

La competencia digital, una propuesta



Boris Mir

Profesor de Educación Secundaria

Marzo, 2009

<http://www.xtec.es/~bmir/>



Cinco dimensiones de la competencia digital

1. **Ámbito del aprendizaje**



2. **Ámbito de la información**

3. **Ámbito de la comunicación**



4. **Ámbito de la cultura digital**

5. **Ámbito de la tecnología**



Cinco dimensiones de la competencia digital

1. La dimensión del **aprendizaje** abarca la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.
2. La dimensión **informacional** abarca la obtención, la evaluación y el tratamiento de la información en entornos digitales.
3. La dimensión **comunicativa** abarca la comunicación interpersonal y la social.
4. La dimensión de **la cultura digital** abarca las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.
5. La dimensión **tecnológica** abarca la alfabetización tecnológica y el conocimiento y dominio de los entornos digitales.

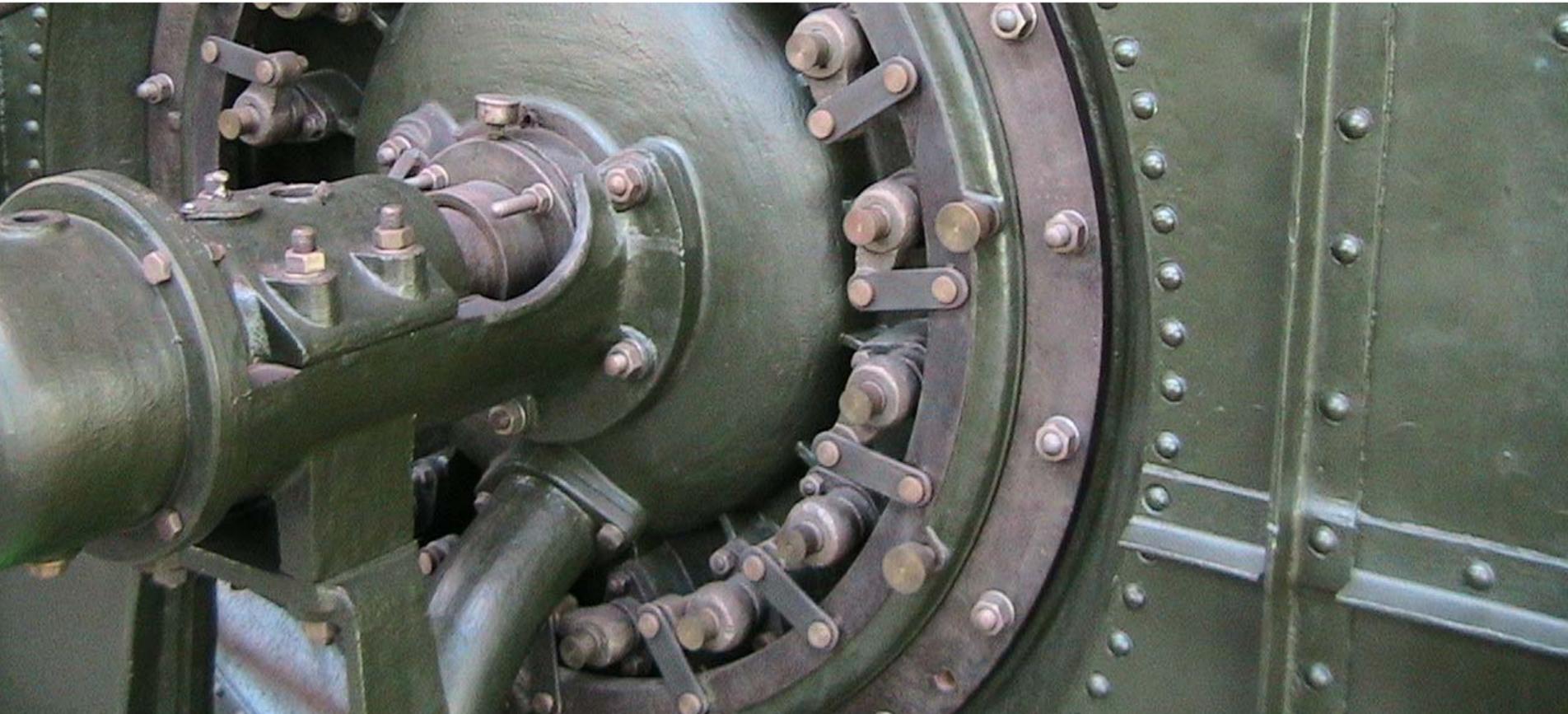
Mapa de la competencia digital

Una propuesta operativa
para las cinco grandes dimensiones
en forma de cinco grandes competencias,
divididas en cinco indicadores cada una.

