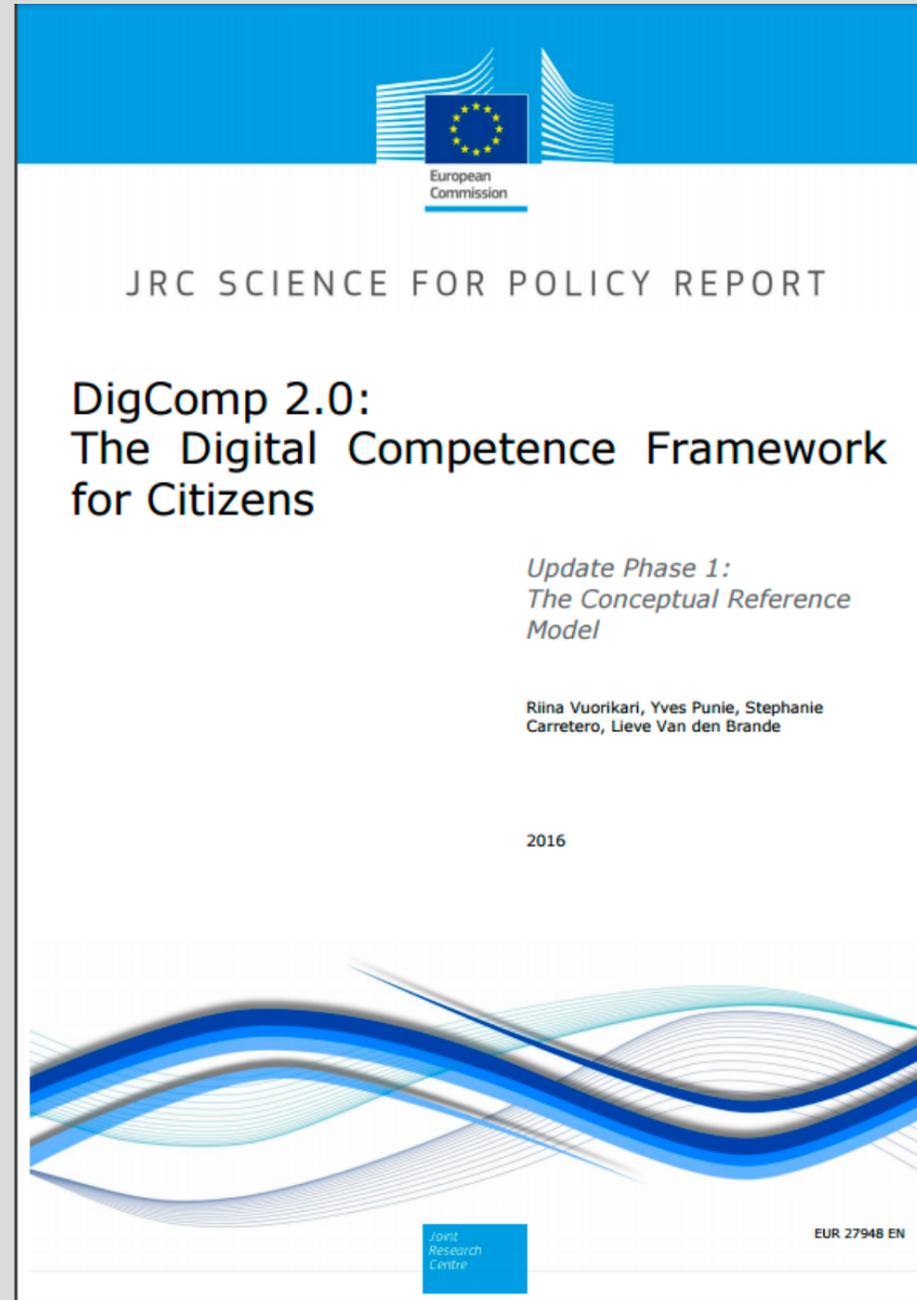
