



UNIVERSIDAD
DE SANTIAGO
DE CHILE

La competència digital docente

Caraterísticas del profesorado y de los estudiantes

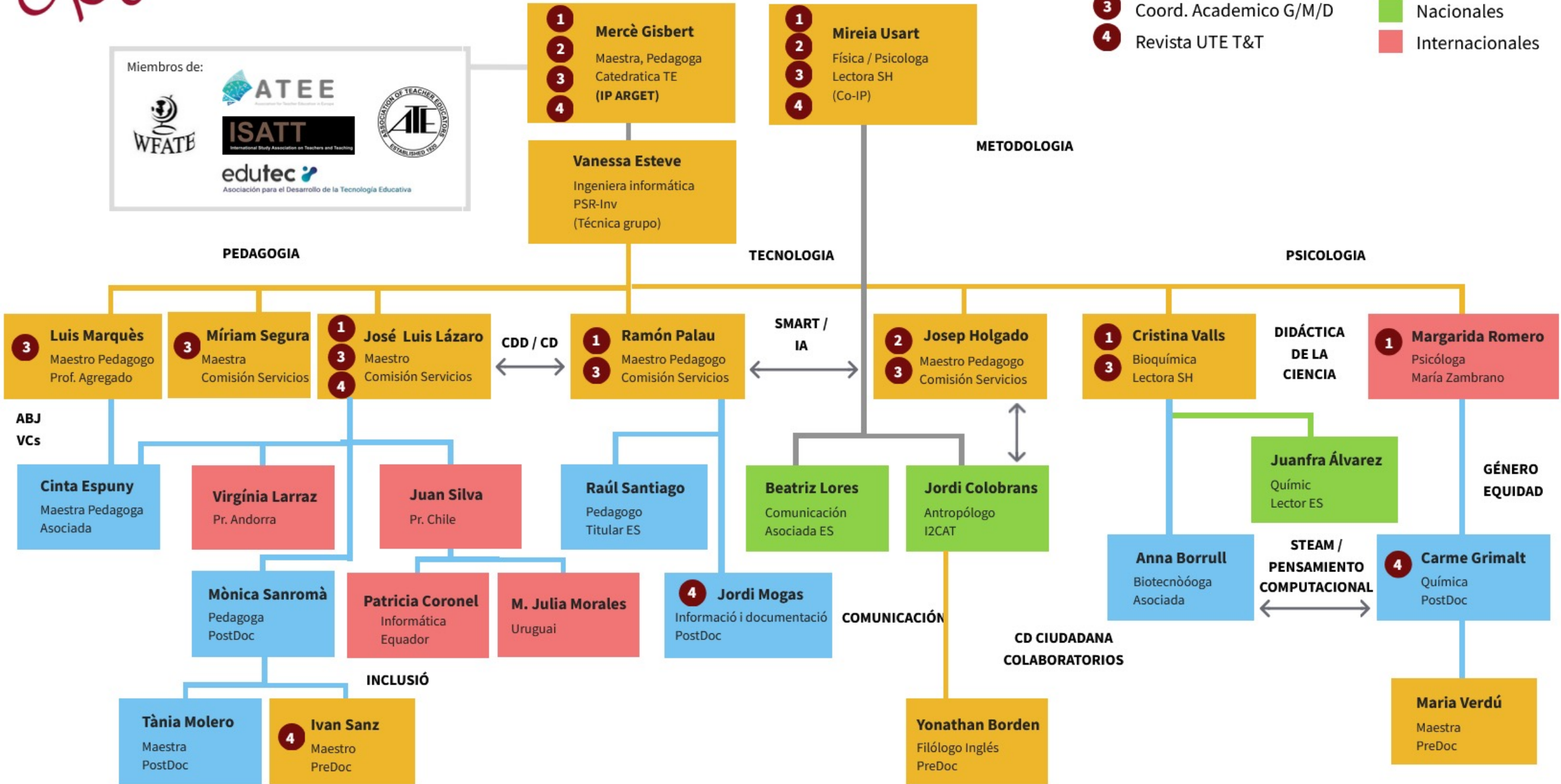
José Luis Lázaro Cantabrana
joseluis.lazaro@urv.cat



UNIVERSITAT
ROVIRA I VIRGILI



- 1 IP Proyecto Investigación
 - 2 IP Proyecto Transferencia
 - 3 Coord. Academico G/M/D
 - 4 Revista UTE T&T
- Miembros ARGET
 - Otros miembros
 - Nacionales
 - Internacionales





