



*Claudia García
Sandoval*

COMPETENCIAS DIGITALES PARA LOS CIUDADANOS DEL SIGLO XXI

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo introducir el término **competencia digital**, como una de las competencias claves para el aprendizaje permanente; **competencia básica y fundamental** en la sociedad del siglo XXI. Asimismo, en este texto se realiza una presentación de los aspectos centrales del Informe Final del Proyecto DIGCOMP (Digital Competence) elaborado por la Unión Europea en el que se identifican cinco áreas de la competencia digital, así como una lista de descriptores para cada una de ellas. Finalmente, se hace una reflexión sobre la importancia de su desarrollo y se propone una autoevaluación personal en esta competencia.

PALABRAS CLAVE

Sociedad del conocimiento, competencia digital, proyecto DIGCOMP.

ABSTRACT

This article has the purpose to introduce the Digital Competence term as one of the key competences for the permanent learning; basic and fundamental competence in the XXI century society.

In addition, it is performed a presentation of central aspects of the Final Report of DIGCOMP (Digital Competence) Project which is elaborated for the European Union by identifying five areas of the Digital Competence, as well as a list of descriptors for each one. Finally, it is made a reflection about the importance of its development and it is suggested a personal self-assessment in this competence.

KEYWORDS

Society of knowledge, Digital Competence, DIGCOMP Project.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en la era denominada Sociedad del Conocimiento en la que el conocimiento es considerado como el factor principal de producción y, por ende, en el motor del crecimiento de las sociedades actuales. Este tipo de sociedades se caracteriza, según señala el SINED (Sociedad del Conocimiento), por producir nuevo conocimiento, por su alta capacidad innovadora, por cuestionar el conocimiento a través de continuos procesos reflexivos, por el uso intensivo de las TIC, así como por promover procesos educativos y formativos a lo largo de la vida.

Frente al contexto antes presentado, nos planteamos las siguientes interrogantes ¿somos capaces de procesar y analizar la ingente cantidad de información que nos rodea y convertirla en nuevo conocimiento? ¿realizamos un uso adecuado de las TIC en nuestra vida personal y profesional? ¿continuamos

formándonos a lo largo de nuestra vida? En la esfera profesional, ¿estamos preparados como docentes para formar ciudadanos con estas habilidades o competencias para la vida? Nuestros alumnos ¿serán capaces de adaptarse al siglo XXI sin haber desarrollado dichas competencias?

Competencia digital: Una competencia clave para el aprendizaje en el siglo XXI

En el año 2006 la Unión Europea publicó el documento **Competencias clave para el aprendizaje permanente. Marco de Referencia Europeo**, en el que se proponen ocho competencias que son fundamentales para la realización personal, integración social y laboral de los individuos en las sociedades del conocimiento. Aunque se puede pensar que tomar documentos de la Unión Europea como referencia es muy alejado a nuestra realidad, considero que a pesar de las grandes diferencias formativas, culturales y económicas, se pueden ubicar más puntos de encuentro, esa es nuestra aspiración.

Las ocho competencias propuestas en el documento son:

- › La **comunicación en la lengua materna**, es la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir).
- › La **comunicación en lenguas extranjeras**, implica, además de las mismas competencias básicas de la comunicación en lengua materna, la mediación y comprensión intercultural.
- › La **competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología**. La competencia matemática es la capacidad de desarrollar y aplicar razonamiento matemático para resolver problemas diversos de la vida cotidiana, haciendo hincapié en el razonamiento,

la actividad y los conocimientos. Las competencias básicas en ciencia y tecnología remiten al dominio, la utilización y la aplicación de conocimientos y metodología empleados para explicar la naturaleza.

