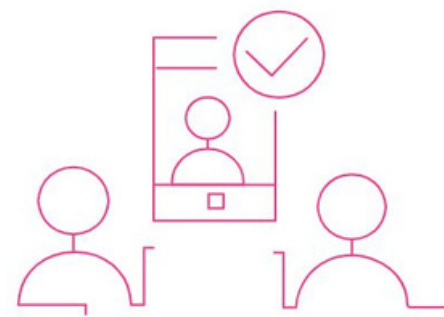


Resources for  
Post-Pandemic  
Effective Training

# Puesta en funcionamiento de los recursos de DigComp para proveedores de EFP y profesionales de LLL

<https://project-reset.eu>



# Tabla de contenidos

Resumen	1
El impacto de tres dimensiones de DigComp	3
Puesta en funcionamiento de DigComp 2.2: empoderar las competencias digitales de los alumnos	6
Operacionalización de DigCompEdu: empoderar las competencias digitales de los formadores	12
Operacionalización de DigCompOrg: fortalecimiento de la preparación de las organizaciones para las tecnologías de la información	18

# Resumen

Este breve documento tiene por objeto ayudar a los lectores a navegar mejor el ecosistema de DigComp, el marco oficial de formación y educación de la UE para las competencias digitales. El objetivo es proporcionar coordenadas sólidas, sólidas y confiables en las que los usuarios puedan confiar para comprender qué podría ser el uso práctico y operativo de DigComp y los recursos derivados relacionados.

Hace casi 20 años, las competencias digitales han sido identificadas por el Consejo Europeo como competencias clave para el aprendizaje permanente: conjunto fundamental de capacidades, actitudes y conocimientos para todos los ciudadanos de la UE para sostener el desarrollo social, tecnológico y económico de las sociedades de la UE. A lo largo de los años, con el fin de facilitar aún más la adquisición de estas competencias por parte de los ciudadanos y las sociedades, las instituciones de la UE proporcionaron marcos oficiales de formación y educación concebidos para poner en práctica programas de formación y educación estándar basados en esas competencias, y un mayor desglose, incluidos ámbitos específicos de formación de interés, subcompetencias y modelos de progresión multinivel para rastrear, evaluar y supervisar el rendimiento de los alumnos.

El desarrollo de estos marcos de formación y educación da lugar a un esfuerzo por consolidar a escala de la UE un enfoque común de la educación y la formación, lo suficientemente conciso y exhaustivo para ser transferido a nivel transnacional y dentro de diferentes ecosistemas de prácticas.

A partir de hoy, DigComp representa el enfoque común promovido por las instituciones de la UE para la educación y la formación en el ámbito de las competencias digitales, mientras que la competencia digital se identifica como: [...] el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad [...], la alfabetización en materia de información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), las cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

# El impacto de tres dimensiones de DigComp

Aunque se concibe formalmente y se conoce ampliamente como el marco oficial de formación y educación sobre competencias digitales para los ciudadanos de la UE, la bibliografía ampliada de DigComp aborda también otras dos dimensiones que son fundamentales para alcanzar el nivel de «conciencia digital pública» esperado por las instituciones de la UE:

- oportunidades de mejora de las capacidades para profesores y educadores
- la digitalización y la preparación digital en general de la organización de la formación y la educación

Una comprensión integral de los beneficios potenciales que está más allá de la incorporación operativa de DigComp en las prácticas de enseñanza y educación no puede excluir ninguna de las tres dimensiones de impacto involucradas.

La evaluación de DigComp, y el diseño de un enfoque organizativo interno para el cumplimiento, mejor posición de la formación y la organización de la educación para:

a) ofrecer una educación digital de alta calidad, sosteniendo la adquisición por parte de los alumnos de los resultados de aprendizaje reconocidos como fundamentales para una educación digital integral y sistémica;

b) apoyar nuevas oportunidades de creación de capacidades dirigidas a profesores y educadores, de manera coherente con la prioridad estratégica de fomentar su cualificación, preparación y eficacia para interceptar y abordar las necesidades siempre cambiantes de su cohorte de referencia;

c) reforzar e impulsar la transición digital en su conjunto de la organización de la educación y la formación, consolidando e invirtiendo en nuevos recursos para la preparación de las tecnologías de la información, tanto desde una perspectiva de capital humano, infraestructuras y planificación organizativa.