ACTIVIDAD GRUPO DE INVESTIGACIÓN @RGeT



INNOVACIÓN

Competencia digital ciudadana

Participación digital
Inclusión digital
Sostenibilidad

FORMACIÓN EVALUACIÓN

Formación

Coordinación Máster en educación y TD / Máster de secundaria
Coordinación escuela de doctorado
Coordinación grados de educación

Herramientas

Autoevaluación / Evaluación profesorado en formación / estudiantes
Autoevaluación profesorado



INVESTIGACIÓN

Publicación

Revistas científicas
Conferencias, congresos...
Libros / capítulos

Edición

Dirección Revista UTE
Editores Monográficos
Comités editoriales

Internacionalización

Equipo internacional
Co-lideraje de proyectos Europeos
Pre y post doc / investigadores visitantes

Materiales

Libros de texto / guías docentes
Artículos de divulgación
Seminarios, webinars...

Proyectos

Proyectos y contratos con instituciones educativas / agentes de políticas públicas / privadas

TRANSFERENCIA





Concepto de competencia digital docente (I)

Está constituida por un conjunto de **capacidades, habilidades y actitudes** que el docente tiene que desarrollar para poder incorporar las tecnologías digitales a su **práctica y a su desarrollo profesional**.

(Lázaro et al., 2019)

Una **competencia profesional compleja** que aglutina un conjunto de **conocimientos, habilidades y actitudes** que el docente debe poseer y movilizar, de forma simultánea, para utilizar las TD en su práctica profesional. La CDD está constituida por saberes relacionados con **aspectos didácticos, metodológicos, de gestión de espacios y recursos, comunicativos, éticos y de su propio desarrollo profesional**.

La **actitud positiva** hacia el uso de las TD en su práctica profesional y el **dominio técnico** de los dispositivos y aplicaciones, los consideramos fundamentales como elementos inherentes al desarrollo de la CDD.

(Verdú et al., 2023)

Concepto de competencia digital docente (II)

Los educadores necesitan un conjunto de competencias digitales específicas para su profesión, con el fin de poder aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para **mejorar e innovar** en educación
(DigComp-Edu, 2017)



FIGURA 4: SÍNTESIS DEL MARCO DIGCOMPEU. © UNIÓN EUROPEA.

Competencia digital docente: niveles de desarrollo



FIGURA 5: MODELO DE PROGRESIÓN DIGCOMPEDU. © UNIÓN EUROPEA.



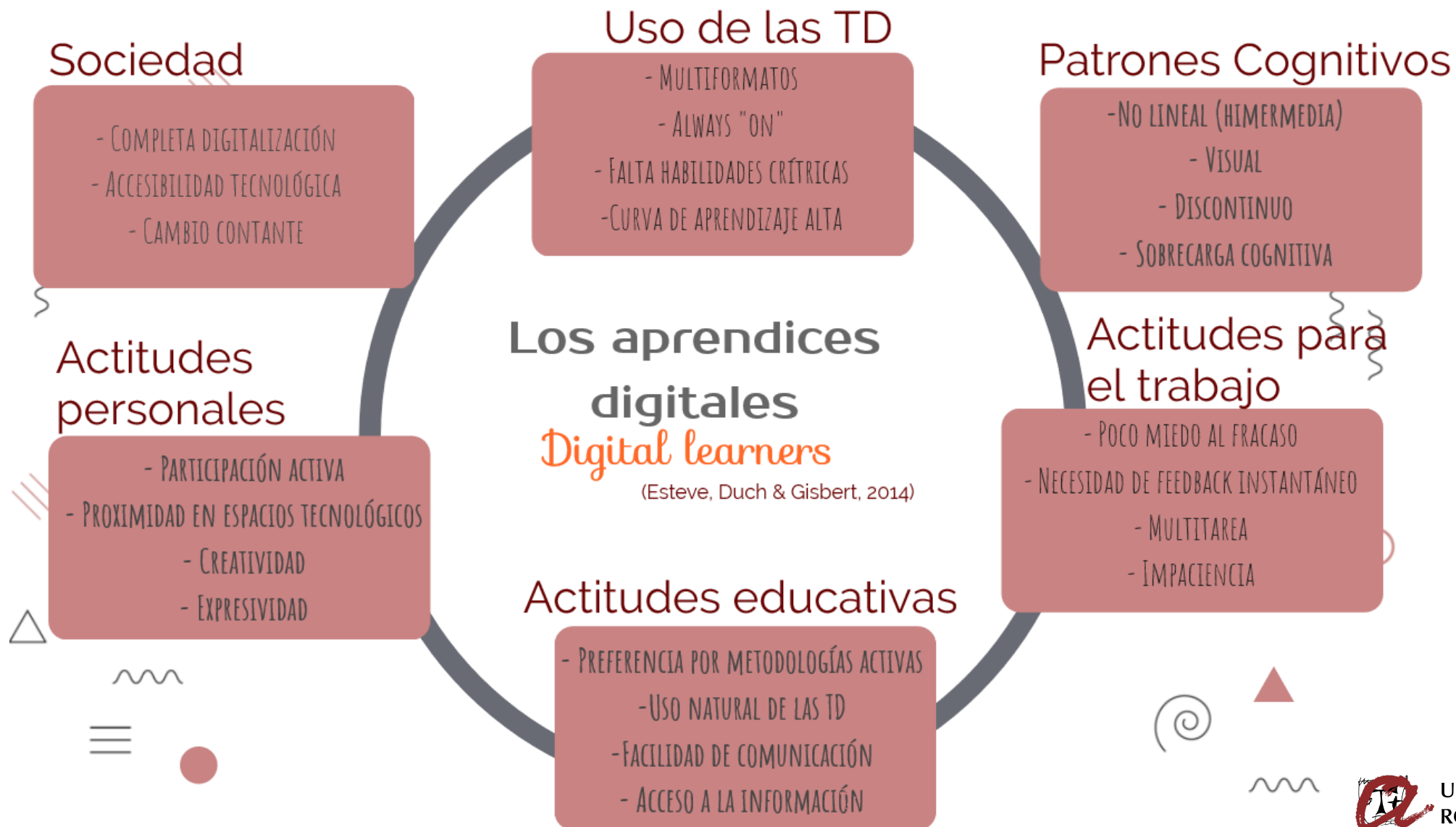
Concepto de competencia digital para la ciudadanía



