

Avaliación da competencia dixital docente



Figura 2: Enfoque conceptual

© Unión Europea

Para fomentar a adopción do Marco DigCompEdu, faise unha proposta de referencia aos niveis de competencia utilizando descritores dos roles motivadores. Con todo, estes poden corresponder aos niveis de competencia utilizados polo Marco Común Europeo de Referencia para as Linguas (MCER), que van do A1 (persoa principiante) ao C2 (persoa pioneira). En xeral, aplícanse as seguintes caracterizacións:

As persoas principiantes (A1) tiveron moi pouco contacto coas ferramentas dixitais e necesitan orientacións para ampliar o seu repertorio.

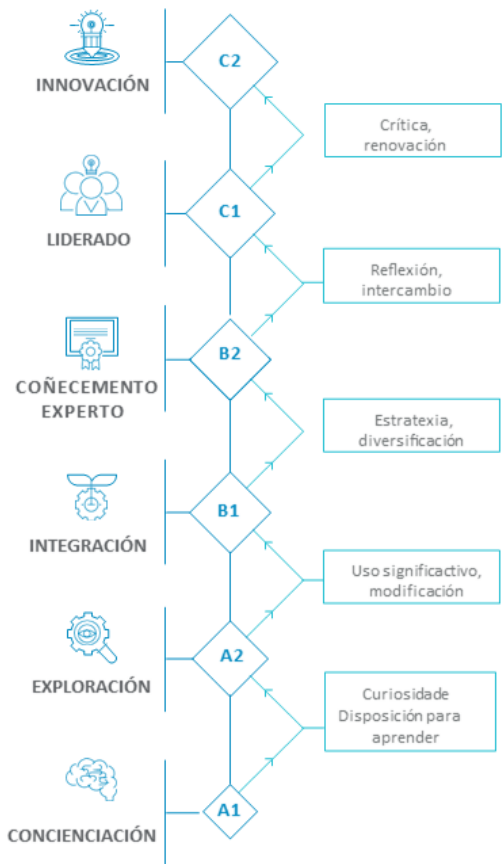
As persoas exploradoras (A2) empezaron a utilizar as ferramentas dixitais aínda que sen seguir un enfoque global ou coherente. As persoas exploradoras necesitan perspectiva e inspiración para desenvolver as súas competencias.

As persoas integradoras (B1) utilizan e experimentan con ferramentas dixitais para diversos fins, tratando de comprender que estratexias dixitais funcionan mellor en cada contexto.

As persoas expertas (B2) utilizan gran variedade de ferramentas dixitais con confianza, creatividade e espírito crítico para mellorar as súas actividades profesionais. Amplían continuamente o seu repertorio de prácticas.

As persoas líderes (C1) contan cun amplo repertorio de estratexias dixitais flexibles, completas e eficaces. Son unha fonte de inspiración para as demais persoas.

As persoas pioneiras (C2) cuestionan a idoneidade das prácticas dixitais e pedagóxicas actuais, das que elas mesmas son expertas. Lideran a innovación e son un modelo para o profesorado máis novo.



© Unión Europea

Figura 3: Progresión competencial

Marco europeo para a Competencia Dixital Docente (DigCompEdu)

A medida que as profesións docentes se enfrentan a demandas que cambian rapidamente, o profesorado necesita un conxunto de competencias cada vez máis amplo. En particular, a omnipresencia dos dispositivos dixitais e o deber de axudar ao alumnado para ser dixitalmente competente require que os e as docentes desenvolvan a súa propia competencia dixital.

O marco DigCompEdu pretende recompilar estas competencias dixitais específicas dos e das docentes.

O marco está dirixido ás e aos docentes de todos os niveis educativos, desde a educación infantil ata a educación superior e de adultos, pasando pola formación xeral e profesional, a educación para necesidades especiais e os contextos de aprendizaxe non formal.

O seu obxectivo é proporcionar un marco de referencia xeral para os creadores de modelos de competencia dixital, é dicir, os Estados membros, os gobernos rexionais, as axencias nacionais e rexionais, as propias organizacións educativas e os provedores de formación profesional públicos ou privados.