El ecosistema de DigComp aborda cada una de las tres dimensiones de impacto mencionadas anteriormente a través de spin-offs de DigComp afinados. Desde la perspectiva del proveedor de formación:

- DigComp 2.2 (última versión disponible de 2022) ofrece referencias claras sobre cuáles deberían ser los ámbitos de interés de la formación y las competencias conexas de cualquier plan general de educación y formación sobre competencias digitales dirigido a cualquier cohorte de alumnos, lo que significa que las competencias digitales, las actitudes y los conocimientos de las instituciones de la UE esperaban que los ciudadanos de la UE estuvieran facultados para ello.
- DigCompEdu proporciona referencias claras sobre qué competencias digitales se esperan de los profesores y educadores, a fin de equiparlos mejor con nuevas habilidades, actitudes y conocimientos fundamentales para el despliegue y la provisión de una experiencia de aprendizaje digital para los estudiantes.

- DigCompOrg proporciona una lista de verificación muy detallada y completa de indicadores y parámetros a los que los proveedores de educación y formación pueden examinar la autoevaluación del nivel de penetración digital dentro de su institución, y evaluar otros ámbitos de intervención para impulsar aún más su nivel de digitalización a nivel organizativo.

Cada uno de estos tres marcos tiene un enfoque específico, su propia escala y alcance distintivos, su propia estructura y diseño. La puesta en funcionamiento de DigComp 2.2 aborda las necesidades digitales de formación y educación de los alumnos, generando un impacto positivo a nivel de cohorte de referencia; la puesta en funcionamiento de DigCompEdu aborda las necesidades de formación y educación digitales de los propios profesores y formadores, generando un impacto positivo a nivel de los proveedores y la oferta; la operacionalización de DigCompOrg aborda las oportunidades de digitalización y preparación digital de las organizaciones de formación y educación, generando un impacto positivo a nivel de cambio organizacional y desarrollo digital del ecosistema en su conjunto.

# Puesta en funcionamiento de DigComp 2.2: empoderar las competencias digitales de los alumnos

Mediante la puesta en funcionamiento de DigComp 2.2, nos referimos a la oportunidad de reestructurar y rediseñar la oferta de educación y formación digital de las organizaciones (EFP) sobre la base de los propios planes de estudios de formación ya proporcionados por el marco, a fin de interceptar y valorar para los alumnos los resultados de aprendizaje que se prevén como instrumentos para reforzar las competencias digitales de los alumnos.

La organización de formación y educación puede transferir el modelo educativo de DigComp dentro de su oferta en su conjunto, o inspirarse y expandirse a partir de él para desarrollar sus propios planes de estudios: lo que es relevante es la coherencia de los resultados de aprendizaje garantizados por su oferta con los que destaca el marco.

Este sistema de cumplimiento proporciona a los formadores y estudiantes a su vez referencias sólidas para el desarrollo de capacidades en el campo de la alfabetización digital.



Cuadro 1: Áreas de formación y competencias conexas	
Área de formación	Competencias
1. Alfabetización en materia de información y datos	1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital 1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales
2. Comunicación y colaboración	2.1 Interacción a través de tecnologías digitales 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales 2.3 Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales 2.4 Colaborar a través de las 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 reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 3.4 Programación
4. Seguridad	4.1 Dispositivos de protección 4.2 Protección de los datos personales y la privacidad 4.3 Proteger la salud y el bienestar 4.4 Protección del medio ambiente
5. Resolución de problemas	5.1 Solución de problemas técnicos 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas 5.3 Utilización creativa de tecnologías digitales 5.4 Identificación de las lagunas en materia de competencias digitales

Fuente: DigComp 2.2, 2022

Los usuarios de DigComp 2.2 también tienen disponibles:

**1. Un modelo de 8 niveles de competencia, utilizado por los formadores para evaluar y evaluar el nivel general de alfabetización digital de los alumnos incluso antes de la puesta en marcha del programa educativo o su progreso y rendimiento a lo largo del ciclo de enseñanza.**

La estructura del modelo de progresión se inspira en el Marco Europeo de Cualificación oficial (MEC), que representa el marco estándar de la UE basado en los resultados de aprendizaje para aclarar *lo que una persona sabe, entiende y puede hacer*.

El modelo de progresión se aplica a cada una de las competencias identificadas en la Tabla 1, con distinciones específicas por cada una de las 8 capas.