$$5 \times 5 = 25$$



1. Aprender y generar conocimientos, productos o procesos.



1. Aprender y generar conocimientos, productos o procesos.

1a. Representar y crear conocimiento en diferentes lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro).

1b. Producir conocimientos y publicar información utilizando herramientas de edición digital, localmente o en la red.

1c. Llevar a cabo proyectos, resolver problemas y tomar decisiones en entornos digitales.

1d. Trabajar con eficacia con contenidos digitales y en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

1e. Hacer uso de las TIC como instrumento del pensamiento reflexivo y crítico, la creatividad y la innovación.

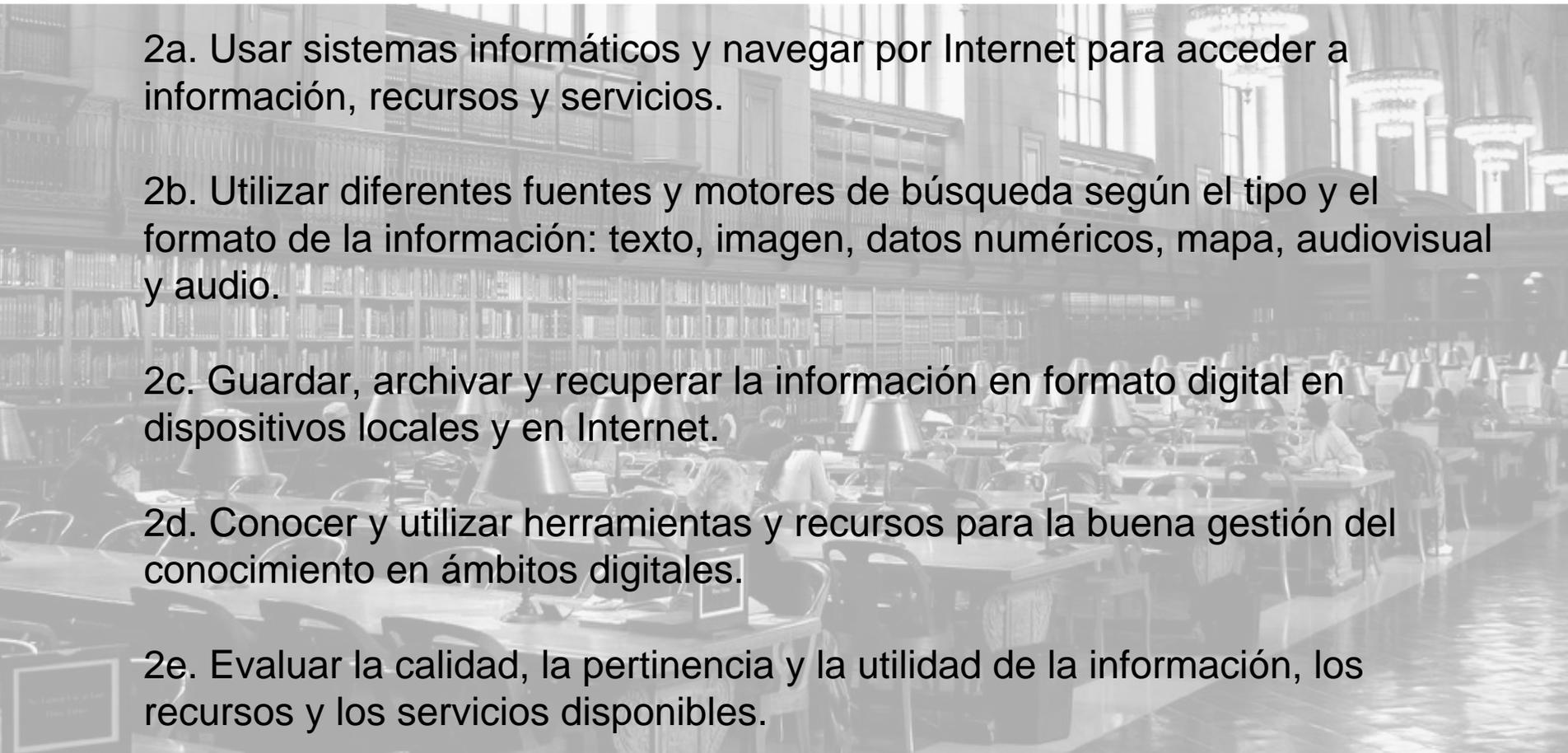


2. Obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales.





2. Obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales.