O DigCompEdu contempla seis áreas diferentes cun total de 22 competencias.

- Área 1** céntrase na contorna profesional;
- Área 2** na obtención, creación e uso compartido de recursos dixitais;
- Área 3** na xestión e a organización do uso das ferramentas dixitais no ensino e o aprendizaxe;
- Área 4** sobre ferramentas e estratexias dixitais para mellorar a avaliación;
- Área 5** sobre o uso de ferramentas dixitais para capacitar ao alumnado;
- Área 6** no desenvolvemento da competencia dixital do alumnado.

As áreas 2 a 5 constitúen o núcleo pedagóxico do marco. Nelas detállanse as competencias que deben posuír as educadoras e os educadores para fomentar estratexias de aprendizaxe eficaces, inclusivas e innovadoras, utilizando ferramentas dixitais.



Figure 1: Esquema do marco DigCompEdu

© Unión Europea

Síntese do marco DigCompEdu

1. Compromiso profesional	2. Recursos dixitais	3. Ensino e aprendizaxe	4. Avaliación	5. Capacitación do alumnado	6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado
1.1 Comunicación organizativa Utilizar as tecnoloxías dixitais para mellorar a comunicación do centro escolar co alumnado, familias e terceiros. Contribuír, a través da colaboración, a desenvolver e mellorar estratexias de comunicación da organización. 1.2 Colaboración profesional Utilizar as tecnoloxías dixitais para colaborar con outros e outras docentes, compartindo e intercambiando coñecementos e experiencias e innovando colaborativamente prácticas pedagóxicas. 1.3 Práctica reflexiva Reflexionar individual e colectivamente, avaliar criticamente e desenvolver activamente a propia práctica pedagóxica dixital e a da propia comunidade educativa. 1.4 Desenvolvemento profesional continuo a través de medios dixitais Utilizar fontes e recursos dixitais para o desenvolvemento profesional continuo.	2.1 Selección de recursos dixitais Identificar, avaliar e seleccionar recursos dixitais para o ensino e a aprendizaxe. Considerar especificamente o obxectivo de aprendizaxe, o contexto, o enfoque pedagóxico e o grupo de alumnado ao seleccionar os recursos dixitais e programar o seu uso. 2.2 Creación e modificación de recursos dixitais Modificar e adaptar os recursos existentes con licenza aberta e outros recursos cando estea permitido. Crear ou co-crear novos recursos educativos dixitais. Considerar, de modo específico, o obxectivo de aprendizaxe, o contexto, o enfoque pedagóxico e o grupo de alumnos e alumnas ao deseñar os recursos dixitais e programar o seu uso. 2.3 Xestión, protección e intercambio de recursos dixitais Organizar os contidos dixitais e poñelos ao dispor do alumnado, as familias e outros e outras docentes. Protexer eficazmente os datos dixitais sensíbles. Respetar e aplicar correctamente as normas de privacidade e dereitos de autoría. Coñecer o uso e a creación de licenzas abertas e recursos educativos abertos, incluída a súa correcta atribución.	3.1 Ensino Programar e empregar os dispositivos e recursos dixitais no proceso de ensino, co fin de mellorar a eficacia das intervencións docentes. Xestionar e coordinar adecuadamente as intervencións didácticas dixitais. Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagóxicos para o ensino. 3.2 Orientación Utilizar as tecnoloxías e os servizos dixitais para mellorar a interacción co alumnado, individual e colectivamente, dentro e fóra da sesión de clase. Utilizar as tecnoloxías dixitais para ofrecer orientación e asistencia pertinente e específica. Experimentar e desenvolver novas formas e formatos para ofrecer orientación e apoio. 3.3 Aprendizaxe cooperativa Utilizar as tecnoloxías dixitais para fomentar e mellorar a colaboración entre o alumnado. Capacitar ao alumnado para que utilice as tecnoloxías dixitais como parte das tarefas de colaboración, como medio para mellorar a comunicación, a colaboración e a creación conxunta de coñecemento. 