En general, la transición de una capa a la otra es función de tres variables:

- complejidad de la tarea que la persona puede realizar asociada a la competencia dada
- autonomía de los alumnos en el cumplimiento de esa tarea
- dominio cognitivo relacionado con la actividad

**Cuadro 2: Modelo genérico de progresión**

Nivel de competencia	Complejidad de las tareas	Autonomía	Dominio cognitivo
Nivel 1	Tarea simple	Con orientación	Recordando
Nivel 2	Tarea simple	Autonomía y orientación cuando sea necesario	Recordando
Nivel 3	Tareas bien definidas y rutinarias, problemas sencillos	Por mi cuenta	Comprensión
Nivel 4	Tareas y problemas bien definidos y no rutinarios	Independiente y de acuerdo a mis necesidades	Comprensión
Nivel 5	Diferentes tareas y problemas	Guiando a otros	Aplicación
Nivel 6	Las tareas más apropiadas	Capaz de adaptarse a los demás en un contexto complejo	Evaluación
Nivel 7	Resolver problemas complejos con soluciones limitadas	Integrarse para contribuir a la práctica profesional y guiar a otros	Creando
Nivel 8	Resolver problemas complejos con muchos factores de interacción	Proponer nuevas ideas y procesos al campo	Creando

**Fuente: DigComp 2.2, 2022**

## **2. Un conjunto renovado de habilidades, actitudes y conocimientos diversificados por conocimiento y nivel que viene con la transición de los estudiantes de una capa de dimensión de competencia a la siguiente.**

Sobre la base de una definición común propuesta, una competencia se desglosa en tres características definitorias:

- Conocimiento, que se refiere a hechos y figuras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un determinado área o tema.
- Habilidad, que se refiere a la capacidad y capacidad de llevar a cabo procesos y utilizar los conocimientos existentes para lograr resultados.
- Actitud, que se refiere a la disposición y mentalidad para actuar o reaccionar ante ideas, personas o situaciones

En el caso específico de las competencias digitales, la implicación es que:

- El conocimiento identifica cómo las tecnologías digitales pueden apoyar la comunicación, la creatividad y la innovación, y ser conscientes de sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos. Comprender los principios generales, los mecanismos y la lógica subyacentes a las tecnologías digitales en evolución y conocer la función básica y el uso de diferentes dispositivos, software y redes. Las personas deben adoptar un enfoque crítico sobre la validez, fiabilidad e impacto de la información y los datos puestos a disposición por medios digitales y ser conscientes de los principios jurídicos y éticos que implica el compromiso con las tecnologías digitales.

- La habilidad identifica cómo las personas deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales para apoyar su ciudadanía activa y su inclusión social, la colaboración con los demás y la creatividad hacia objetivos personales, sociales o comerciales. Las habilidades incluyen la capacidad de usar, acceder, filtrar, evaluar, crear, programar y compartir contenido digital. Las personas deben ser capaces de gestionar y proteger la información, el contenido, los datos y las identidades digitales, así como reconocer y comprometerse eficazmente con software, dispositivos, inteligencia artificial o robots.
- Las actitudes identifican un enfoque ético, seguro y responsable para el uso de estas herramientas. El compromiso con las tecnologías y contenidos digitales requiere una actitud reflexiva y crítica, pero curiosa, abierta y con visión de futuro hacia su evolución. También lo requiere.

La versión 2.2 de DigComp viene con 250 ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes en apoyo de los ciudadanos y los estudiantes para comprometerse confidencialmente con la tecnología común y avanzada.

### **3. Un conjunto de escenarios ficticios, tanto en entornos de empleo como de aprendizaje, en los que estas competencias podrían manifestar su uso práctico.**

En esta medida, se recomienda a los usuarios que investiguen otros dos spin-offs oficiales del marco DigComp publicados con dos años de diferencia.

DigComp into Action – una lista de 38 iniciativas y proyectos reconocidos por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea como buenas prácticas oficiales en la puesta en funcionamiento de DigComp en el ámbito de **la educación y la formación**. Los usuarios pueden buscar en DigComp en Acción para reunir y recopilar ideas, alimentos para el pensamiento y fuentes generales de inspiración para crear su propia iniciativa DigComp en Acción, y en general, para tener una mejor idea de cuáles son los potenciales de la implementación.