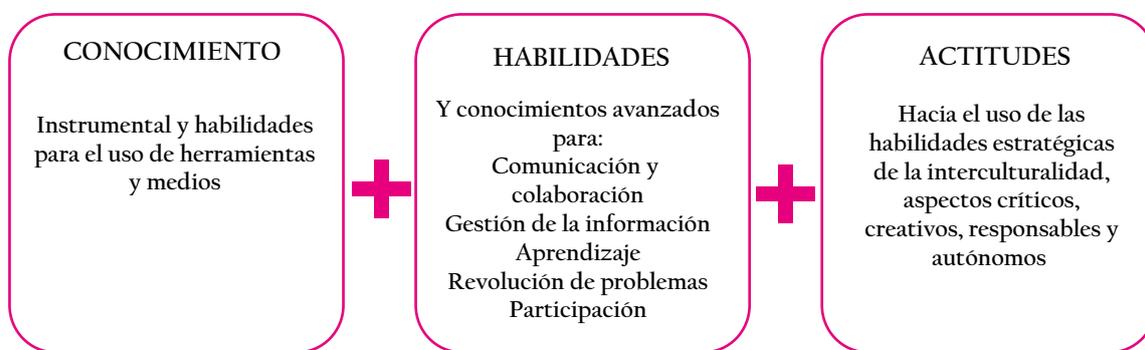
- › La **competencia digital**, conlleva un uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) y, por tanto, el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- › **Aprender a aprender**, competencia vinculada al aprendizaje, se refiere a la capacidad de emprender y organizar un aprendizaje ya sea individualmente o en grupos, según las necesidades propias del individuo, así como a ser conscientes de los métodos y determinar las oportunidades disponibles.
- › Las **competencias sociales y cívicas**. La competencia social remite a las competencias personales, interpersonales e interculturales, así como a todas las formas de comportamiento de un individuo para participar de manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional.
- › El **sentido de la iniciativa y el espíritu de empresa**, consiste en la habilidad de transformar las ideas en actos y que está relacionado con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos.
- › La **conciencia y la expresión culturales**, suponen la conciencia de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios (la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas).

De todas ellas, nos centraremos y analizaremos la **competencia digital**, pues como señala Cobo, esta es una competencia transversal

que contribuye a potenciar todas las demás competencias (C. Cobo Romaní, 2009). Es decir, es importante para el aprendizaje, la empleabilidad, la inclusión, la participación, la innovación, la creatividad y la competitividad (A. Ferrari, 2013).

De aquí en adelante, presentaremos los aspectos más importantes del **Informe Final del Proyecto DIGCOMP** (A. Ferrari, 2013) (Digital Competence) organizado por el Instituto de Prospectiva Tecnológica de la Unión Europea.

Entre los resultados de este proyecto destacan el haber identificado los **componentes clave de la competencia digital que se deben potenciar y/o desarrollar en todos los ciudadanos para ser digitalmente competentes**, así como haber elaborado descriptores en términos de conocimientos, habilidades y actitudes (ver esquema 1). Consideramos que haber logrado esta identificación es fundamental, pues sienta las bases sobre Competencia digital que en nuestro país aún está en sus inicios.



Fuente: Ikanos: competencias digitales

El proyecto define **competencia digital** como “el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad”.

Después de haber definido lo que significa Competencia digital, el proyecto propone un marco de trabajo que se caracteriza por haber

identificado cinco áreas competenciales o de competencia digital, a las que a su vez les corresponden otras 21 competencias. Cabe resaltar que las primeras tres áreas se pueden denominar áreas nucleares, mientras que las dos restantes, son consideradas áreas transversales; es decir, que pueden encontrarse en cualquiera de las tres áreas. El área transversal por excelencia es la de Solución de Problemas.



Fuente: Ikanos: el marco europeo

Además de las competencias antes señaladas, el proyecto desarrolla, también, tres niveles de competencia (básico, intermedio y avanzado) para cada una de las 21 competencias propuestas. Asimismo, presenta ejemplos concretos de conocimientos, habilidades y actitudes para cada una de ellas.

A continuación presentaremos, a modo de ejemplo, solo una de las competencias desarrolladas en este marco de trabajo: la competencia 3.1. **Desarrollo de contenidos** correspondiente al área **Creación de contenidos**. La identificación de la competencia, sus descriptores, los niveles de desempeño y los ejemplos constituyen una herramienta fundamental para, nosotros los docentes, pues nos permite contar con un mapeo completo de

aquellas competencias digitales que debemos desarrollar en nosotros mismos, como docentes, y en nuestros alumnos para no ser relegados por la globalización y la revolución digital y, más bien ser partícipes de forma activa y significativa en la sociedad y economía del siglo XXI.

Cabe mencionar que el ejemplo ha sido tomado del Marco Común de Competencia Digital del Docente (borrador, 2013), documento publicado por el INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, y elaborado a partir del Informe final de DIGCOMP antes mencionado. Puede ver el documento completo en el enlace abajo mencionado.