2a. Usar sistemas informáticos y navegar por Internet para acceder a información, recursos y servicios.

2b. Utilizar diferentes fuentes y motores de búsqueda según el tipo y el formato de la información: texto, imagen, datos numéricos, mapa, audiovisual y audio.

2c. Guardar, archivar y recuperar la información en formato digital en dispositivos locales y en Internet.

2d. Conocer y utilizar herramientas y recursos para la buena gestión del conocimiento en ámbitos digitales.

2e. Evaluar la calidad, la pertinencia y la utilidad de la información, los recursos y los servicios disponibles.

3. Comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.



3. Comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.

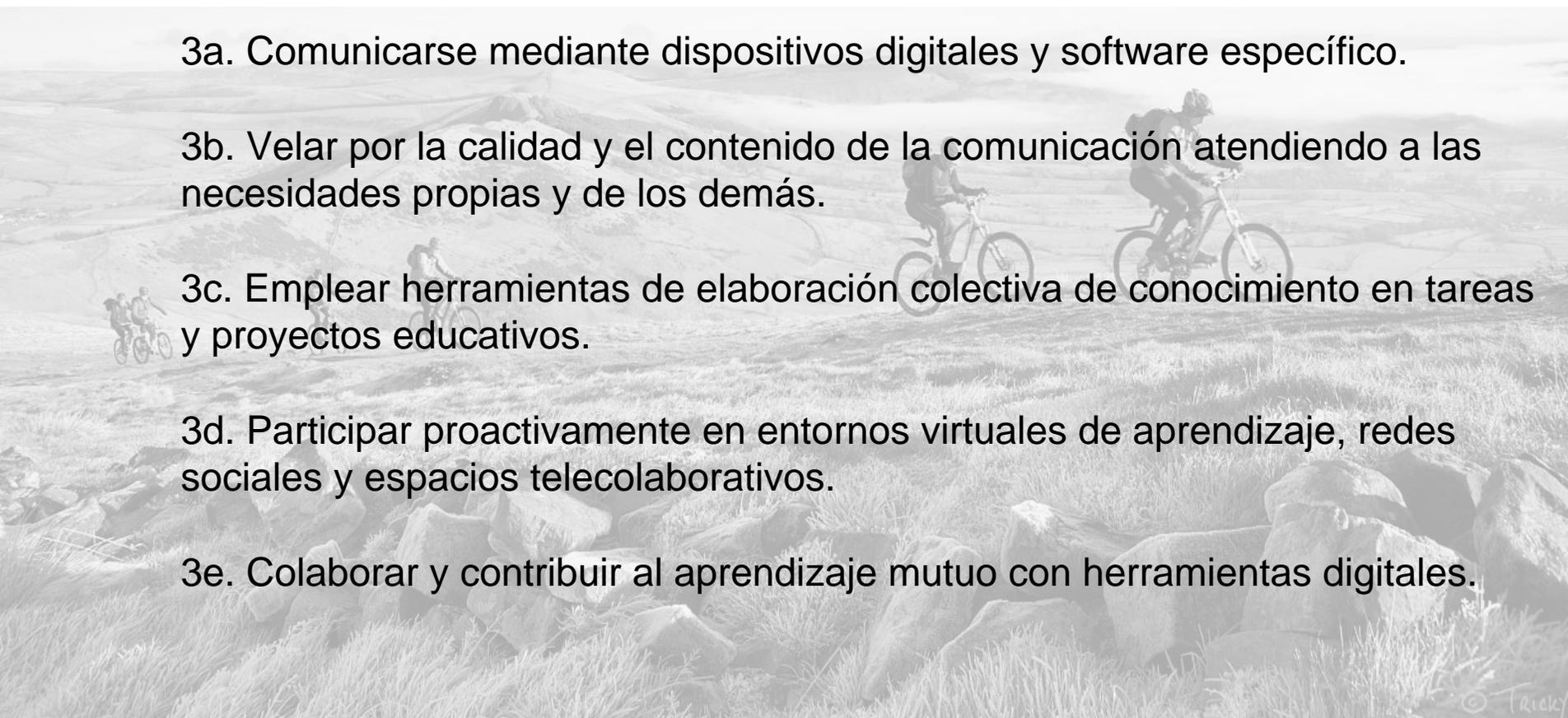
3a. Comunicarse mediante dispositivos digitales y software específico.

