

I JORNADA **COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA**

EKAINAK 5 JUNIO
Baluarte

HEZKUNTZA DIGITALAREN KONPETENTZIA

I. JARDUNALDIA



ikasnova

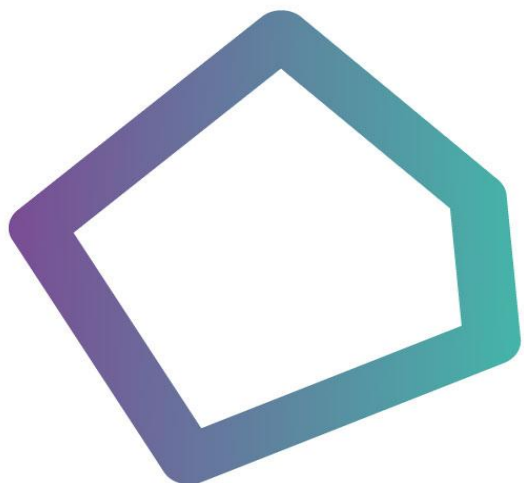
IKASTEN IKASI
APRENDE A APRENDER



**Gobierno de Navarra
Nafarroako Gobernua**
Departamento de Educación
Hezkuntza Departamentua



Fondos Europeos



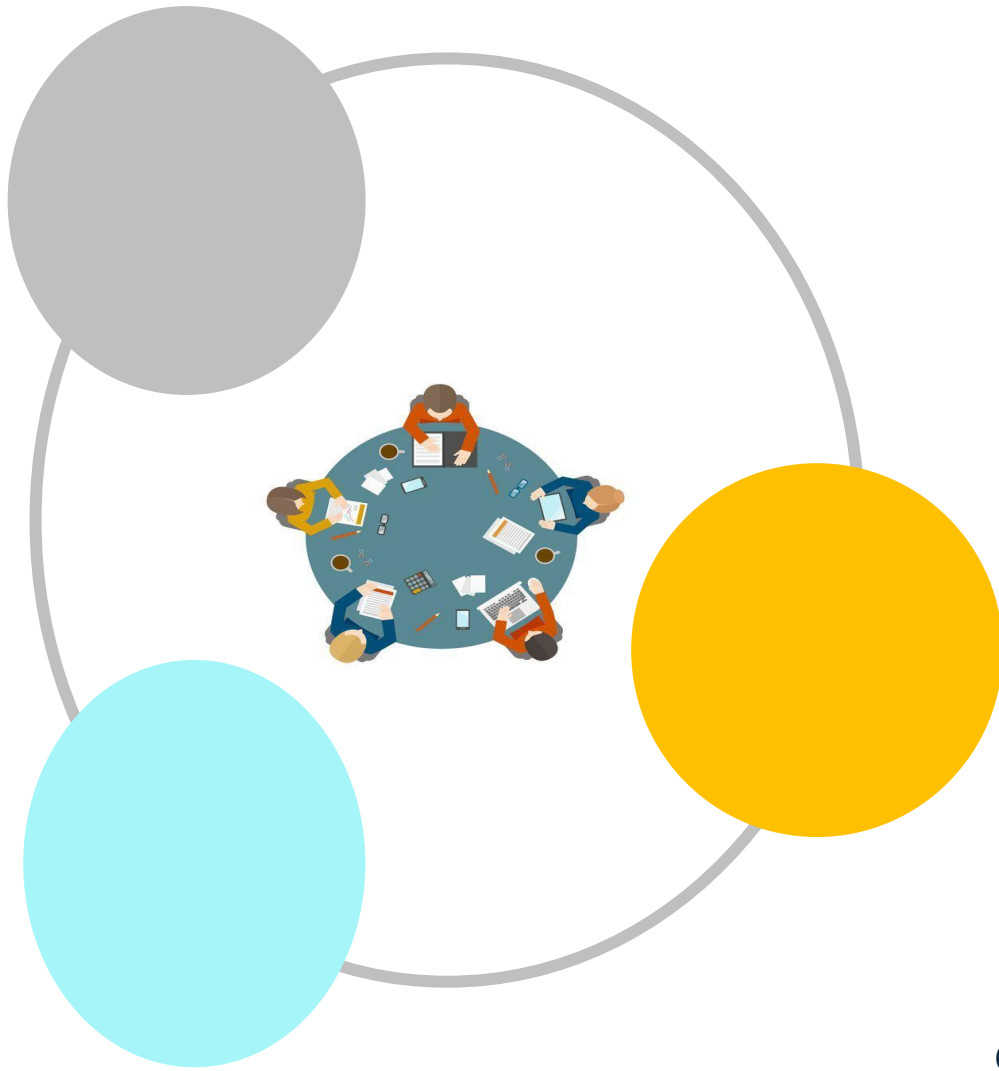
ikasnova

IKASTEN IKASI
APRENDE A APRENDER
LEARNING TO LEARN



Gobierno de Navarra
Nafarroako Gobernua
Departamento de Educación
Hezkuntza Departamentua





Claves para una educación digitalmente responsable: docentes competentes para un alumnado crítico.