DigComp en el trabajo – una lista de 9 iniciativas y proyectos reconocidos por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea como buenas prácticas oficiales en la puesta en práctica de DigComp en entornos de **empleabilidad y empleo**. Los usuarios pueden buscar en DigComp at Work para reunir y recopilar ideas, alimentos para el pensamiento y fuentes generales de inspiración para crear su propia iniciativa DigComp at Work, y en general, para tener una mejor idea de cuáles son los potenciales de implementación más allá de la escala y el alcance de la educación.

# Operacionalización de DigCompEdu: empoderar las competencias digitales de los formadores

Mediante la puesta en funcionamiento de DigCompEdu, nos referimos a la oportunidad de reestructurar y rediseñar la oferta de educación y formación digital para los propios formadores, a fin de dotarlos de nuevas e innovadoras habilidades, conocimientos y actitudes para la educación digital y la enseñanza digital.

La organización de formación y educación puede transferir el modelo educativo de DigCompEdu dentro de sus iniciativas de formación del formador en su conjunto, o inspirarse y expandirse a partir de él para desarrollar su propio programa de mejora de capacidades y desarrollo de capacidades: lo que es relevante es la coherencia de los resultados de aprendizaje garantizados por su oferta con los que destaca el marco.

La proporción de este marco sigue siendo la misma: aunque es absolutamente cierto que nada impide que DigComp 2.2 se implemente como la referencia basada en los resultados de aprendizaje para el programa de profesionalización dirigido a formadores, DigCompEdu lleva el debate a un nivel más destacado y valoriza todo un nuevo conjunto de áreas de formación, competencias y resultados de aprendizaje diseñados estratégicamente y concebidos para profesores digitales en la fabricación.

En comparación con el tradicional DigComp 2.2, en el que solo tenemos dos escalas de explotación representadas por áreas de formación y competencias, en DigCompEdu hay una capa estructural adicional representada por la escala de la competencia dada y la dimensión pedagógica en la que opera, y para ayudar a los formadores a ser más competentes digitalmente:

- Competencias para el perfeccionamiento general de profesionales y educadores
- Competencias para el desarrollo de nuevos enfoques digitales de la educación
- Competencias para la transferencia de competencias digitales a Leaners

Más concretamente, tenemos:

Cuadro 3: desglose de DigCompEdu		
Competencias profesionales de los educadores	<b>Área 1 Compromiso profesional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación organizacional</li> <li>• Colaboración profesional</li> <li>• Práctica reflexiva</li> <li>• CPD digital</li> </ul>
Competencias pedagógicas de los educadores	<b>Área 2 Recursos digitales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de</li> <li>• Creación y modificación</li> <li>• Gestión de la protección y el intercambio.</li> </ul>
	<b>Área 3 Enseñanza y aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza</li> <li>• Orientación</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje autorregulado</li> </ul>
	<b>Área 4 Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de evaluación</li> <li>• Análisis de evidencias</li> <li>• Retroalimentación y planificación</li> </ul>
	<b>Área 5 Empoderar a los estudiantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesibilidad e inclusión</li> <li>• Diferenciación y personalización</li> <li>• Involucrando activamente a los estudiantes</li> </ul>
Competencias de los alumnos	<b>Área 6 Facilitar a los alumnos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información y alfabetización mediática</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Creación de contenido</li> <li>• Uso responsable</li> <li>• Resolución de problemas</li> </ul>

Fuente: DigCompEdu, 2017

Cada competencia viene con su propio conjunto de:

- **Descriptor**, una descripción intuitiva y concisa destinada a facilitar la rápida comprensión de los lectores de lo que están tratando
- **Actividades**, ejemplos concretos de cómo se aplica esta competencia que ilustran su escala y alcance global (pero no exhaustivo, solo ejemplar)
- **Tecnologías digitales**, recursos informáticos (software, hardware y contenidos) que sirven de apoyo a educadores y profesores como un medio concreto a través del cual pueden aplicar y poner en el trabajo esa competencia
- **Progresión**, una breve declaración de cómo la competencia dada encuentra la implementación en niveles de competencia diferentes
- **Declaración** de competencia, un grupo de ejemplos y escenarios más o menos típicos que proporcionan actividades y tareas comunes que el alumno-formador debe ser capaz de realizar después de ciertas progresiones

Aunque la relación sigue siendo la misma, el modelo de progresión de DigCompEdu es considerablemente diferente al de DigComp 2.2. Para obtener una instantánea completa de la declaración de competencia que se aplica a cada nivel de progresión de cada competencia, se recomienda a los lectores que investiguen la publicación oficial. Como hicimos en la Tabla 2, proporcionaremos a los lectores el marco general de progresión estableciendo las características e indicadores distintivos entre un nivel de competencia y el otro:



### **Recién llegado (A1):**

Los recién llegados son conscientes del potencial de las tecnologías digitales para mejorar la práctica pedagógica y profesional. Sin embargo, han tenido muy poco contacto con las tecnologías digitales y las utilizan principalmente para la preparación de lecciones, administración u comunicación organizativa. Los recién llegados necesitan orientación y estímulo para ampliar su repertorio y aplicar su competencia digital existente en el ámbito pedagógico.

### **Explorador (A2):**

Los exploradores son conscientes del potencial de las tecnologías digitales y están interesados en explorarlas para mejorar la práctica pedagógica y profesional. Sin embargo, han comenzado a utilizar tecnologías digitales en algunas áreas de competencia digital, sin seguir un enfoque integral o coherente. Los exploradores necesitan estímulo, perspicacia e inspiración, por ejemplo, a través del ejemplo y la orientación de colegas, integrados en un intercambio colaborativo de prácticas.

### **Experto (B2):**

Los expertos utilizan una gama de tecnologías digitales con confianza, creatividad y crítica para mejorar sus actividades profesionales. Seleccionan a propósito las tecnologías digitales para situaciones particulares y tratan de comprender los beneficios y desventajas de las diferentes estrategias digitales. Son curiosos y abiertos a nuevas ideas, sabiendo que hay muchas cosas que aún no han probado. Utilizan la experimentación como un medio para expandir, estructurar y consolidar su repertorio de estrategias. Los expertos son la columna vertebral de cualquier organización educativa cuando se trata de la práctica innovadora.

## **Líder (C1):**

Los líderes tienen un enfoque consistente y completo para el uso de tecnologías digitales para mejorar las prácticas pedagógicas y profesionales. Se basan en un amplio repertorio de estrategias digitales de las que saben elegir la más adecuada para cualquier situación dada. Reflexionan continuamente sobre sus prácticas y desarrollan aún más sus prácticas. Intercambiando con sus pares, se mantienen actualizados sobre los nuevos desarrollos e ideas. Son una fuente de inspiración para otros, a quienes transmiten su experiencia.

## **Integrador (B1):**

Los integradores experimentan con tecnologías digitales en una variedad de contextos y para una variedad de propósitos, integrándolas en muchas de sus prácticas. Los utilizan creativamente para mejorar diversos aspectos de su compromiso profesional. Están ansiosos por ampliar su repertorio de prácticas. Sin embargo, siguen trabajando en la comprensión de qué herramientas funcionan mejor en qué situaciones y en adaptar las tecnologías digitales a las estrategias y métodos pedagógicos. Los integradores solo necesitan un poco más de tiempo para experimentar y reflexionar, complementado con el estímulo colaborativo y el intercambio de conocimientos para convertirse en expertos.

## **Pionero (C2):**

Los pioneros cuestionan la adecuación de las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, de las cuales ellos mismos son Líderes. Les preocupan las limitaciones o inconvenientes de estas prácticas y están impulsados por el impulso de innovar aún más en la educación. Los pioneros experimentan con tecnologías digitales altamente innovadoras y complejas o desarrollan enfoques pedagógicos novedosos. Los pioneros son una especie única y rara. Lideran la innovación y son un modelo a seguir para los maestros más jóvenes.

# Operacionalización de DigCompOrg: fortalecimiento de la preparación de las organizaciones para las tecnologías de la información

Mediante la operacionalización de DigCompOrg, nos referimos a la oportunidad de que la organización de educación y formación se autoevalúa su nivel de penetración digital y la rapidez con que se acercan a la transición digital.

DigCompOrg proporciona una lista de 74 descriptores que dan medida del proceso que lidera la organización de educación y capacitación en la integración y participación con las prácticas y enfoques de aprendizaje digital sistémica.

Estos descriptores pueden concebirse como una especie de parámetros de referencia a los que las organizaciones e instituciones, de cada orden y grado, pueden referirse para monitorear y medir su nivel de digitalización.

Como podemos ver en esta breve descripción, con DigCompOrg con paso a un espectro diferente de discusión: hasta ahora, con DigComp 2.2 y DigCompEdu consideramos el factor humano asociado a la educación y formación digital (primero para los estudiantes, luego para los formadores), el cambio de enfoque en DigCompOrg implica un análisis centrado en la institución estructurado a partir de la planificación y procesamiento de los cambios organizativos.

