

UNIVERSIDAD PUBLICA DE EL ALTO

CIENCIAS DE LA EDUCACION



EDUCACION VIRTUAL

COMPETENCIAS DIGITALES PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES

Docente: Eleodora Huanca Caceres

Estudiante: Sara Mamani Villca

INTRODUCCION

Las **competencias digitales** son un conjunto de conocimientos, destrezas y habilidades que permiten a **docentes y estudiantes** hacer uso de la tecnología, de manera crítica y segura, para lograr objetivos formativos, en una sociedad cada vez más digitalizada e interconectada

2.OBJETIVOS

2.1.Objetivos de Competencias Digitales para Docentes

2.1.1.Integración Tecnológica en el Aula:

- **Uso Efectivo de Herramientas Digitales:** Capacitarse en el uso de herramientas tecnológicas para la planificación, ejecución y evaluación de clases.
- **Desarrollo de Recursos Educativos Digitales:** Crear y adaptar materiales educativos digitales que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2Fomento del Aprendizaje Colaborativo:

- **Implementación de Plataformas de Colaboración:** Utilizar plataformas en línea para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes.
- **Gestión de Comunidades Virtuales de Aprendizaje:** Facilitar la comunicación y el intercambio de conocimientos entre estudiantes a través de foros y redes sociales educativas.

2.1.3Promoción de la Alfabetización Digital:

- **Desarrollo de Habilidades Críticas:** Enseñar a los estudiantes a evaluar la credibilidad de la información y a utilizar fuentes digitales de manera crítica.
- **Formación en Seguridad Digital:** Instruir sobre prácticas de seguridad y privacidad en el uso de tecnologías digitales.

2.1.3Evaluación y Feedback Digital:

- **Uso de Herramientas de Evaluación:** Aplicar herramientas digitales para la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje.
- **Provisión de Retroalimentación Constructiva:** Utilizar plataformas digitales para ofrecer feedback oportuno y constructivo a los estudiantes.

2.1.4Adaptación a Nuevas Tecnologías:

- **Capacitación Continua:** Mantenerse actualizado sobre las nuevas tecnologías y metodologías educativas digitales.
- **Innovación en el Aula:** Explorar y aplicar nuevas tecnologías y enfoques educativos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

2.2.Objetivos de Competencias Digitales para Estudiantes

2.2.1.Alfabetización Digital Básica:

- **Uso Eficiente de Herramientas Digitales:** Desarrollar habilidades para utilizar herramientas básicas como procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones.

- **Navegación y Búsqueda de Información:** Adquirir competencias para buscar, evaluar y utilizar información en línea de manera eficaz.

2.2.2.Seguridad y Privacidad en Línea:

- **Protección de Datos Personales:** Aprender a gestionar la privacidad y seguridad de la información personal en internet.
- **Reconocimiento de Amenazas Digitales:** Identificar y prevenir riesgos como el phishing, el malware y otros tipos de amenazas en línea.

2.2.3.Comunicación y Colaboración Digital:

- **Utilización de Herramientas de Comunicación:** Saber usar herramientas de comunicación digital, como correos electrónicos, mensajerías instantáneas y plataformas de colaboración.
- **Trabajo en Proyectos Colaborativos:** Participar en proyectos grupales utilizando herramientas digitales para la colaboración y el intercambio de ideas.

2.2.4.Desarrollo del Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:

- **Evaluación de la Información:** Desarrollar habilidades para analizar críticamente la información digital y distinguir entre fuentes confiables y no confiables.
- **Resolución de Problemas Técnicos:** Adquirir capacidad para identificar y solucionar problemas básicos relacionados con el uso de tecnologías digitales.

2.2.5.Creatividad y Expresión Digital:

- **Creación de Contenidos Digitales:** Desarrollar habilidades para crear y compartir contenidos digitales, como blogs, videos y presentaciones interactivas.
- **Innovación y Originalidad:** Utilizar herramientas digitales para expresar ideas de manera creativa y original.

3.CONTENIDO MÍNIMO

3.1.Contenido Mínimo para Competencias Digitales de Docentes

3.1.1.Herramientas Digitales para la Educación:

- **Plataformas de Gestión del Aprendizaje (LMS):** Uso básico y avanzado (e.g., Moodle, Google Classroom).
- **Herramientas de Presentación:** Creación de presentaciones efectivas (e.g., Microsoft PowerPoint, Google Slides).