“La competencia digital implica el **uso seguro, crítico y responsable** de las tecnologías digitales para el **aprendizaje, en el trabajo y para la participación** en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la búsqueda y gestión de información y datos, la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad) y la resolución de problemas.”

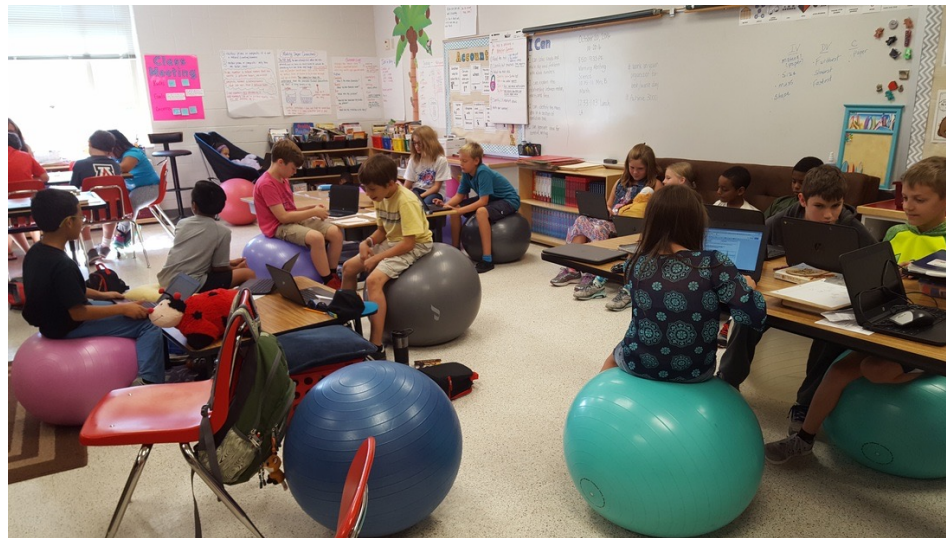
(Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente , 22 de mayo de 2018, ST 9009 2018 INIT)

Características de los estudiantes





LOS NUEVOS APRENDICES y los ambientes flexibles de aprendizaje



10 etiquetas

- #Flexibles
- #Always_on
- #Empantallados
- #Multiformatos
- #Multitareas
- #Visuales
- #Hipermedia
- #Inmediatos
- #Creativos
- #Naturales