3b. Velar por la calidad y el contenido de la comunicación atendiendo a las necesidades propias y de los demás.

3c. Emplear herramientas de elaboración colectiva de conocimiento en tareas y proyectos educativos.

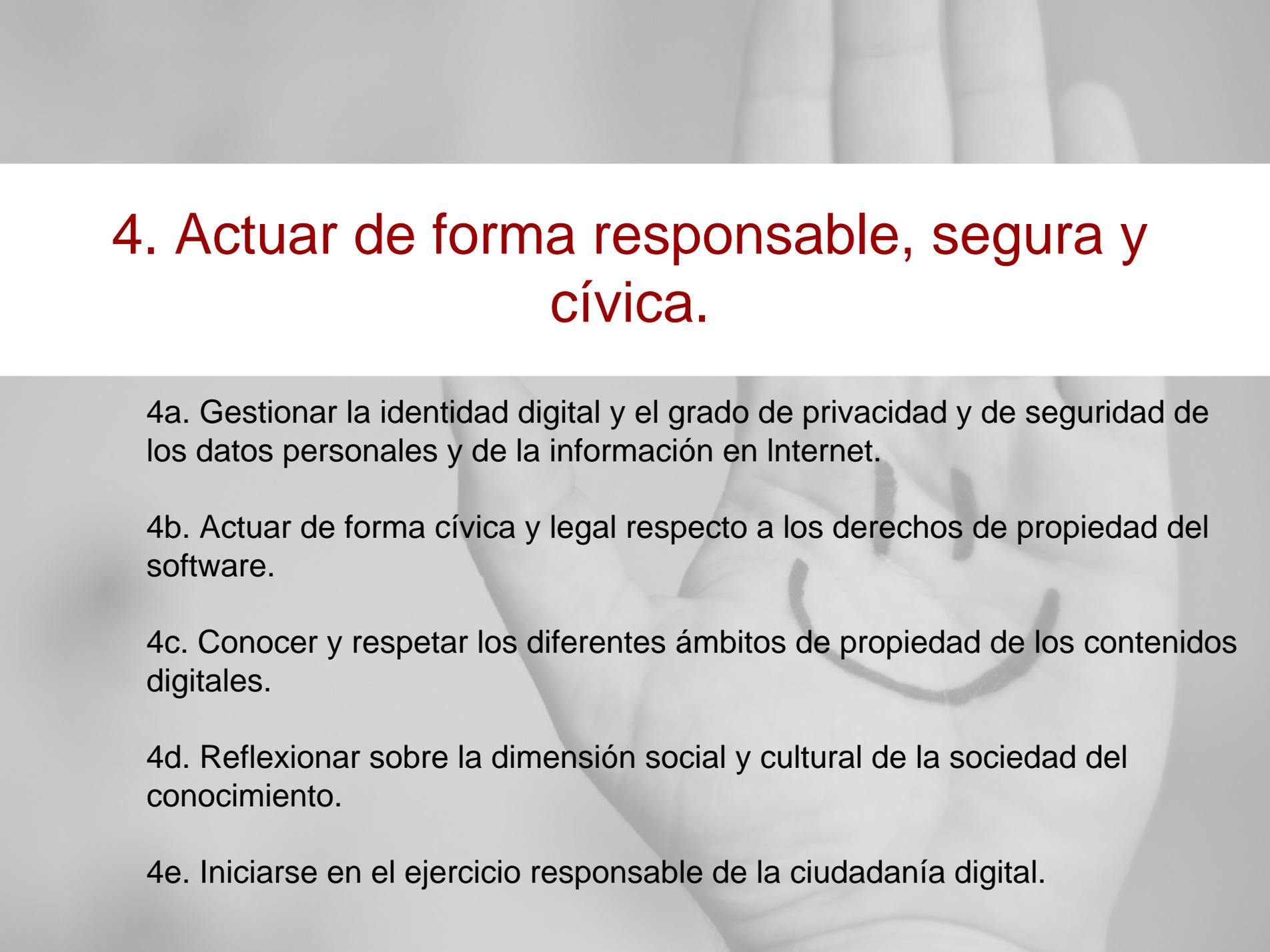
3d. Participar proactivamente en entornos virtuales de aprendizaje, redes sociales y espacios telecolaborativos.