- **Aplicaciones de Oficina:** Procesadores de texto, hojas de cálculo y aplicaciones para bases de datos (e.g., Microsoft Office, Google Workspace).

3.1.2. Creación y Gestión de Recursos Digitales:

- **Desarrollo de Contenidos Digitales:** Creación de materiales educativos (e.g., videos, infografías, recursos interactivos).
- **Uso de Herramientas de Edición:** Edición de imágenes, videos y textos (e.g., Canva, Adobe Spark).

3.1.3. Metodologías de Enseñanza Digital:

- **Diseño de Actividades Interactivas:** Implementación de actividades y evaluaciones en línea (e.g., cuestionarios interactivos, juegos educativos).
- **Estrategias de Enseñanza Híbrida y a Distancia:** Métodos para combinar enseñanza presencial y en línea.

3.1.4. Evaluación y Retroalimentación Digital:

- **Herramientas de Evaluación:** Uso de herramientas para la evaluación continua y final (e.g., Kahoot!, Google Forms).
- **Retroalimentación en Línea:** Provisión de retroalimentación efectiva a través de plataformas digitales.

3.1.5. Seguridad y Ética Digital:

- **Protección de Datos y Privacidad:** Manejo de información personal y confidencial.
- **Ética en el Uso de Tecnologías:** Normas y prácticas éticas en la creación y distribución de contenido digital.

3.2. Contenido Mínimo para Competencias Digitales de Estudiantes

3.2.1. Alfabetización Digital Básica:

- **Uso de Dispositivos y Aplicaciones:** Manejo básico de computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.
- **Navegación en Internet:** Búsqueda efectiva de información y uso básico de navegadores web.

3.2.2. Comunicación y Colaboración Digital:

- **Herramientas de Comunicación:** Uso de correo electrónico, mensajerías y videollamadas (e.g., Gmail, Zoom).
- **Plataformas de Colaboración:** Trabajo en proyectos grupales usando herramientas colaborativas (e.g., Google Drive, Microsoft Teams).

3.2.3.Creación de Contenidos Digitales:

- **Creación de Documentos y Presentaciones:** Elaboración de textos, presentaciones y hojas de cálculo.
- **Diseño Básico de Contenidos Multimedia:** Edición simple de imágenes y videos.

3.2.4.Seguridad y Privacidad en Línea:

- **Gestión de Privacidad:** Configuración de ajustes de privacidad en redes sociales y otras plataformas.
- **Reconocimiento de Amenazas Digitales:** Identificación de phishing, malware y otros riesgos cibernéticos.

3.2.5.Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:

- **Evaluación de Fuentes:** Análisis crítico de la información encontrada en línea.
- **Resolución de Problemas Técnicos Básicos:** Solución de problemas comunes con software y hardware.

4.SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación para competencias digitales debe ser integral, flexible y adaptado a las necesidades tanto de docentes como de estudiantes. A continuación, presento un esquema general para evaluar competencias digitales, que puede ajustarse según el contexto y los objetivos específicos.

4.1.Sistema de Evaluación de Competencias Digitales

4.1.1. Evaluación para Docentes

- a. Evaluación Diagnóstica
- b. Evaluación Formativa
- c. Evaluación Sumativa
- d. Evaluación de Impacto:

4.2.Aspectos Clave para una Evaluación Efectiva

- a. Transparencia: Clarificar los criterios de evaluación y los objetivos esperados para que tanto docentes como estudiantes comprendan qué se espera de ellos.
- b.Diversidad de Métodos: Usar una variedad de métodos de evaluación para capturar diferentes aspectos de las competencias digitales.
- c.Retroalimentación Constructiva: Proporcionar comentarios específicos y constructivos para ayudar a mejorar las habilidades digitales.
- d.Actualización Continua: Adaptar el sistema de evaluación a los avances tecnológicos y cambios en las metodologías educativas

5.RECURSOS TECNOLÓGICOS

Los recursos tecnológicos son herramientas y plataformas que pueden ser utilizados para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la adquisición de competencias digitales tanto para docentes como para estudiantes.