DigCompOrg es de uso específico para maestros y educadores que están involucrados en roles gerenciales e invertidos en poder de toma de decisiones. Por supuesto, el elemento factor humano no está excluido de la discusión, pero en este caso se observa desde un ángulo diferente que asume como punto de partida una estrategia de arriba hacia abajo para la valorización de las competencias de los formadores, y a su vez, la relevancia, impacto y sostenibilidad de la oferta educativa. Las responsabilidades personales y los impulsos ascendentes son transversales a muchos de los elementos temáticos y caen bajo ellos como factores desencadenantes del cambio y el desarrollo.

Sinérgicamente con DigComp 2.2 y DigCompEdu, la operacionalización de DigCompOrg facilita el ascenso de una misión organizativa integral orientada hacia la innovación, el desarrollo del capital humano y la preparación digital, sosteniendo al mismo tiempo el logro de múltiples prioridades estratégicas de inspiración pedagógica, tecnológica y organizativa.

DigCompOrg es para organizaciones que desean hacer de la integración e integración efectiva de las tecnologías digitales uno de sus objetivos principales para una educación de mayor calidad y más sensible a las necesidades siempre cambiantes de las sociedades en evolución.

Cada uno de los siete elementos temáticos aborda una dimensión diferente del complejo y sofisticado proceso que guía a las organizaciones hacia la transición digital y debe concebirse a través de una interpretación MECE (Mutualmente Exclusiva, Colectivamente Exhaustiva).

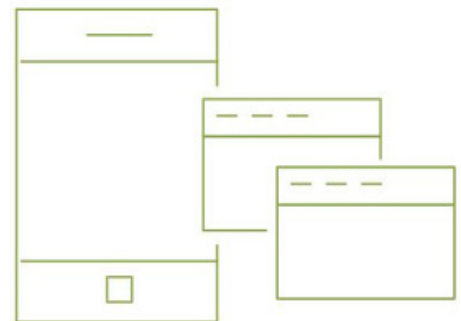
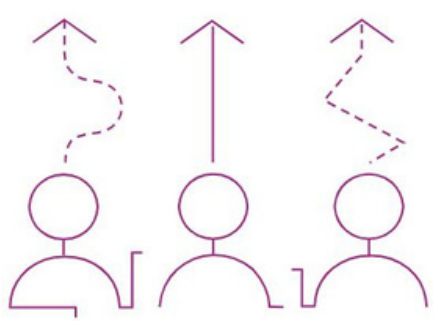
A continuación presentamos a los lectores una visión completa de todos los elementos temáticos, subelementos y descriptores disponibles.