LOS NUEVOS APRENDICES y los espacios “reales” de aprendizaje



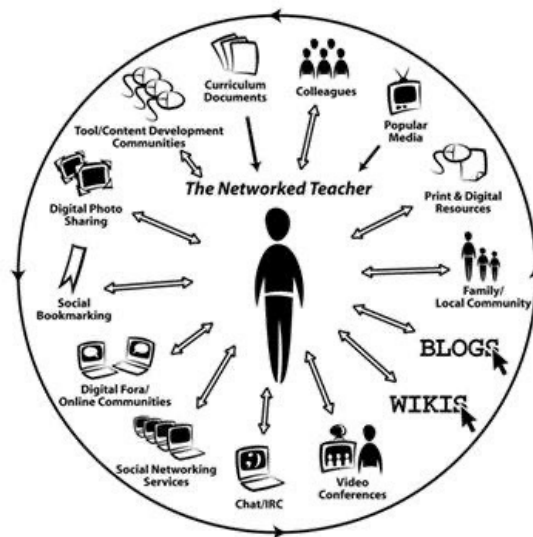
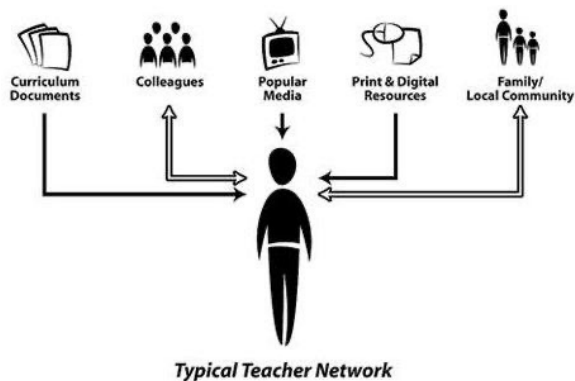
El profesor como centro de actividad
en el aula

10 etiquetas

- #Adaptables?
- #Enchufados?
- #Guiados?
- #Uni-formatos
- #Uni-tareas
- #Lectores
- #Analógicos
- #Pacientes
- #Reproductores



CARACTERÍSTICAS DEL DOCENTE ACTUAL



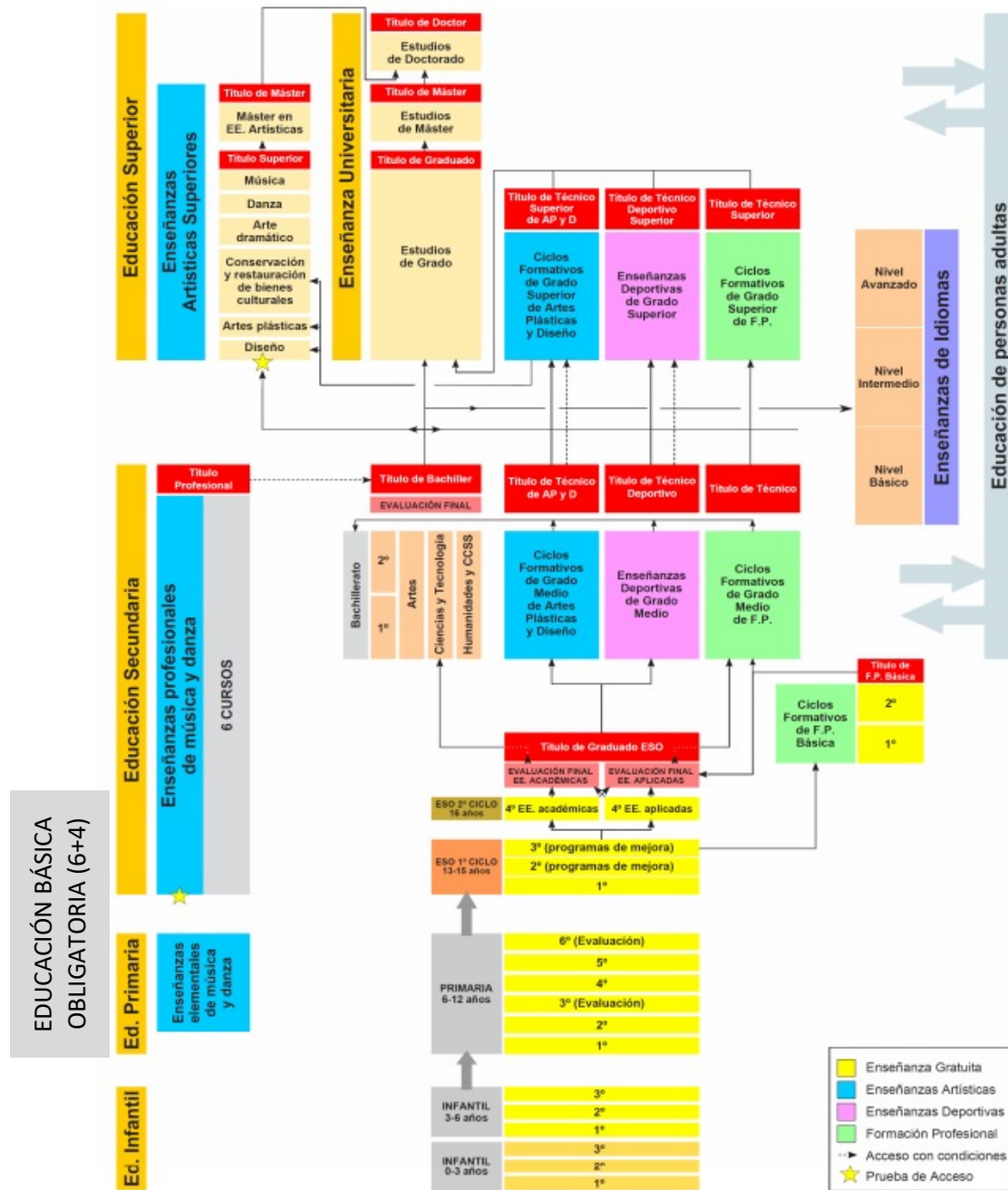
(Gisbert & Lázaro, 2020). (Adaptación en base a Couros, 2016)