Dimensión 1 Denominación del área	Creación de contenidos		
Dimensión 2 Denominación y descripción de la competencia	3.1 Desarrollo de contenidos Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías		
Dimensión 3 Niveles	Básico	Intermedio	Avanzado
	Soy capaz de crear contenidos digitales sencillos (por ejemplo, texto, o tablas, o imágenes, o audio, etc.).	Soy capaz de producir contenidos digitales en diferentes formatos, incluidos los multimedia (por ejemplo, textos, tablas, imágenes, audio, etc.).	Soy capaz de producir contenidos digitales en formatos, plataformas y entornos diferentes. Soy capaz de utilizar diversas herramientas digitales para crear productos multimedia originales.
Dimensión 4 Ejemplos			
Ejemplo de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Cabe que los contenidos digitales pueden ser elaborados en diversos formatos. ● Conoce qué programa/aplicación es la que mejor se adapta al tipo de contenido que quiere crear. ● Comprende cómo se crea significado a través de formatos multimedia (texto, audio, vídeo, imágenes). 		
Ejemplo de habilidades	<ul style="list-style-type: none"> ● Es capaz de usar paquetes básicos de herramientas para crear contenidos en diferentes formatos (texto, audio, vídeo, imágenes). ● Es capaz de crear representaciones de conocimientos usando medios digitales (por ejemplo, mapas mentales, diagramas). ● Es capaz de usar una amplia gama de medios para expresarse de forma creativa (textos, imágenes, audio, videos). ● Es capaz de editar contenido para mejorar el producto final. 		
Ejemplo de actitudes	<ul style="list-style-type: none"> ● No se conforma con las formas habituales de creación de contenidos, sino que explora nuevas formas y formatos. ● Entiende el potencial de las tecnologías y de los medios para la autoexpresión y la creación de conocimiento. ● Aprecia el valor añadido de los nuevos medios digitales para los procesos creativos y cognitivos. ● Es crítico/a en lo referente a la producción y al consumo de recursos y conocimiento a través de los medios de comunicación digitales y las tecnologías. ● Se encuentra cómodo/a a la hora de crear contenidos digitales. ● Se implica en la creación de contenidos. 		

A MODO DE CONCLUSIÓN

A pesar de las distancias entre la Unión Europea y el Perú, este ha sido un primer acercamiento a las preocupaciones que también en los países desarrollados se están haciendo sobre cómo abordar la necesidad de un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, fundamental para mantenerse activo en esta sociedad de continuos y vertiginosos cambios, originados por revolución digital.

Ante esta situación, surge la propuesta de la competencia digital, como competencia transversal a través de la cual será posible alcanzar objetivos en todos los ámbitos de la vida (trabajo, aprendizaje, ocio, entre otros), de tal

manera que se asegure la participación activa de las personas en la sociedad y economía del siglo XXI.

Por otro lado, el marco propuesto por la Unión Europea nos sirve de referencia para pensar en la urgente necesidad, en primer lugar, de evaluar nuestra propia competencia digital (Proyecto Ikanos), para de esta manera identificar nuestras debilidades y trabajar sobre ellas, porque solo podremos desarrollar esta competencia en nuestros alumnos siendo sus referentes en el uso y manejo responsable, creativo, crítico y seguro de las TIC.

REFERENCIAS

- Cobo Romani, C. (2009). Presentación E-Competencias docentes. En I Jornadas Educación y TIC. <http://www.dreig.eu/caparazon/2009/03/21/presentacion-e-competencias-por-cristobal-cobo/>
- Competencias clave para el aprendizaje permanente (2012). From: <http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1> <http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1> Retrieved June 1, 2014.
- Conecta 13, una empresa dedica a la investigación en educación propone una Rúbrica para evaluar la competencia digital. <http://es.slideshare.net/Conecta13/rubrica-competencias-digitales-de-conecta13>
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2014). Borrador Marco Común de Competencia Digital Docente. From: <http://www.slideshare.net/educacionlab/borrador-marcocdd-v1> Retrieved June 2, 2014.
- Ikanos (2013). Mis competencias digitales 2013). From: http://ikanos.blog.euskadi.net/?page_id=2423 http://ikanos.blog.euskadi.net/?page_id=2418 En el proyecto Ikanos se propone un test de autodiagnóstico para identificar nuestro perfil digital. <http://ikanos.encuesta.euskadi.net/index.php/566697?lang=es> Retrieved June 1, 2014.
- Sociedad del Conocimiento – Sined (2010). From: <http://www.sined.mx/socconocimiento.htm> Retrieved June 1, 2014.