Alicia Peñalva Vélez

Grupo de Investigación Aprendizaje a lo largo de la Vida, Instituto de
Investigación I-Communitas, Universidad Pública de Navarra.



Enseñar a usar la tecnología de manera consciente en el ámbito educativo significa enseñar a:

- Elegir herramientas digitales adecuadas al contexto educativo.
- Tener en cuenta las necesidades del alumnado.
- Reflexionar sobre el impacto pedagógico, social y emocional del uso de la tecnología.

Enseñar a usar la tecnología de manera responsable en el ámbito educativo significa que vas a enseñar a:

- Usar la tecnología respetando principios éticos (como la privacidad y la equidad).
- Proteger a los estudiantes de riesgos digitales.
- Fomentar valores como el pensamiento crítico, la inclusión y la sostenibilidad.

Principios clave



Ética digital

Seguridad y privacidad

Pensamiento crítico

Inclusión y equidad

Sostenibilidad digital

Bienestar digital

Claves para lograrla



Desarrollo de la competencia digital crítica
Fomento de la autorregulación y la motivación
Formación docente continua y ética
Accesibilidad y equidad digital
Bienestar digital
Liderazgo institucional y cultura digital



El Desarrollo de la competencia digital crítica a través de marcos como el MRCD, Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, facilitador clave para empoderar a docentes, centros y alumnado en el uso ético y seguro de la tecnología.



La Formación docente continua y ética.



La Accesibilidad y equidad digital a través de políticas públicas, infraestructura y recursos adaptados.



El Liderazgo institucional y la cultura digital: Las escuelas deben fomentar una cultura de innovación, colaboración y responsabilidad digital, liderada por equipos directivos comprometidos.



La Transformación Digital de la Educación en Navarra

La transformación digital educativa es un **concepto multidimensional** que reúne a todas las acciones encaminadas a mejorar los procesos, las formas de trabajar y de relacionarse de todas las personas y organizaciones que constituyen la comunidad educativa, gracias a la **incorporación de soluciones digitales en constante evolución**. Es también la respuesta que se ha dado, desde las instituciones de gestión y organización educativa de todo el mundo, para **aprovechar las oportunidades de mejorar la competencia digital que ofrece la tecnología**. Implica más que el mero uso de esas soluciones para trasladar contenidos: **trata de reimaginar y cambiar cómo se organiza y se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, aspirando a mejorar la experiencia educativa y sus resultados**.

El Plan de Digitalización Educativa - ikasNOVA ha situado al alumnado, desde el primer momento, en el centro de todo el proceso con el fin de desarrollar su aprendizaje competencial, impulsar su éxito escolar y garantizar el acceso a la tecnología, reduciendo las distintas brechas digitales.



*Facebook.com
@to steel on the go?*



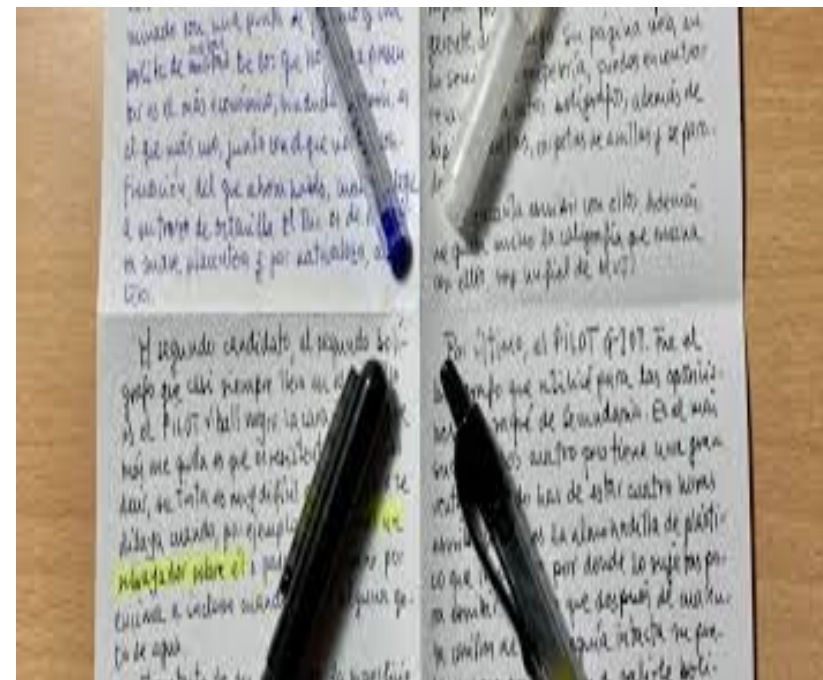














Organización de los canales de TDT

[illegible]

Evolution of the Mobile Phone













Nativos digitales: Son los jóvenes nacidos a partir de los años 80-90, que han estado expuestos a la tecnología digital desde una edad temprana. Según Prensky, estos individuos piensan y procesan la información de manera diferente a las generaciones anteriores debido a su inmersión constante en entornos digitales.