(Couros, 2006)

#CohesionDeGrupo
#ResolucionDeProblemas
#Debate
#Inquietudes
#SeleccionDeMateriales
#Autonomia
#Seguimiento



SISTEMA
EDUCATIVO EN
ESPAÑA



D1 Didáctica, Curricular y metodológica

1. Tratamiento de la información y creación de conocimiento
2. Las tecnologías digitales como facilitadoras del aprendizaje
3. Atención a la diversidad
4. La CD de los alumnos en la planificación docente
5. Línea metodológica de centro
6. Evaluación, tutoría y seguimiento de los alumnos

D3 Relacional, ética y seguridad

1. Ética y seguridad
2. Inclusión digital
3. Comunicación, difusión y transferencia del conocimiento
4. Identidad digital del centro
5. Contenidos digitales y comunidad educativa

D2 Planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales

1. Ambientes de aprendizaje
2. Espacios con tecnologías digitales de centro
3. Gestión de tecnologías digitales y software
4. Infraestructuras tecnológicas digitales
5. Proyectos de incorporación de las tecnologías digitales

D4 Personal y profesional

1. Acceso libre a la información, creación y difusión de material didáctico con licencias abiertas
2. Liderazgo en el uso de las tecnologías digitales
3. Identidad y presencia digital
4. Entorno personal de aprendizaje (EPA)
5. Comunidades de aprendizaje virtuales: formales, no formales e informales
6. Formación permanente

Niveles de desarrollo de la CDD

Perfil principiante: docente novel o en proceso de formación inicial que incorpora las tecnologías digitales en los procesos de E-A.

01

N1. Principiante

Utiliza las tecnologías digitales como facilitadoras y elementos de mejora del proceso de E-A.

N2. Medio

Utiliza las tecnologías digitales para la mejora del proceso de E-A de forma flexible y adaptada al contexto educativo.

02

Perfil medio: docente con dos o más años de experiencia que utiliza y gestiona los recursos y espacios tecnológicos del aula y del centro adaptándolos a las necesidades.

Perfil experto: docente que sirve de modelo o líder en el centro educativo en el uso de las tecnologías digitales.

03

N3. Experto

Utiliza las tecnologías digitales de forma eficiente para mejorar los resultados académicos de los alumnos, su acción docente y la calidad del centro educativo

N4. Transformador

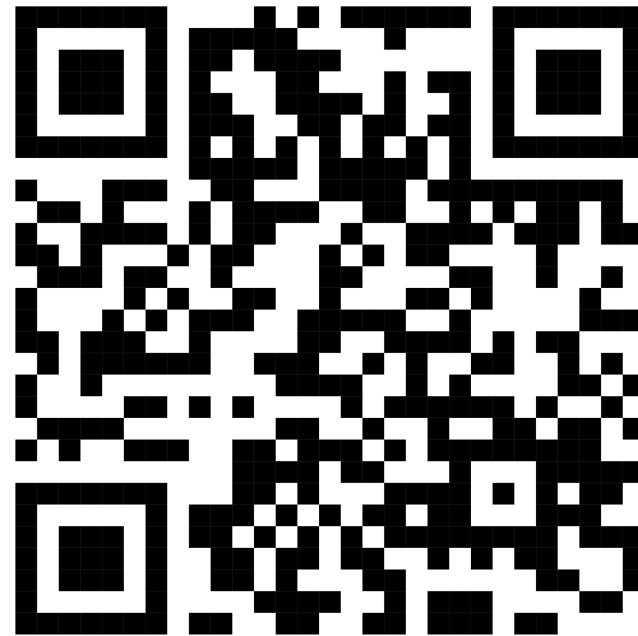
Utiliza las tecnologías digitales, investiga sobre su uso para mejorar los procesos de E-A y exporta sus conclusiones para dar respuesta a las necesidades del sistema educativo.