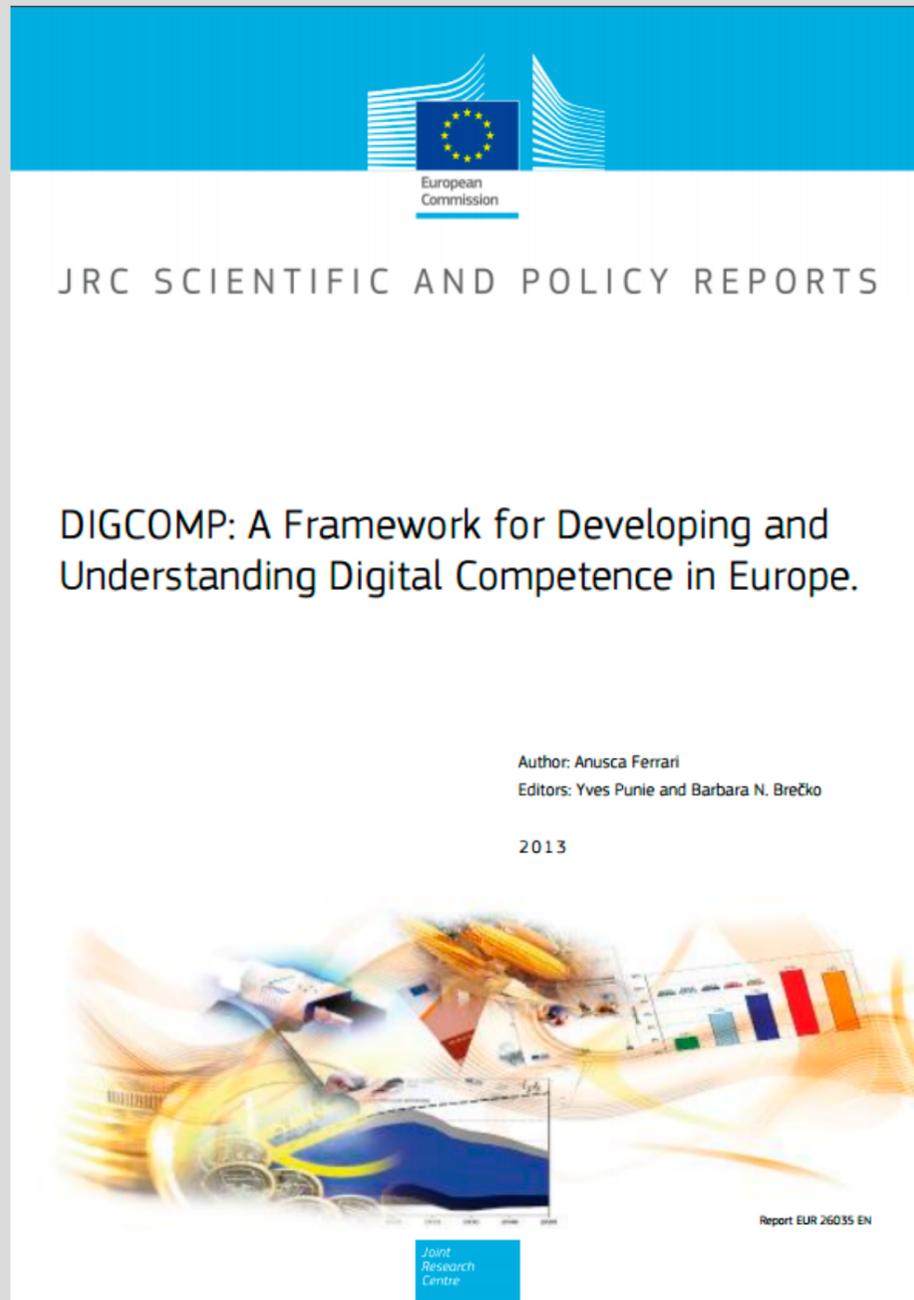
2. ¿QUÉ ES LA DIGCOMP?