Inmigrantes digitales: Son las personas que nacieron antes de la era digital y que han tenido que adaptarse al uso de la tecnología. Aunque pueden llegar a ser competentes con herramientas digitales, conservan una “suerte de acento” analógico en su forma de pensar y aprender.

Los nativos digitales no existen

Susana Lluna
y Javier Pedreira «Wicho»
(Coordinadores)

Cómo educar a tus hijos para un mundo digital

Padres despistados frente a niños, adolescentes,
ordenadores, consolas, móviles e Internet

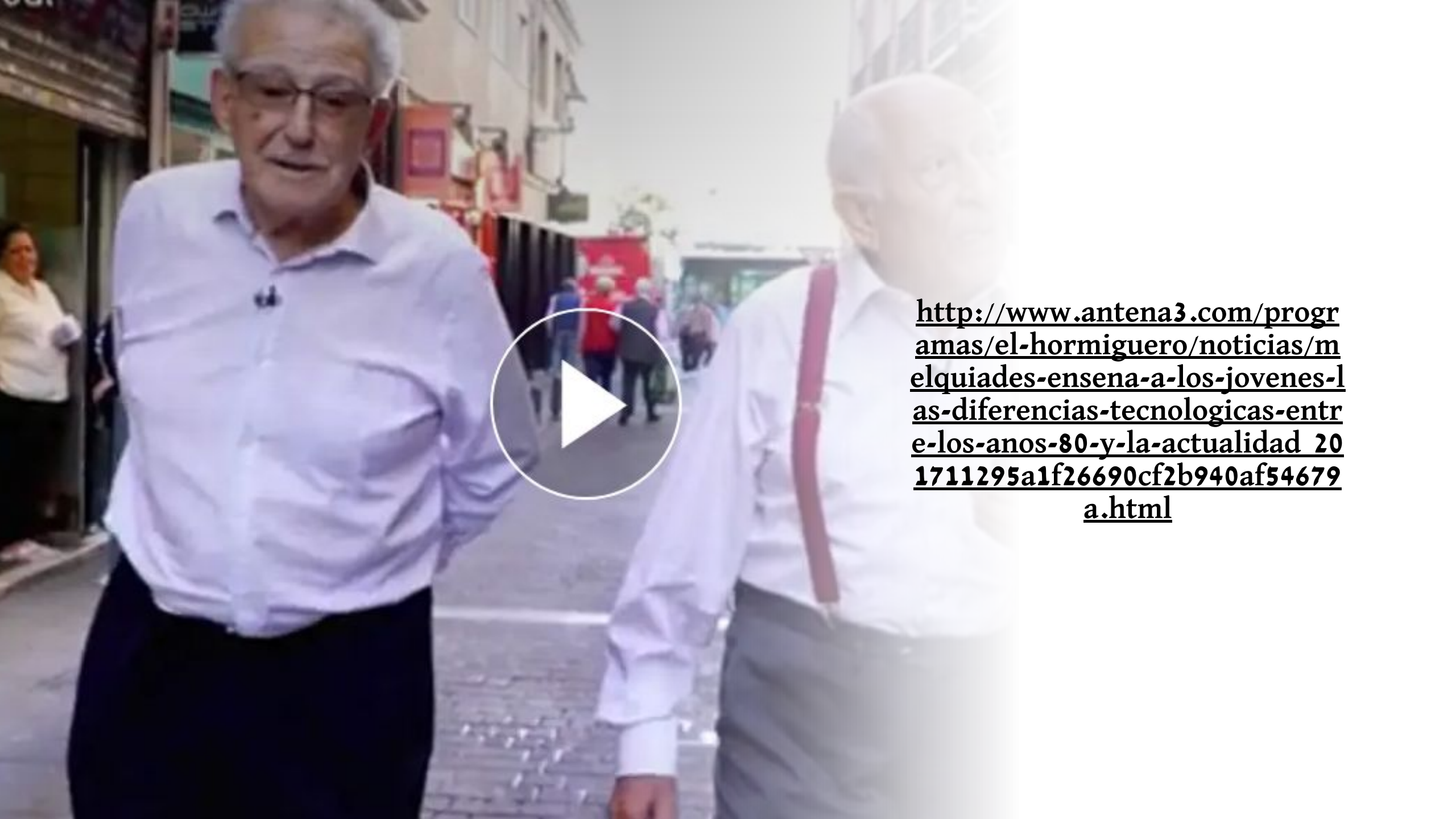
Prólogo de Enrique Dans



Con la colaboración de

Borja Adsuara, Anna Blázquez, Marga Cabrera, Claudia Dans, Eparquio Delgado, Rebeca Díez, Fátima G° Doval, Juan García, Jordi Martí, Nuria Oliver, Javier Pedreira «Wicho», Dolors Reig, Genís Roca, Josefina Rueda, Fernando de la Rosa, Andy Stalman