04

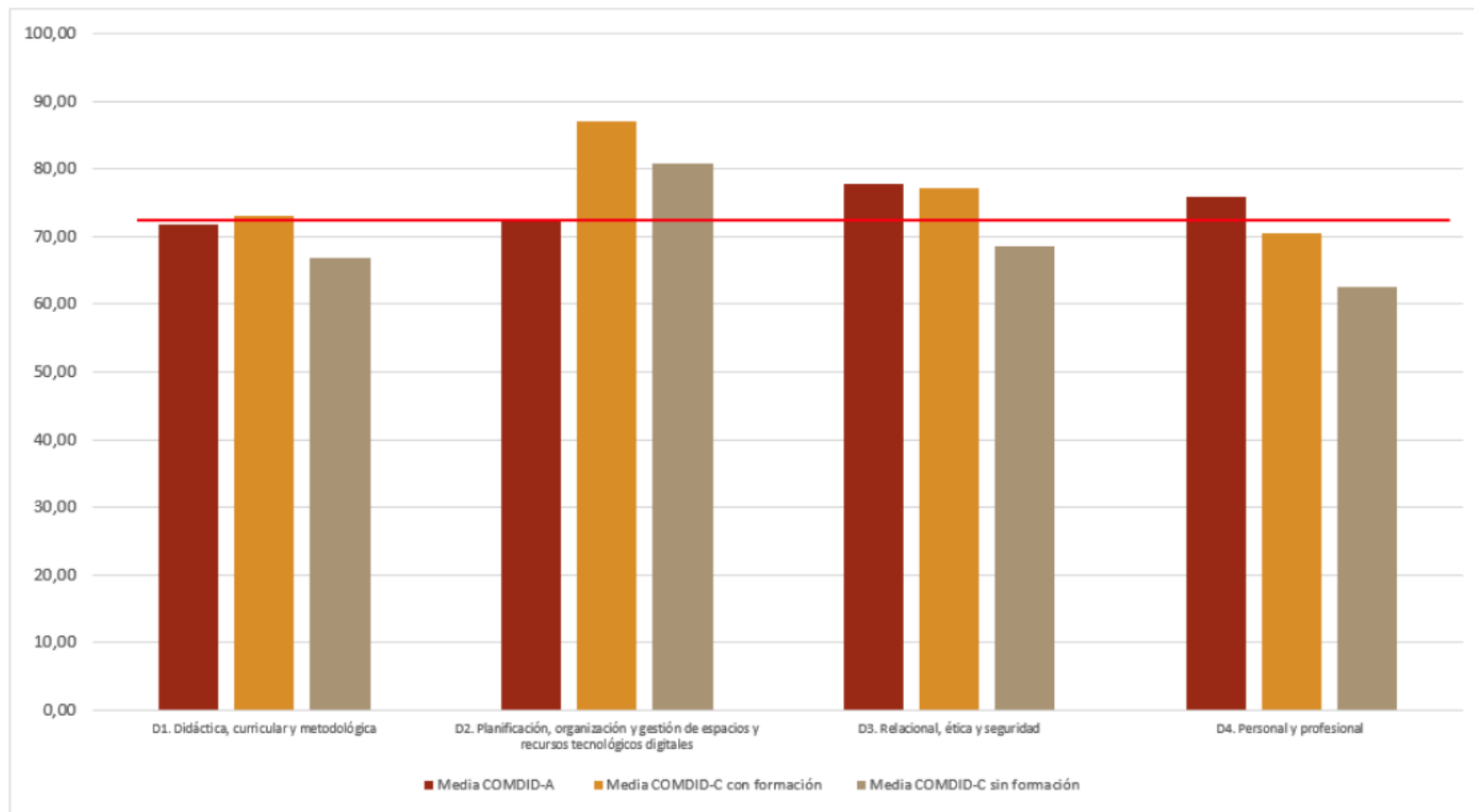
Perfil transformador: docente que actúa de forma constante y comprometida analizando de forma reflexiva y sistemática su práctica, descubriendo nuevos usos de aplicación de la tecnología a la educación, compartiendo los resultados de sus investigaciones en las redes profesionales con la intención de generar conocimiento.