<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>



2. ¿QUÉ ES LA DIGCOMP?



Próximos pasos

DEFINICIÓN DE 8 NIVELES DE COMPETENCIA - RESULTADOS DE APRENDIZAJE (ANTES 3). INSPIRADO EN EL EQF. **PUBLICADO A PRINCIPIOS 2017**

ELABORACIÓN DE UNA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES: **DISPONIBLE EN DICIEMBRE 2017**

A top-down photograph of a person sitting on a bed with white linens, using a silver laptop. The person is wearing a white long-sleeved shirt with fringed cuffs and light-colored jeans. Their hands are on the keyboard, and they are wearing a watch and a ring. The text 'Proceso de adaptación' is overlaid in a black serif font on a white horizontal band across the center of the image.

Proceso de adaptación

3. PROCESO DE ADAPTACIÓN



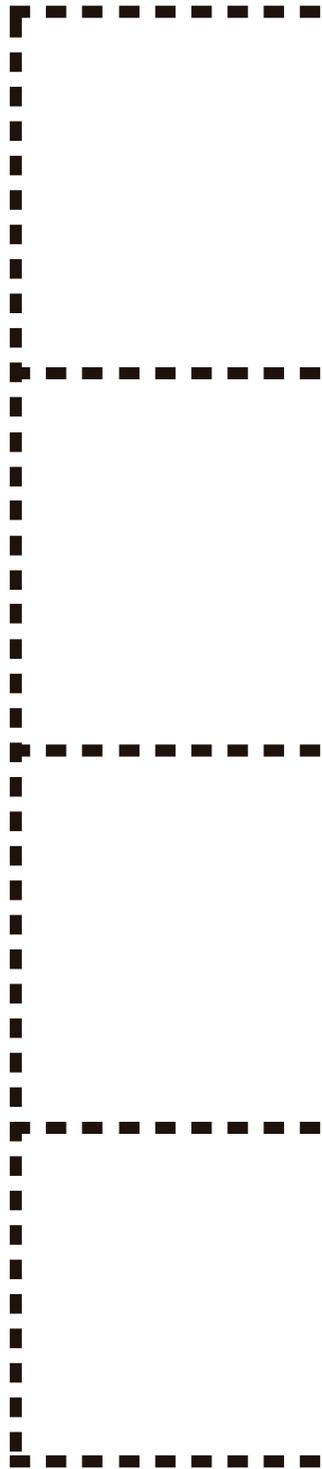
**CI2: COMPETENCIAS
INFORMÁTICAS E
INFORMACIONALES**



3. PROCESO DE ADAPTACIÓN



DIGCOMP



**ENFOCADAS AL
CIUDADANO**

**21
COMPETENCIAS**

**MODELO
IMPLANTADO**

**5 ÁREAS
COMPETENCIALES**

**3
NIVELES**

3. PROCESO DE ADAPTACIÓN



**MARCO COMÚN DE
COMPETENCIA
DIGITAL DOCENTE**

**ENFOCADAS AL
DOCENTE DE SECUNDARIA**

**21
COMPETENCIAS**

MOOC DISPONIBLE

**5 ÁREAS
COMPETENCIALES**

**3
NIVELES**

3. PROCESO DE ADAPTACIÓN



**MARCO DE
COMPETENCIA
DIGITAL PARA
ESTUDIANTES
DE GRADO**

**MARCO COMÚN DE
COMPETENCIA
DIGITAL DOCENTE**

intef Instituto Nacional de Tecnologías
Educativas y de Formación
del Profesorado