1. La tecnología no es innata
2. Existe una brecha digital real
3. La tecnología no es neutra
4. La educación digital es responsabilidad compartida
5. La alfabetización digital es urgente



[http://www.antena3.com/programas/el-hormiguero/noticias/melquiades-ensena-a-los-jovenes-las-diferencias-tecnologicas-entre-los-anos-80-y-la-actualidad 201711295a1f26690cf2b940af54679a.html](http://www.antena3.com/programas/el-hormiguero/noticias/melquiades-ensena-a-los-jovenes-las-diferencias-tecnologicas-entre-los-anos-80-y-la-actualidad-201711295a1f26690cf2b940af54679a.html)



Diferencia clave

Aspecto	Ser hábil	Ser competente
Alcance	Específico	Integral (saber, saber hacer, saber ser)
Contexto	Tareas concretas	Situaciones complejas y variadas
Componentes	Destreza o capacidad	Habilidades + conocimientos + actitudes



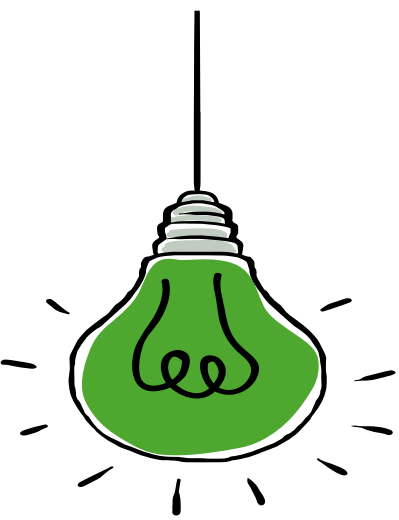
¿A qué generaciones pertenecen los supuestos nativos digitales?

Aunque no hay un consenso absoluto, generalmente se considera que los nativos digitales pertenecen a las siguientes generaciones:

Generación	Años aproximados de nacimiento	¿Nativos digitales?	Características digitales
Generación Y (Millennials)	1981-1996	Parcialmente	Vivieron la transición del mundo analógico al digital. Aprendieron a usar Internet, móviles y redes sociales en su juventud.
Generación Z	1997-2012	Sí	Nacieron con Internet y crecieron con smartphones, redes sociales y plataformas digitales.
Generación Alfa	2013 en adelante	Sí (plenamente)	Nacieron en un mundo completamente digital, con acceso desde la infancia a tablets, asistentes virtuales y aprendizaje en línea.



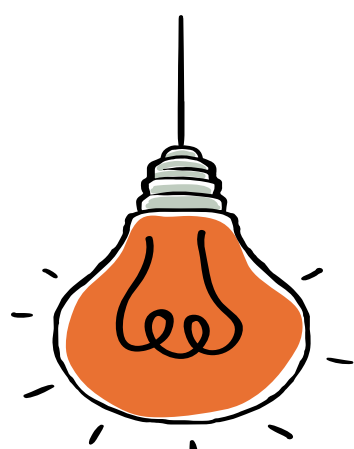
Las **nuevas alfabetizaciones** son un conjunto de competencias necesarias para desenvolverse en la **sociedad digital y multimodal** del siglo XXI. Su enfoque se basa en la idea de que ya no basta con saber leer y escribir en papel: ahora es necesario **dominar múltiples lenguajes, medios y tecnologías**.



1. Dimensiones de la alfabetización digital

Estas son las áreas en las que una persona debe estar alfabetizada:

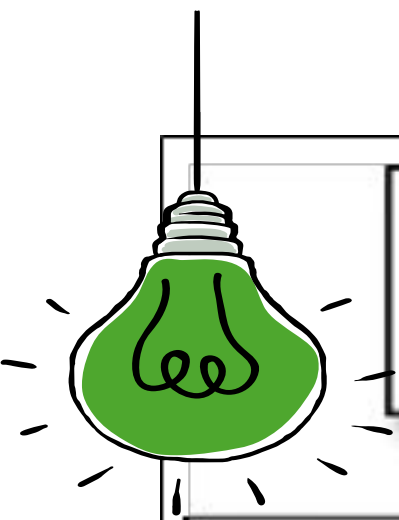
- **Tecnológica:** uso básico y avanzado de dispositivos y herramientas digitales.
- **Informacional:** búsqueda, selección, evaluación y uso ético de la información.
- **Comunicativa:** participación en redes, foros, plataformas colaborativas.
- **Multimedia:** comprensión y producción de mensajes en formatos visuales, sonoros y audiovisuales.
- **Cultural y crítica:** análisis de los medios, comprensión del impacto social de la tecnología.