3.4 Aprendizaxe autorregulado Utilizar as tecnoloxías dixitais para facilitar os procesos de aprendizaxe autorregulado, é dicir, para que o alumnado poida planificar, supervisar e reflexionar sobre a súa propia aprendizaxe, achegar probas dos seus progresos, compartir as súas ideas e propoñer solucións creativas.	4.1 Estratexias de avaliación Utilizar as tecnoloxías dixitais para a avaliación formativa e sumativa. Mellorar a diversidade e adecuación dos formatos e enfoques de avaliación. 4.2 Análise de evidencias Xerar, seleccionar, analizar criticamente e interpretar as evidencias dixitais sobre a actividade, o rendemento e o progreso do alumnado, co fin de informar sobre o ensino e a aprendizaxe. 4.3 Retroalimentación e planificación Utilizar as tecnoloxías dixitais para proporcionar retroalimentación selectiva e oportuna ao alumnado. Adaptar as estratexias de ensino e proporcionar apoio específico, baseándose nas evidencias xeradas polas tecnoloxías dixitais utilizadas. Capacitar ao alumnado e ás familias para que comprendan as evidencias que proporcionan as tecnoloxías dixitais e as utilicen na toma de decisións.	5.1 Accesibilidade e inclusión Garantir a accesibilidade de todo o alumnado, incluído o que ten necesidades específicas de apoio educativo, aos recursos e actividades de aprendizaxe. Ter en conta e responder ás expectativas, habilidades, usos e conceptos erróneos do alumnado (dixitais), así como ás limitacións contextuais, físicas ou cognitivas na súa utilización das tecnoloxías dixitais. 5.2 Atención á diversidade Utilizar as tecnoloxías dixitais para atender as diversas necesidades de aprendizaxe do alumnado, permitíndolle avanzar a diferentes niveis e velocidades, e seguir itinerarios e obxectivos individuais de aprendizaxe. 5.3 Compromiso activo do alumnado Utilizar as tecnoloxías dixitais para fomentar o compromiso activo e creativo do alumnado cunha materia. Utilizar as tecnoloxías dixitais no marco de estratexias pedagóxicas que fomenten as competencias transversais, o pensamento profundo e a expresión creativa do alumnado. Abrir a aprendizaxe a novos ámbitos do mundo real, que impliquen ao propio alumnado en actividades prácticas, na investigación científica ou na resolución de problemas complexos, ou que, dalgún xeito, aumenten a participación activa do alumnado en materias complexas.	6.1 Alfabetización mediática e informacional Incorporar actividades de aprendizaxe, tarefas e avaliacións que esixan ao alumnado expresar as súas necesidades de información; atopar información e recursos en contornos dixitais; organizar, procesar, analizar e interpretar a información; e comparar e avaliar criticamente a credibilidade e fiabilidade da información e as súas fontes. 6.2 Comunicación e colaboración dixital Incorporar actividades de aprendizaxe, tarefas e avaliacións que esixan ao alumnado un uso eficaz e responsable das tecnoloxías dixitais para a comunicación, a colaboración e a participación cívica. 6.3 Creación de contido dixital Incorporar actividades de aprendizaxe, tarefas e avaliacións que requiran ao alumnado expresarse a través de medios dixitais, e modificar e crear contidos dixitais en diferentes formatos. Ensinar ao alumnado como afectan os dereitos de autoría e as licenzas aos contidos dixitais, como referenciar as fontes e atribuír as licenzas. 6.4. Uso responsable Tomar medidas para garantir o benestar físico, psicolóxico e social do alumnado durante o uso das tecnoloxías dixitais. Capacitar ao alumnado para xestionar os riscos e utilizar as tecnoloxías dixitais de forma segura e responsable. 6.5 Resolución de problemas dixitais Incorporar actividades de aprendizaxe, tarefas e avaliacións que requiran que o alumnado identifique e resolva problemas técnicos, ou que transfira os coñecementos tecnolóxicos de forma creativa a novas situacións.

Figura 4: Síntese dos descritores de competencia DigCompEdu