3e. Colaborar y contribuir al aprendizaje mutuo con herramientas digitales.



A close-up photograph of a person's open palm. On the palm, a simple smiley face is drawn with dark ink. The smiley face consists of two vertical lines for eyes and a wide, upward-curving arc for a mouth. The background is a soft, out-of-focus yellowish-green.

4. Actuar de forma responsable, segura i
cívica.

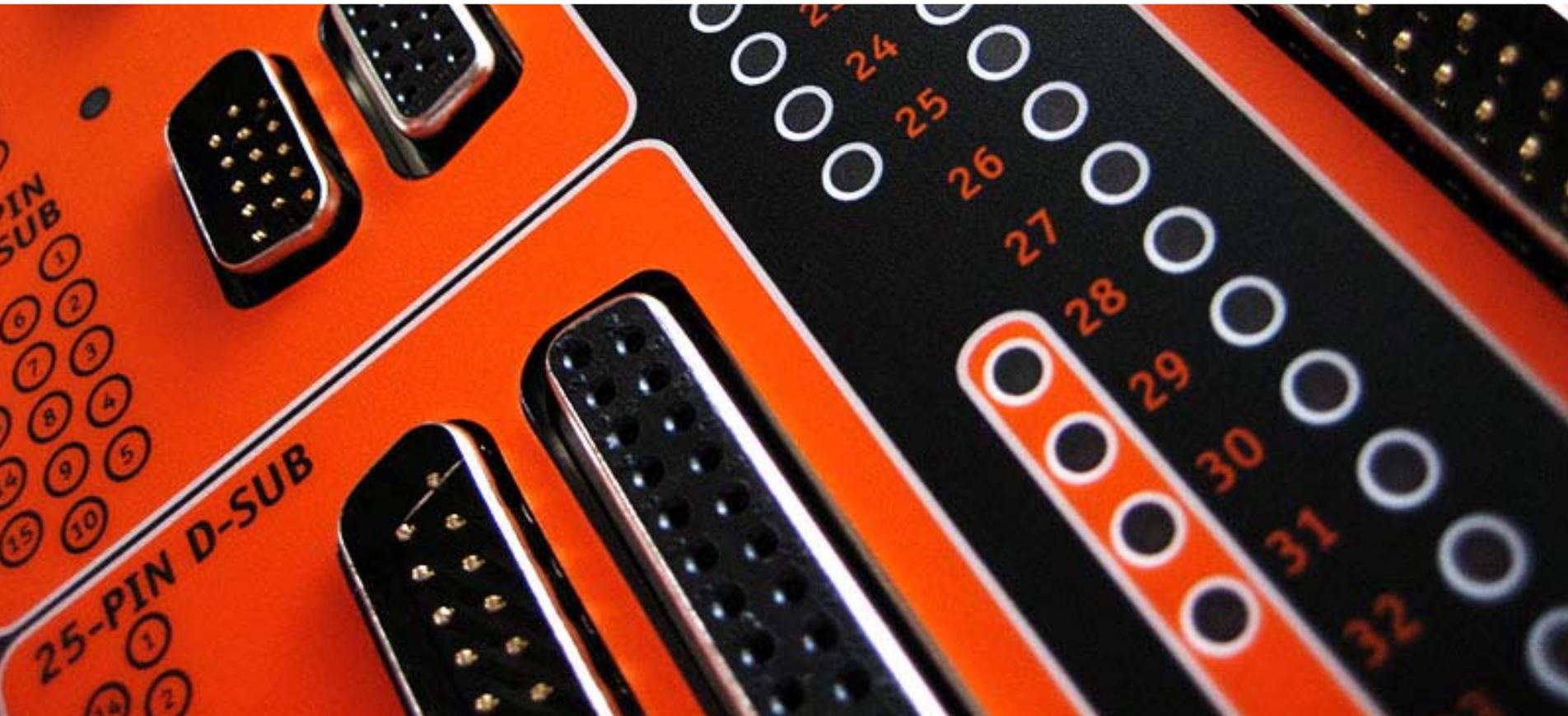
A background image showing a hand holding a smiley face symbol. The hand is positioned as if holding something gently, and the smiley face is drawn on the palm. The image is in grayscale and serves as a background for the text.