2. Competencias a desarrollar

Area identifica cinco tipos de competencias que deben integrarse en la educación digital:

- **Instrumentales:** manejo técnico de herramientas digitales.
- **Cognitivo-intelectuales:** pensamiento crítico, resolución de problemas, comprensión de contenidos.
- **Sociocomunicacionales:** interacción, colaboración y participación en entornos digitales.
- **Emocionales:** autorregulación, empatía y gestión de la identidad digital.
- **Axiológicas:** valores éticos, responsabilidad, ciudadanía digital.



La Web 2.0 es un inmenso almacén
de información
LA BIBLIOTECA UNIVERSAL

La Web 2.0 es un puzzle de
piezas fragmentadas
interconectadas
LA CONEXIÓN HIPERTEXTUAL

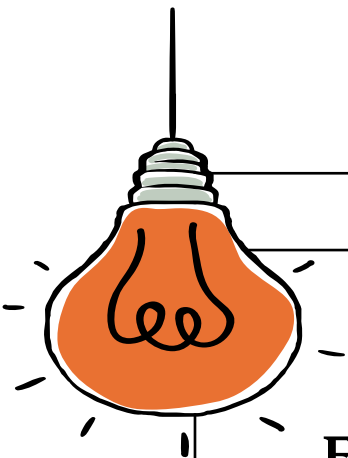
La Web 2.0 es un vasto zoco o
mercado de productos y servicios
digitales
EL MERCADO GLOBAL

**Web
2.0**

La Web 2.0 es un espacio público
o ágora de interacción humana
LAS REDES SOCIALES

La Web 2.0 es un escenario de
representación y expresión
multimodal
**LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIA
Y AUDIOVISUAL**

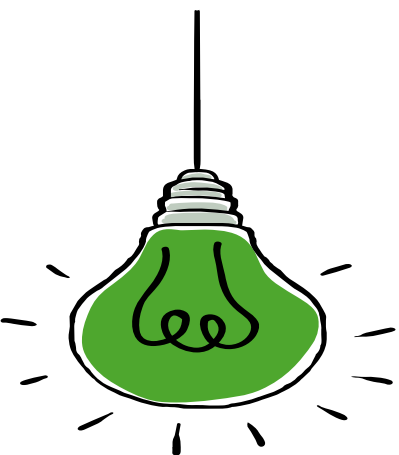
La Web 2.0 es un ecosistema
artificial para la experiencia humana
**LOS ENTORNOS VIRTUALES
INTERACTIVOS**



Concepto	Enfoque principal	objetivo
Educación digital	Integración de tecnología para enseñar y aprender	preparar a los estudiantes para desenvolverse en un mundo digital, tanto en lo académico como en lo profesional
Educación digitalmente responsable	Uso ético, crítico y seguro de la tecnología	formar personas que no solo sean competentes digitalmente, sino también éticas, críticas y comprometidas con el bien común en entornos digitales



Concepto	Enfoque principal	Rol del usuario
TIC	Acceso a la información y comunicación	Consumidor
TAC	Mejora del aprendizaje	Estudiante activo
TEP	Transformación social y empoderamiento	Ciudadano crítico y participativo



1. TIC - Tecnologías de la Información y la Comunicación

- **Enfoque principal:** Facilitar el acceso a la información y mejorar la comunicación.
- **Rol del usuario:** Pasivo, principalmente como **consumidor** de contenidos digitales.
- **Ejemplo:** Uso de internet para buscar información o enviar correos electrónicos.

2. TAC - Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

- **Enfoque principal:** Integrar la tecnología en procesos educativos para **mejorar el aprendizaje**.
- **Rol del usuario:** Más activo, como **estudiante que interactúa** con contenidos y plataformas educativas.
- **Ejemplo:** Uso de plataformas como Moodle, Kahoot o Google Classroom para aprender de forma interactiva.

3. TEP - Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación

- **Enfoque principal:** Utilizar la tecnología como herramienta para la **transformación social**, la **inclusión** y el **empoderamiento ciudadano**.
- **Rol del usuario:** Protagonista, como **ciudadano crítico y participativo** que crea, colabora y transforma su entorno.
- **Ejemplo:** Participar en campañas sociales a través de redes, crear contenido con impacto o colaborar en proyectos de código abierto.