COMDID-A Alumnado



<https://bit.ly/3qDqNZ8>



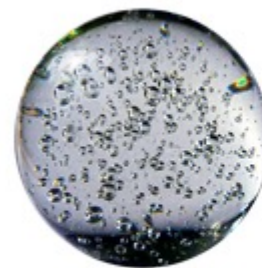


RETOS PARA EL PROFESORADO



Competencia Digital Docente

- Gestión de espacios de aprendizaje
- Aprendizaje combinado: *presencial, b-learning y e-learning*
- Evaluación de la CD de los estudiantes
- Diseño instruccional (TD)
- Metodologías docentes (TD)
- Tecnologías móviles
- Inclusión digital



Inclusión Educativa

Inclusión Digital

- Equidad digital
- Conectividad
- Factores de exclusión: *económicos, alfabetización/competencia, NEE...*
- "Diseño para todos": DUA (*curriculums y materiales didácticos*)

(Alexander, et al., 2019; Gisber & Lázaro, 2020; Gisbert et al., 2019; Lázaro et al., 2019; Sanromà et al., 2018; Silva et al., 2019)



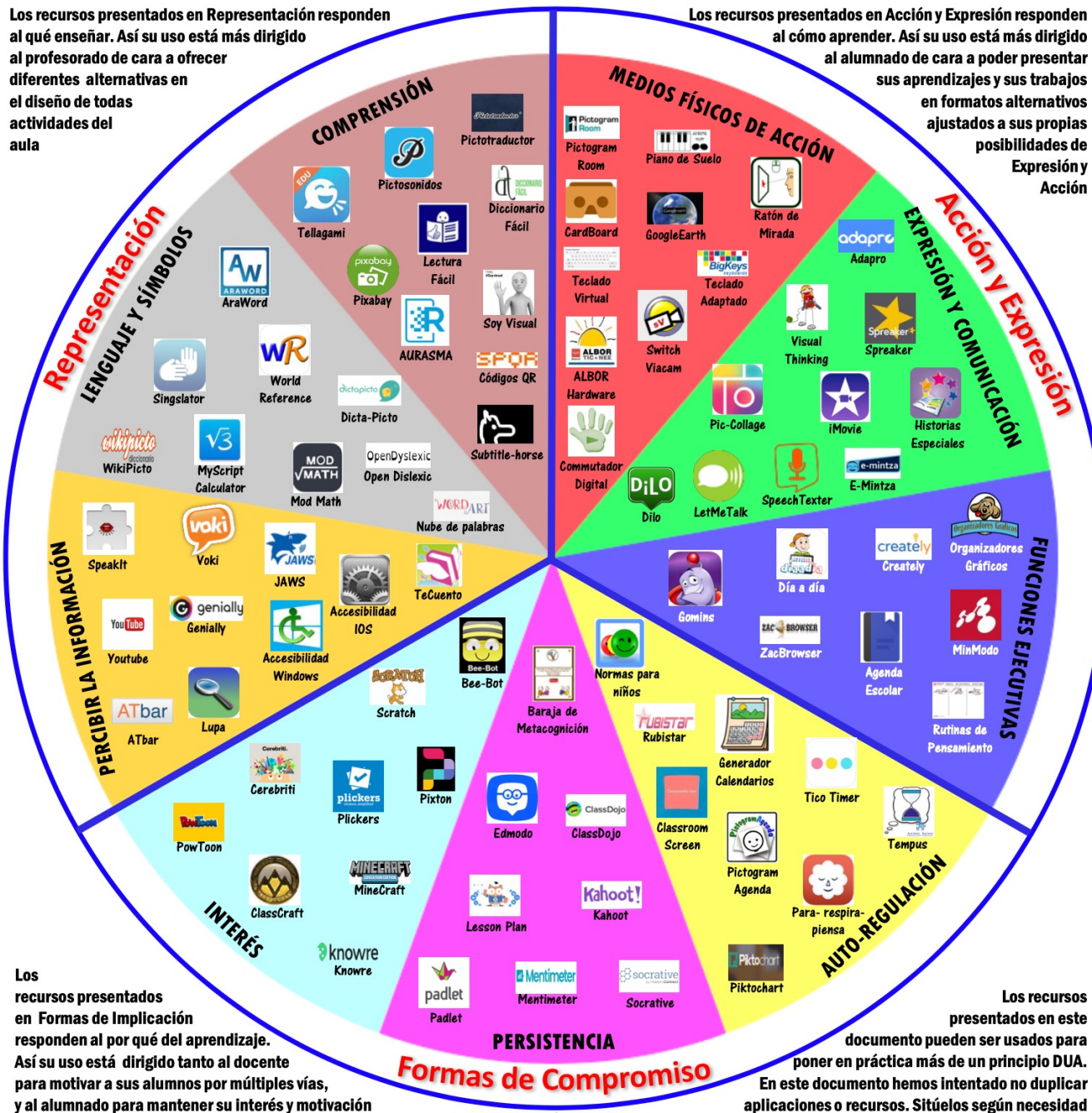
Gracias por su atención

¿Os apetece que os haga un regalo?