Elemento temático	Subelemento	Descriptores
Prácticas de liderazgo y gobernanza	Parte de la misión, visión y estrategia	1. El potencial de las tecnologías de aprendizaje digital está claramente marcado
		2. Se comunican los beneficios de las tecnologías de aprendizaje digital
		3. El plan estratégico abarca el aprendizaje en la era digital
		4. La educación abierta es un aspecto del compromiso público
	Con el apoyo de un plan de ejecución	5. La planificación se basa en los facilitadores al tiempo que aborda las barreras
		6. Las partes interesadas internas tienen cierto grado de autonomía
		7. Se identifican oportunidades, incentivos y recompensas para el personal
		8. El aprendizaje en la era digital está alineado con prioridades más amplias
		9. Existen dos objetivos: modernizar la oferta educativa existente y ofrecer nuevas oportunidades.
	Modelo de gestión y gobernanza	10. Existe una comprensión compartida y un compromiso con el plan de implementación.
		11. La responsabilidad de gestión está claramente asignada
		12. Los recursos están alineados con los presupuestos y la dotación de personal
		13. Se examinan los resultados, la calidad y el impacto del plan de aplicación
		14. Se evalúan iniciativas o proyectos piloto específicos
		15. El estado de la ejecución se basa en una evaluación comparativa
		16. La supervisión de la política y la dirección es evidente
Prácticas de enseñanza y aprendizaje	Competencia digital del personal y los estudiantes	17. El personal y los estudiantes son digitalmente competentes
		18. La seguridad, los riesgos y el comportamiento responsable en entornos en línea están en primer plano
		19. La competencia digital (DC) del personal y los estudiantes se compara
		20. DC está incluido en la evaluación del personal
	Repensar roles y enfoques pedagógicos	21. El personal es socio en cambio
		22. Se prevén nuevas funciones para el personal
		23. Se prevén nuevas funciones para los estudiantes
		24. Se amplían los enfoques pedagógicos
		25. Se desarrolla el aprendizaje personalizado
		26. Se promueve la creatividad
Desarrollo profesional	/	27. Se espera colaboración y trabajo en grupo
		28. Se desarrollan habilidades sociales y emocionales
		29. Un compromiso con el desarrollo profesional continuo (CPD) es evidente
		30. CPD se proporciona para el personal de todos los niveles
		31. CPD está alineado con las necesidades individuales y organizativas
		32. Una amplia gama de enfoques de CPD es evidente
		33. Se promueven oportunidades de CPD acreditadas/certificadas
		34. Se amplía el alcance de la evaluación formativa
Prácticas de evaluación	Formatos de evaluación atractivos	35. La evaluación sumativa está diversificada
		36. Se promueve la autoevaluación y la evaluación por pares
		37. Se fomenta y se espera una retroalimentación rica, personalizada y significativa
		38. Antes, el aprendizaje experiencial y abierto son reconocidos y acreditados
	Reconocimiento de Inf. & aprendizaje no formal	39. Análisis de aprendizaje se da consideración estratégica
	Diseño de aprendizaje informado por análisis	40. Un código de práctica para el aprendizaje analítico está en su lugar
		41. El aprendizaje se apoya a través del análisis del aprendizaje
		42. La gestión de la calidad y el diseño curricular/programa se apoyan a través del análisis del aprendizaje

Contenido y currículos	Se promueven los contenidos digitales y los REA	43. El personal y los estudiantes son los creadores de contenidos 44. Los repositorios de contenido se utilizan de manera amplia y efectiva 45. Se respetan la propiedad intelectual y los derechos de autor 46. Las herramientas y contenidos digitales están licenciados según sea necesario 47. Los Recursos Educativos Abiertos son promovidos y utilizados
	Los planes de estudio se rediseñan/reinterpretan	48. El aprendizaje basado en la asignatura se reimagina para crear enfoques más integrados 49. El tiempo y el lugar de aprendizaje se reprograman 50. La provisión en línea es una realidad 51. Se promueve el aprendizaje en contextos auténticos 52. La provisión de aprendizaje digital es evidente en todas las áreas curriculares 53. La competencia digital de los estudiantes se desarrolla en todo el currículo

Colaboración & Networking	Se promueve la creación de redes y el intercambio	54. La colaboración en red para el personal para poner en común conocimientos y compartir contenidos es la norma 55. Se reconocen los esfuerzos de intercambio de conocimientos 56. Los estudiantes participan en redes efectivas 57. Se promueve la participación en actividades y eventos de intercambio de conocimientos 58. Se espera colaboración interna e intercambio de conocimientos
	Enfoque estratégico de la comunicación	59. Existe una estrategia de comunicación explícita 60. Una presencia dinámica en línea es evidente
	Establecimiento de asociaciones	61. Un compromiso con el intercambio de conocimientos a través de asociaciones es evidente 62. El personal y los estudiantes están incentivados a participar activamente en las asociaciones
Infraestructura	Espacios de aprendizaje físicos y virtuales	63. Los espacios de aprendizaje físico optimizan las posibilidades del aprendizaje en la era digital 64. Los espacios de aprendizaje virtuales están optimizados
	Infraestructura digital	65. Existe una Política de Uso Aceptable 66. Conocimientos pedagógicos y técnicos inversiones directas en tecnologías digitales 67. Una gama de tecnologías de aprendizaje digital admite el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar 68. Se admiten los enfoques de tu propio dispositivo (BYOD) 69. Se abordan los riesgos relacionados con la desigualdad y la inclusión digital 70. El soporte técnico y al usuario es evidente 71. Las tecnologías de asistencia atienden necesidades especiales 72. Las medidas para proteger la privacidad, la confidencialidad y la seguridad están bien establecidas 73. Es evidente una planificación eficaz de las adquisiciones 74. Se ha puesto en marcha un plan operativo para la columna vertebral y los servicios básicos de las TIC

Fuente: [DlxCompOrg, 2015](#)



## Partners



<https://project-reset.eu>