 **1. Infraestructura tecnológica adecuada**

 **2. Formación docente continua**

 **3. Integración curricular**

 **4. Desarrollo de competencias digitales en el alumnado**

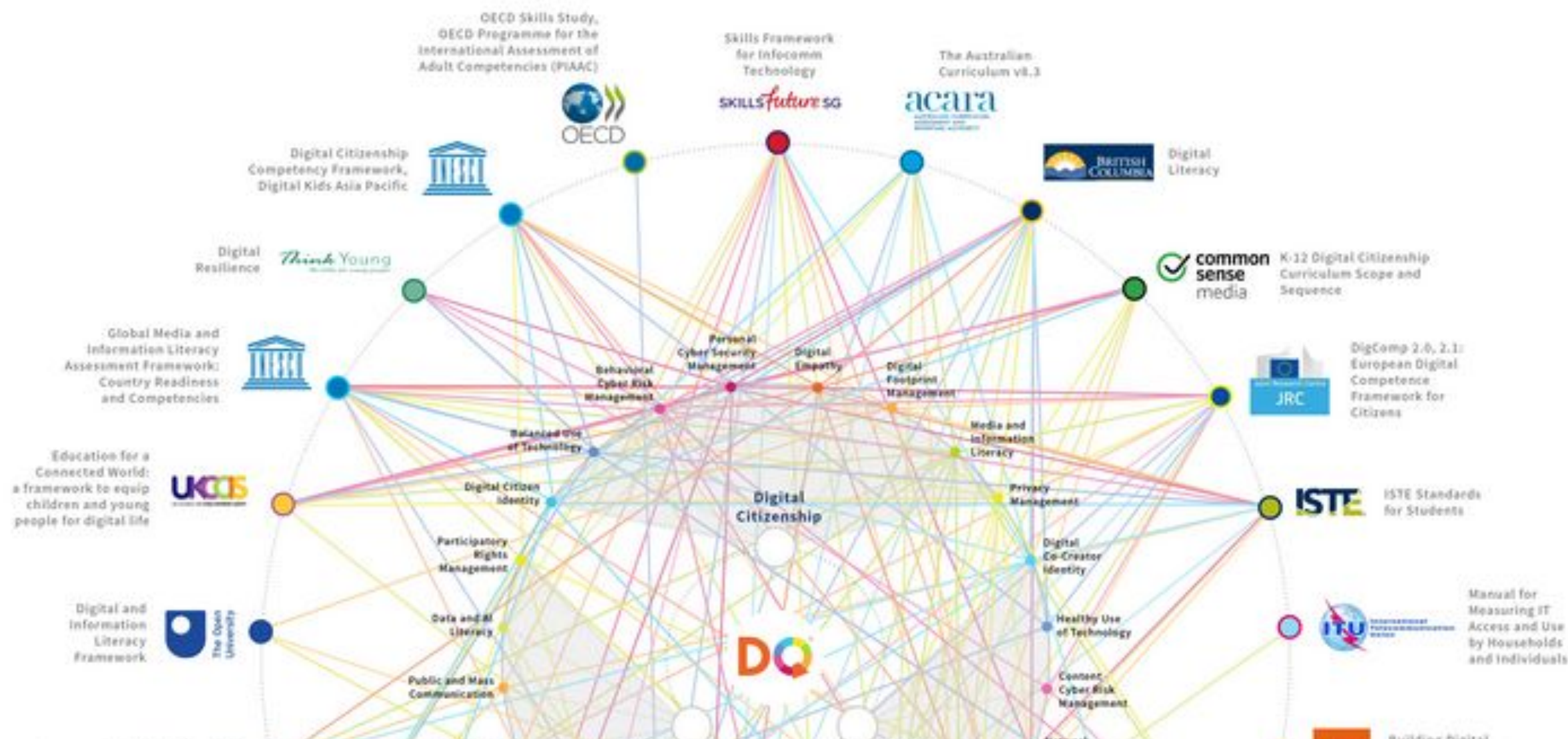
 **5. Participación de la comunidad educativa**

 **6. Promoción del bienestar digital**

Nombre del Marco	Institución Responsable	Ámbito de Aplicación	Año de Publicación	Observaciones Relevantes
DigComp	JRC - Comisión Europea	Ciudadanía	2013 (actualizado 2022)	Marco de Competencia Digital para la Ciudadanía
DigCompEdu	JRC - Comisión Europea	Docentes	2017	Marco de Competencia Digital para Educadores
DigCompOrg	JRC - Comisión Europea	Centros educativos	2015	Marco para Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes
UNESCO MIL	UNESCO	Ciudadanía	2011	Marco de Alfabetización Mediática e Informacional
ICT CFT	UNESCO	Docentes	2008	Marco de Competencia en TIC para Docentes
DQ Global Standard	DQ Institute	Ciudadanía	2020	Estándares Globales de Alfabetización Digital
EU Kids Online	London School of Economics and Political Science	Ciudadanía	2011	Marco de investigación sobre el uso de internet por parte de menores
ISTE Standards for Students	ISTE	Estudiantes	2016	Estándares de la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación
ISTE Standards for Educators	ISTE	Docentes	2017	Estándares ISTE para docentes
MRCDD	Ministerio de Educación y Formación Profesional	Docentes	2020	Adaptación española del DigCompEdu
CDCFT	Ministerio de Educación y Formación Profesional	Docentes	2017	Common Digital Competence Framework for Teachers
Plan Nacional de Competencias Digitales	Gobierno de España	Ciudadanía	2021	Estrategia estatal para la capacitación digital de la ciudadanía

Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness

A neutral and impartial platform that aggregates leading ideas, knowledge and practices around the world





¿Para qué sirven?