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2020

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del aula

Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción



El momento del **diseño** es donde el docente se convierte en **arquitecto** de programaciones **accesibles y flexibles**

Los recursos presentados en Formas de Implicación responden al por qué del aprendizaje. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para poner en práctica más de un principio DUA. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesidad

<https://www.antonioamarguez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/>

(DOWN ESPAÑA, 2022)

Catálogo de herramientas digitales

Herramientas y software destinado a la creación multimedia y digital

UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI
Centre de Recursos per a
l'Aprenentatge i la Investigació

lafactoria



Otras herramientas

Creación de materiales interactivos

- Educaplay: <https://es.educaplay.com>
- Exe-Learning: <https://exelearning.net>
- LearningApps: <https://learningapps.org>
- Wordwall: <https://wordwall.net>
- Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>

Bancos de imágenes, iconos (...)

- Unsplash: <https://unsplash.com>
- Pexels: <https://www.pexels.com/es-es/>
- Freepik: <https://www.freepik.com>
- Flaticon: <https://www.flaticon.com>








10 HERRAMIENTAS PARA EVALUAR


Herramientas digitales para la evaluación


- 10 herramientas para la evaluación a distancia (INTEF):
<https://intef.es/Noticias/10-herramientas-para-la-evaluacion-a-distancia/>
- 25 herramientas para evaluar (Educación 3.0):
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-evaluar-estudiantes/>


1 Rúbricas para las hojas de cálculo de Google.  CoRubrics

2 Cuestionarios gamificados, en vivo o asíncronos.  Quizizz


3 Cuestionarios, los alumnos responden con sus dispositivos.  Kahoot!


4 Cuestionarios con registro de evaluaciones instantáneas.  socrative


5 Preguntas sobre vídeos.  edpuzzle Perfecta para Flipped Classroom.

6 Los alumnos contestan las preguntas con sus propios vídeos.  Flipgrid

7 Presentaciones y actividades interactivas.  nearpod

8 Nubes de palabras, lluvia de ideas, encuestas y más.  Mentimeter

9 Los alumnos responden mediante tarjetas con códigos.  plickers

10 Fichas interactivas y evaluables.  LIVE

REFERENCIAS

- Alexander, B., Ashford-Rowe, K., Barajas-Murph, N., Dobbin, G., Knott, J., McCormack, M., ... & Weber, N. (2019). *EDUCAUSE Horizon Report 2019 Higher Education Edition* (pp. 3-41). EDU19. <https://bit.ly/3rV1TPD>
- Gisbert, M., Esteve-González, V. & Lázaro-Cantabrana, J.L. (2019) *¿Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente*. Barcelona: Octaedro, S.L..
- Gisbert, M. & Lázaro, J.L. (2020). *De las aulas a los espacios globales para el aprendizaje*. Octaedro Editorial.
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible: hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Gedisa Editorial.
- Esteve, F.; Duch, J. & Gisbert, M. (2014) Los aprendices digitales en la literatura científica: Diseño y aplicación de una revisión sistemática entre 2001 y 2010. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, (45), 9-21. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i45.01>
- Lázaro Cantabrana, J. L., Usart Rodríguez, M., & Gisbert Cervera, M. (2019). Assessing Teacher Digital Competence: the Construction of an Instrument for Measuring the Knowledge of Pre-Service Teachers. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 73-78. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.1.370>
- Sanromà-Giménez, M., Lázaro-Cantabrana, J.L. & Gisbert-Cervera, M. (2018). El papel de las tecnologías digitales en la intervención educativa de niños con trastorno del espectro autista. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 4, 41-54. <https://doi.org/10.6018/riite/2018/327991>
- Silva, J., Usart, M., & Lázaro-Cantabrana, J.-L. (2019). Competencia digital docente en estudiantes de último año de Pedagogía de Chile y Uruguay. *Comunicar*, 27(61), 33-43. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-03>
- Verdú-Pina, M., Lázaro-Cantabrana, J. L., Grimalt-Álvaro, C. y Usart, M. (2023). El concepto de competencia digital docente: revisión de la literatura. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25, e11, 1-13. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e11.4586>