4. Actuar de forma responsable, segura y cívica.

- 4a. Gestionar la identidad digital y el grado de privacidad y de seguridad de los datos personales y de la información en Internet.
- 4b. Actuar de forma cívica y legal respecto a los derechos de propiedad del software.
- 4c. Conocer y respetar los diferentes ámbitos de propiedad de los contenidos digitales.
- 4d. Reflexionar sobre la dimensión social y cultural de la sociedad del conocimiento.
- 4e. Iniciarse en el ejercicio responsable de la ciudadanía digital.



5. Utilizar y gestionar dispositivos y entornos de trabajo digitales.



5. Utilizar y gestionar dispositivos y entornos de trabajo digitales.

5a. Comprender y utilizar con eficacia los dispositivos y sistemas informáticos propios de las TIC.

5b. Utilizar las funciones de navegación en dispositivos informáticos locales y en Internet.

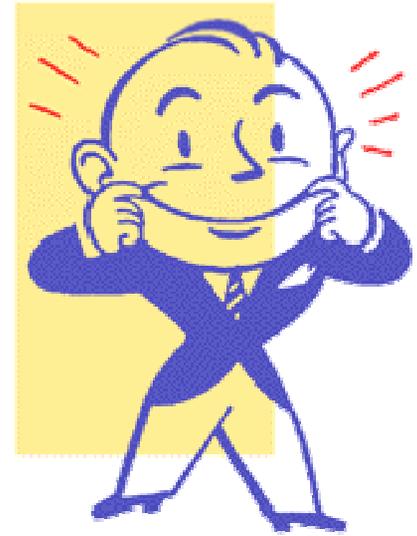
5c. Determinar y configurar el software y el entorno de trabajo.

5d. Instalar, actualizar y desinstalar software o dispositivos informáticos.

5e. Cuidar de los dispositivos, el software y los contenidos o servicios digitales empleados.

La competencia digital, una propuesta

Una propuesta, un documento de trabajo, un motivo para la conversación exploratoria, un texto para replantearse juntos y aprender.



Referencias de las imágenes

- <http://www.flickr.com/photos/bmir/2952275732/in/set-72157608141410382/>
- <http://www.flickr.com/photos/51035555243@N01/12241420>
- <http://www.flickr.com/photos/sovietuk/3069978309/>
- <http://www.flickr.com/photos/dotbenjamin/2765083201/>
- <http://www.flickr.com/photos/waynemah/152318235/>

La competencia digital, una propuesta

El contenido de la
presentación
es de dominio público



Boris Mir

Profesor de Educación Secundaria

Marzo, 2009

<http://www.xtec.es/~bmir/>