- Guiar la formación de ciudadanos, docentes, estudiantes y profesionales en el uso de tecnologías.
- Evaluar el nivel de competencia digital de una persona o institución.
- Diseñar políticas públicas y estrategias educativas relacionadas con la transformación digital.

¿Qué suelen incluir?

Los marcos suelen estar organizados en áreas de competencia, como por ejemplo:

1. Alfabetización informacional: buscar, evaluar y gestionar información digital.
2. Comunicación y colaboración: interactuar y participar en entornos digitales.
3. Creación de contenido digital: producir y compartir contenido respetando normas éticas y legales.
4. Seguridad digital: proteger datos, dispositivos y bienestar personal.
5. Resolución de problemas: usar la tecnología para resolver desafíos cotidianos o profesionales.



Relación con DigCompEdu y CompDigEdu

Marco / Programa	¿IkasNOVA lo sigue?	¿Cómo se refleja?
DigCompEdu	✓ Inspiración	Sirve como referencia teórica para definir la competencia digital docente.
MRCDD (versión española del DigCompEdu)	✓ Alineación	Se utiliza como marco de referencia para formación y evaluación del profesorado.
CompDigEdu	✓ Coordinación	IkasNOVA forma parte del despliegue autonómico del programa estatal CompDigEdu, adaptado a la realidad navarra.

Estructura del MRCDD



1. Áreas de competencia

El marco se divide en 6 grandes áreas, cada una con varias subcompetencias:

1. Compromiso profesional
2. Contenidos digitales
3. Enseñanza y aprendizaje
4. Evaluación y retroalimentación
5. Empoderamiento del alumnado
6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

2. Subcompetencias

Cada área contiene subcompetencias específicas (en total, 23), que describen habilidades concretas que debe desarrollar el docente.

3. Niveles de desarrollo

Cada subcompetencia se describe en 6 niveles de progresión:

- A1 y A2: Nivel básico
- B1 y B2: Nivel intermedio
- C1 y C2: Nivel avanzado

Cada nivel incluye:

- Indicadores de logro
- Desempeños esperados
- Ejemplos de aplicación



4. Modelo de progresión

El marco permite que el profesorado avance desde un nivel inicial hasta un nivel experto, con una lógica de mejora continua y aprendizaje profesional.

Nivel	Descripción general	Ejemplo en el aula
A1 - Básico	Uso muy inicial y guiado de herramientas digitales.	Usa una presentación básica en clase con ayuda de un compañero.
A2 - Básico avanzado	Uso autónomo de herramientas digitales simples.	Crea y comparte recursos digitales sencillos con su alumnado.
B1 - Intermedio	Integra herramientas digitales en su práctica docente habitual.	Utiliza plataformas educativas para tareas y seguimiento.
B2 - Intermedio avanzado	Usa tecnologías digitales de forma crítica y adaptativa.	Diseña actividades interactivas y personalizadas.
C1 - Avanzado	Lidera el uso pedagógico de tecnologías digitales.	Forma a otros docentes y adapta herramientas a contextos diversos.
C2 - Experto	Innova, investiga y transforma la práctica educativa con tecnología.	Desarrolla proyectos institucionales de transformación digital.



¿Y la formación de los futuros educadores y educadoras?

¿Qué dicen las Órdenes ECI?

Orden ECI/3854/2007 (Educación Infantil)

Orden ECI/3857/2007 (Educación Primaria)

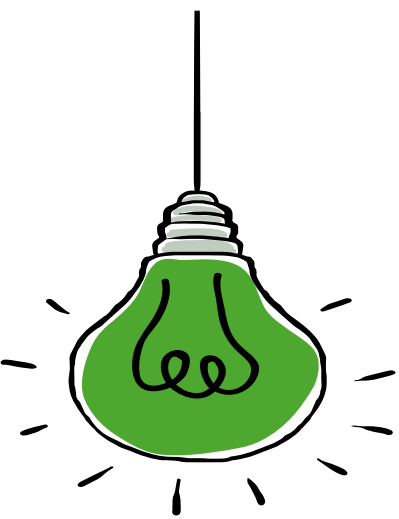
Ambas establecen que los futuros maestros deben:

- Conocer y utilizar adecuadamente las TIC en el aula.
- Fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo mediante herramientas digitales.
- Diseñar y aplicar recursos didácticos digitales adaptados a las necesidades del alumnado.