CI2
COMPETENCIAS
INFORMÁTICAS E
INFORMACIONALES

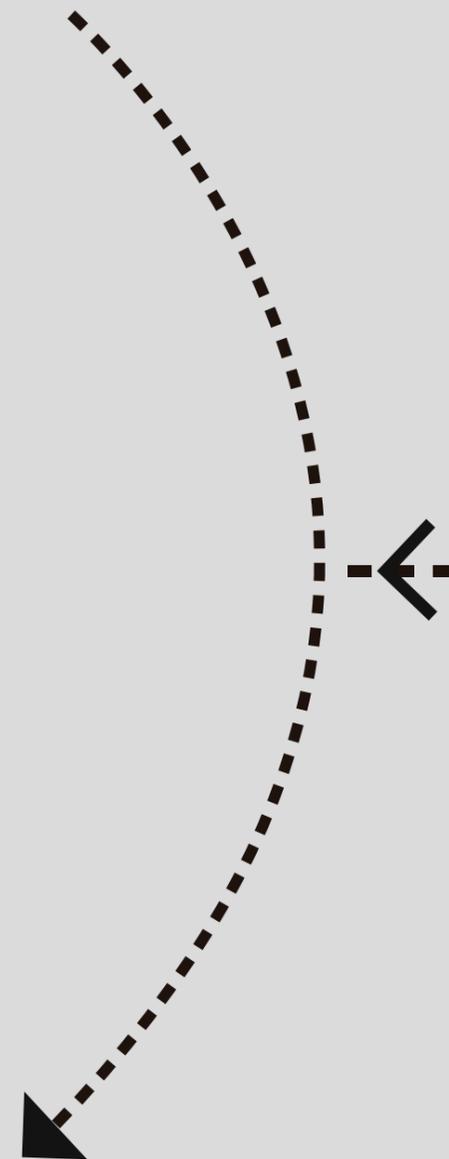
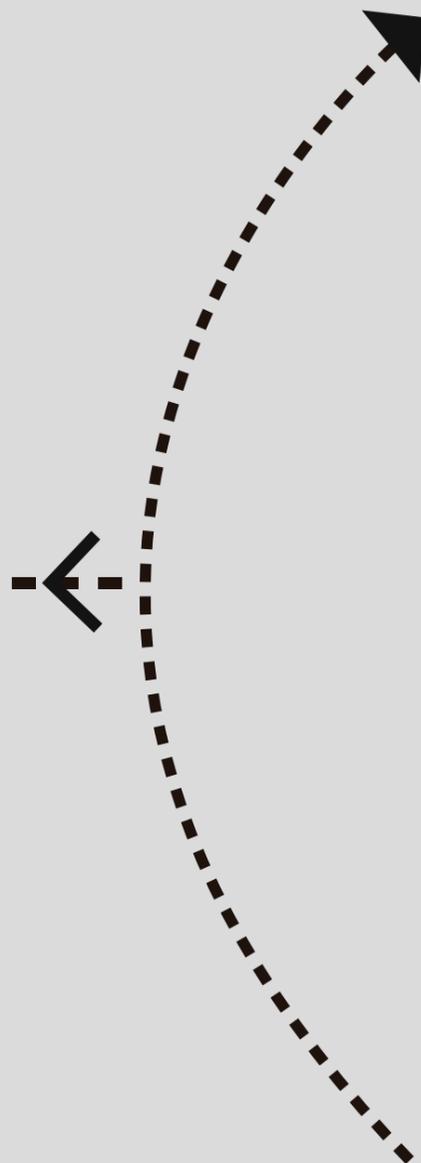
DIGCOMP

 **CRUE** **REBIUN**
Red de Bibliotecas Universitarias

**LÍNEA 2: DAR SOPORTE A LA DOCENCIA,
APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN**

GRUPO DE TRABAJO EN COMPETENCIA DIGITAL

CARLOS DEL CAMPO (UPNA)
CARME CANTOS (UPF) - COORDINADORA
JOSÉ MANUEL ERBEZ (ULL)
JUAN VICENTE GIMÉNEZ (UV)
INMACULADA MUÑOZ (US)
DIEGO J. RUIZ (UM) - COORDINADOR
BLANCA SALOM (UV)
JOAN TRENCH (UPF)



3. PROCESO DE ADAPTACIÓN

NIVEL
MEDIO

ADAPTAR
PARA
ESTUDIANTES
DE GRADO

ADAPTAR
TERMINOLOGÍA

ARMONIZAR
DOCUMENTOS

ESTABLECER
EL MODELO

FICHA POR
COMPETENCIA

MARCO DE
COMPETENCIA
DIGITAL PARA
ESTUDIANTES
DE GRADO

A person is sitting at a desk, writing in a notebook with a red pen. In the background, there is a laptop and a tablet. The scene is lit with a soft, blueish light. The text "El resultado" is overlaid in the center of the image.

El resultado

4. EL RESULTADO

MARCO DE COMPETENCIA DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO

ADAPTACIÓN DE DIGCOMP
Octubre 2016

Grupo de trabajo de la Línea 2 de REBIUN:

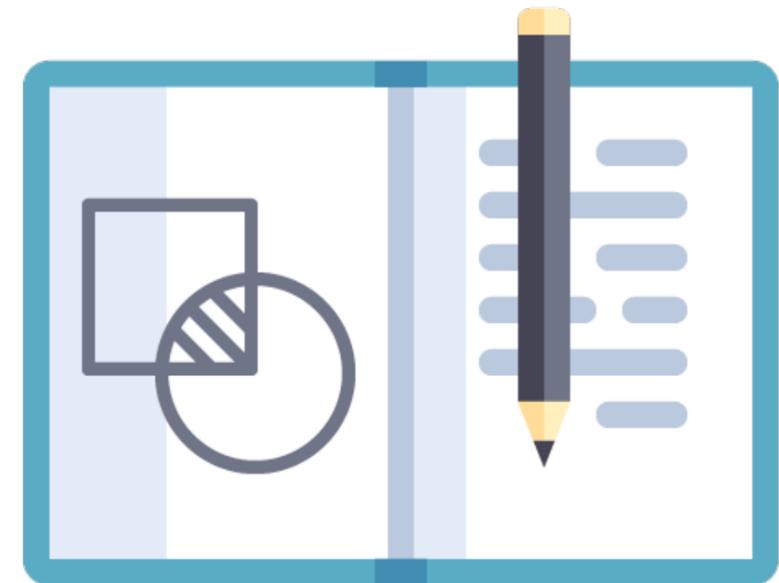
Carlos del Campo (UPNA)
Carme Cantos (UPF) - Coordinadora
José Manuel Erbez (ULL)
Juan Vicente Giménez (UV)
Inmaculada Muñoz (US)
Diego J. Ruiz (UM) - Coordinador
Blanca Salom (UV)
Joan Trench (UPF)

<http://www.rebiun.org/competenciadigital/>

Un documento disponible
en la web de REBIUN >

Competencia digital

Listo para ser aplicado por
las universidades españolas:
formación presencial, en línea,
MOOC, ...



4. EL RESULTADO

1. INFORMACIÓN Y TRATAMIENTOS DE DATOS

- 1.1 **NAVEGACIÓN**, BÚSQUEDA Y FILTRADO DE INFORMACIÓN, DATOS Y CONTENIDOS DIGITALES
- 1.2 **EVALUACIÓN** DE INFORMACIÓN, DATOS Y CONTENIDOS DIGITALES
- 1.3 **GESTIÓN** DE INFORMACIÓN, DATOS Y CONTENIDOS DIGITALES

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- 2.1 **INTERACCIÓN** MEDIANTE TECNOLOGÍAS DIGITALES
- 2.2 **COMPARTIR** MEDIANTE TECNOLOGÍAS DIGITALES
- 2.3 **PARTICIPACIÓN** SOCIAL MEDIANTE TECNOLOGÍAS DIGITALES
- 2.4 **COLABORACIÓN** MEDIANTE TECNOLOGÍAS DIGITALES
- 2.5 **NETIQUETA**
- 2.6 **GESTIÓN** DE LA IDENTIDAD DIGITAL

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

- 3.1 **DESARROLLO** DE CONTENIDOS DIGITALES
- 3.2 **INTEGRACIÓN Y REESTRUCTURACIÓN** DE CONTENIDO DIGITAL
- 3.3 **DERECHOS** DE AUTOR Y LICENCIAS
- 3.4 **CONFIGURACIÓN Y PERSONALIZACIÓN** DE APLICACIONES Y PROGRAMAS INFORMÁTICOS

4. SEGURIDAD

- 4.1 **PROTECCIÓN** DE DISPOSITIVOS
- 4.2 **PROTECCIÓN** DE DATOS PERSONALES Y **PRIVACIDAD**
- 4.3 **PROTECCIÓN** DE LA SALUD Y EL **BIENESTAR**
- 4.4 **PROTECCIÓN** DEL **ENTORNO**

5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 5.1 **RESOLUCIÓN** DE PROBLEMAS TÉCNICOS
- 5.2 **IDENTIFICACIÓN** DE NECESIDADES Y RESPUESTAS TECNOLÓGICAS
- 5.3 **USAR LA TECNOLOGÍA** DIGITAL DE FORMA CREATIVA
- 5.4 **IDENTIFICACIÓN DE LAGUNAS** EN LA COMPETENCIA DIGITAL

4. EL RESULTADO

CON UNA FICHA PARA
CADA COMPETENCIA EN
LA QUE SE DETALLA:

Área

Competencia

Nivel

Conocimientos

Habilidades

Actitudes

| | | | |
|---|---|---|--|
| Área | 1. Información y tratamiento de datos Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia para sus necesidades académicas. | | |
| Competencia | 1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales Expresar de manera organizada las necesidades de información, buscar datos, información y contenidos en entornos digitales, navegar entre ellos y acceder a los mismos. Encontrar información relevante para las necesidades académicas, seleccionar los recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personales. | | |
| Nivel | Inicial. Localiza información en distintos formatos utilizando palabras clave en diferentes recursos y hace selecciones adecuadas para sus necesidades de información. Medio. Navega por la web, encuentra fuentes de información dinámicas de interés para sus necesidades académicas y gestiona el seguimiento de esos flujos de información para su actualización. | | |
| Conocimientos | Habilidades | Actitudes | |
| <ul style="list-style-type: none">• Define su tema de trabajo.• Formula preguntas basadas en su necesidad de información.• Identifica los conceptos y términos clave que describen su necesidad de información.• Entiende cómo la información se genera, cómo se gestiona y se distribuye digitalmente.• Conoce los principales recursos de información generales y especializados.• Sabe qué recursos de información responden mejor a sus propias necesidades de información.• Entiende cómo se puede encontrar información en diferentes dispositivos y medios digitales.• Conoce los vocabularios controlados y cómo utilizarlos.• Conoce técnicas avanzadas de recuperación de la información: operadores booleanos, | <ul style="list-style-type: none">• Explora fuentes de información generales y obras de consulta para familiarizarse con su tema de interés.• Formula el tema de trabajo o investigación determinando los parámetros de búsqueda: alcance temporal, geográfico, nivel de profundidad, etc.• Identifica los términos y conceptos clave que describen su necesidad de información.• Selecciona los recursos de información apropiados y establece su pertinencia para una necesidad concreta de información.• Ajusta las búsquedas en función de sus necesidades específicas.• Sabe buscar por texto libre o por un campo concreto: autor, título, etc. y utiliza filtros.• Puede buscar información precisa utilizando un vocabulario controlado específico de la herramienta de búsqueda. | <ul style="list-style-type: none">• Muestra una actitud proactiva hacia la búsqueda de información en cualquier ámbito.• Entiende que para realizar un trabajo académico se necesita información académica o científica contrastada y actualizada.• Es consciente de la necesidad de consultar con personas cualificadas en el ámbito de conocimiento, especialmente el profesorado, para identificar y precisar el tema de trabajo.• Se replantea constantemente la naturaleza y el alcance de la información que necesita.• Comprende que la información se está generando constantemente y se difunde por canales diferentes y cambiantes.• Es consciente de que cada recurso de información tiene sus particularidades de funcionamiento y requiere conocerlas | |

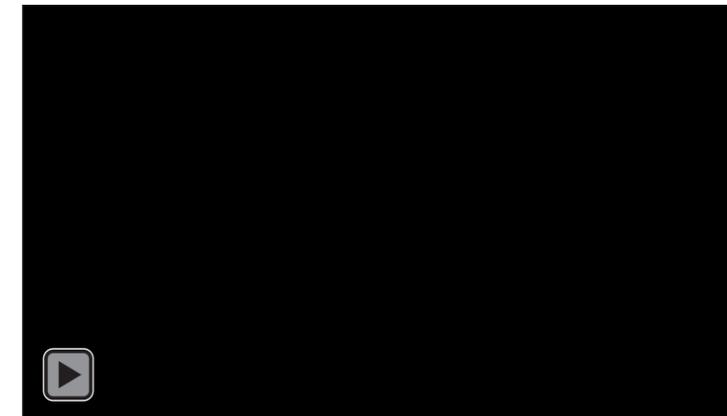
4. EL RESULTADO

A MODO DE EJEMPLO, VÍDEOS ELABORADOS EN LOS TALLERES DE LAS XIV JORNADAS CRAI EN BASE A DIGCOMP:

Competencia 1.2. Evaluación de la información, datos y contenidos digitales



Competencia 4.3. Protección de la salud y el bienestar





¿y ahora?

5. ¿Y AHORA?

Elaborar infografías

Difundir el marco en distintos foros

¿Utilizar el marco para la creación de un MOOC?

Implementación del modelo:

que las universidades españolas lo tomen como referente



Gracias por su atención

Carme Cantos

Universitat Pompeu Fabra

Diego Ruiz

Universidad de Murcia