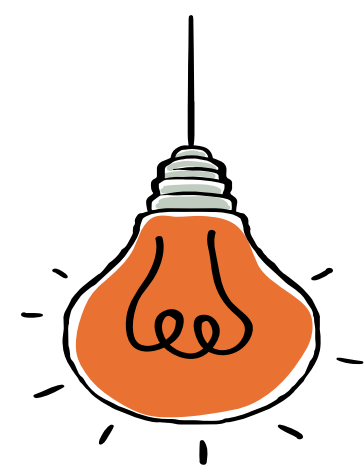
¿Entonces hay competencia digital?

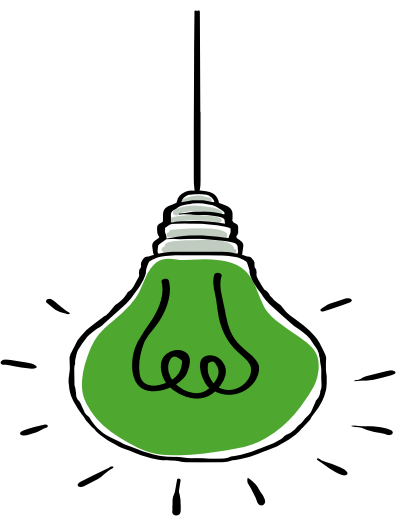
Sí, aunque no se llama así directamente, se implica a través de:

- El uso pedagógico de las TIC.
- La integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La formación del profesorado en entornos digitales.



1. La ciudadanía digital como objetivo educativo
2. Superar la brecha digital múltiple
3. La alfabetización crítica como competencia clave
4. El docente como diseñador de experiencias digitales
5. La ética como brújula en la transformación digital
6. La educación digitalmente responsable como cultura institucional





1. Selección informada de tecnologías

- Una educación digitalmente responsable no adopta herramientas por moda, sino por su eficacia demostrada.

2. Evaluación del impacto digital

- La EBE permite medir el impacto de las tecnologías en el aula: ¿mejoran los resultados?, ¿reducen la brecha?, ¿fomentan el pensamiento crítico?

3. Formación docente con base científica

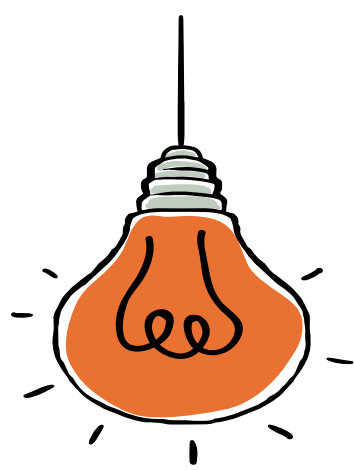
- La formación en competencia digital debe estar basada en evidencias sobre qué funciona en el desarrollo profesional docente.

4. Diseño de políticas educativas digitales

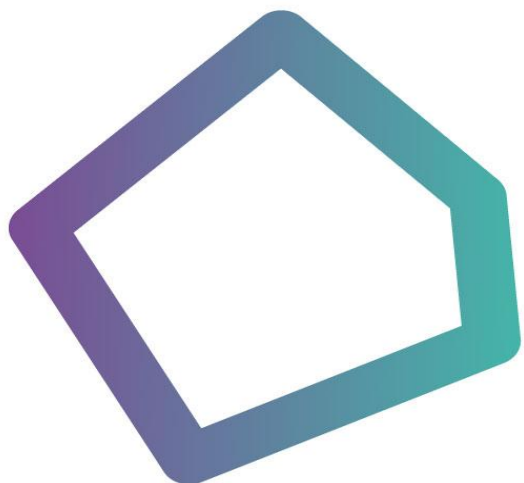
- Las políticas como el MRCDD o IkasNOVA pueden y deben evaluarse con metodologías de EBE para asegurar su efectividad y mejora continua.

5. Personalización del aprendizaje

- La EBE permite usar datos (learning analytics) para adaptar la enseñanza digital a las necesidades reales del alumnado, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa.



GRACIAS POR SU ATENCIÓN



ikasnova

IKASTEN IKASI
APRENDE A APRENDER
LEARNING TO LEARN



Gobierno de Navarra
Nafarroako Gobernua
Departamento de Educación
Hezkuntza Departamentua



I JORNADA **COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA**

EKAINAK 5 JUNIO
Baluarte

HEZKUNTZA DIGITALAREN KONPETENTZIA

I. JARDUNALDIA



ikasnova

IKASTEN IKASI
APRENDE A APRENDER



**Gobierno de Navarra
Nafarroako Gobernua**
Departamento de Educación
Hezkuntza Departamentua



Fondos Europeos