

# Creación de Recursos y Herramientas Digitales para PT y AL

## Las competencias digitales del discente.

En esta lección se abordarán las principales competencias digitales que debe desarrollar el alumnado para una participación activa en todos los ámbitos (personal, escolar, social).

Las competencias no son un todo o nada, se van desarrollando en niveles crecientes de desempeño e implicación, por lo que también se tendrán en cuenta dichos niveles de dominio.

Sin embargo, se debe considerar, también, la singularidad del alumnado en base a sus posibilidades motrices, cognitivas y sensoriales.

Todo ello dará las claves al docente para hacer una propuesta personalizada en donde se desarrollen, de forma universal, las competencias digitales de todos sus estudiantes.

## CONCEPTOS PREVIOS

Tal y como hemos ido viendo a lo largo de este curso, las competencias se postulan como la clave para el desarrollo de aprendizajes funcionales y ¿qué hay más funcional en la sociedad actual que el uso de las TIC?



Las TIC nos rodean en todos los contextos de nuestra vida y, a menudo, suponen el vínculo para participar en muchos de estos ámbitos.

Existe mucha literatura sobre las TIC en el ámbito educativo (las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación - TAC) y vemos cómo su presencia en los centros escolares es cada vez mayor.

Si el objetivo de la educación es preparar al alumnado para vida (a todos los niveles), no podemos obviar las TIC y TAC en este cometido.

Por tanto, resulta necesario concretar cómo llevar a cabo esta tarea, cómo planificar nuestras sesiones de tal forma que capaciten, progresivamente, al alumnado en el conocimiento y uso de las TIC. Asimismo, es preciso considerar su nivel de desempeño actual para ajustar las actividades, ofreciendo una propuesta flexible y abierta basada en DUA, que permita la participación y progreso de todos y todas.

El carácter transversal constituye la esencia misma de las competencias en general, y por tanto también de la digital. El desarrollo de esta debe vincularse a todas las áreas y materias abordadas, ayudando al alumnado a “desarrollar métodos de trabajo eficaces y adecuados del uso de las TIC para la resolución de problemas y situaciones relacionadas con cualquiera de las áreas curriculares” (Pere Marquès, 2013).

De igual manera, la evaluación de la competencia digital en el alumnado requiere de actividades de evaluación contextualizadas, que posibiliten el aprendizaje significativo y permitan diversas formas de resolución. Además, deben proporcionar autonomía para la toma de decisiones del alumnado, ayudándole a establecer conexiones (Pere Marquès, 2013).

## COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DIGCOM 2.2

El Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía, también conocido como DigComp, se presenta como una herramienta diseñada para mejorar las competencias digitales de los ciudadanos.

El DigComp, es un marco detallado y consensuado para el desarrollo de la competencia digital de los ciudadanos en Europa. El marco proporciona la descripción detallada de todas las habilidades necesarias para ser competente en entornos digitales y las describe en términos de conocimientos, habilidades y actitudes, y aporta los niveles dentro de cada competencia ayudando a que colectivos e individuos conozcan su estado de competencia digital de cada momento y las áreas de mejora que debe o puede desarrollar. Fue publicado en el año 2013, aunque desde entonces (y dadas las necesidades provocadas por la situación del mundo en los últimos tiempos) se ha ido actualizando continuamente. Desde entonces se ha convertido en una referencia para el desarrollo y planificación estratégica de iniciativas en materia de competencia digital, tanto a nivel europeo como de los estados miembros.

En junio de 2016, el Joint Research Centre (JRC)<sup>3</sup> publicó DigComp 2.0, actualizando la terminología y el modelo conceptual. Posteriormente, en el 2017 se publicó la versión 2.1 que actualizó, fundamentalmente, los niveles de aptitud, así como los ejemplos de caso en su implementación a nivel europeo, nacional y regional. En la actualidad, la última versión es el DigComp 2.2, publicado en el 2022, consiste en una actualización de los ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes. Además, la publicación también reúne los documentos de referencia clave sobre DigComp para respaldar su implementación”.

Por todo ello, para la eliminación de barreras se han propuesto dos aspectos: por un lado ejemplos prácticos para trabajar cada dimensión, y por otro facilitadores generales de accesibilidad para desarrollar las competencias.

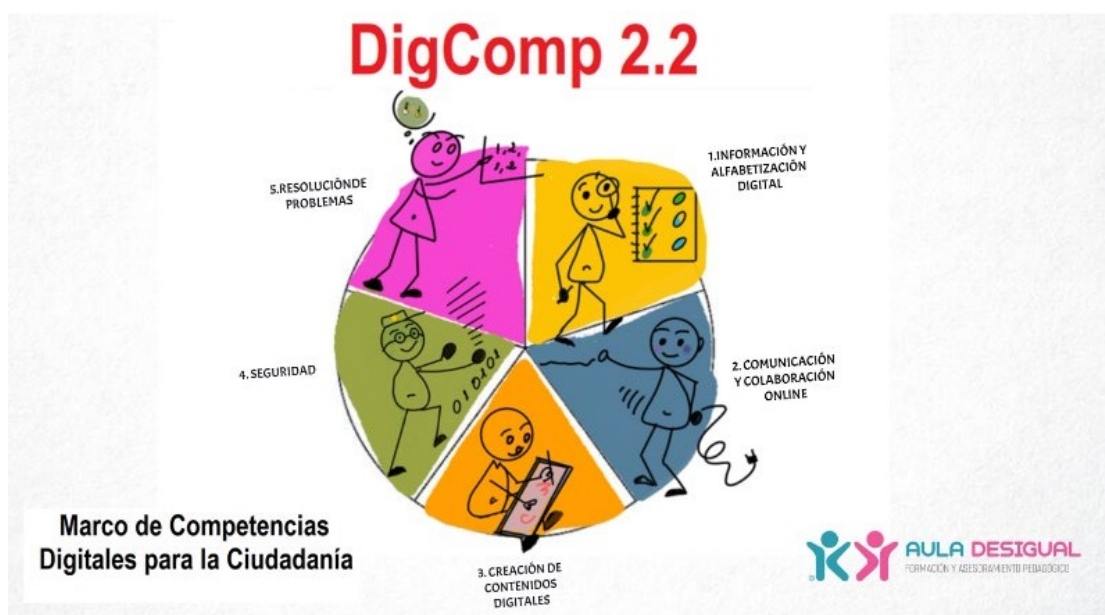
Información extraída de la Guía "Orientaciones básicas a docentes. Competencias digitales europeas para el alumnado que encuentra barreras en el aprendizaje." Plena Inclusión, 2022.



## 2 DIMENSIONES Y COMPETENCIAS

A lo largo de las siguientes páginas iremos profundizando en las cinco dimensiones del modelo de competencia digital del discente.

Dentro de cada dimensión se encuentran las **competencias** que la engloban, los **descriptores**, los **niveles de desempeño**, **facilitadores** y **ejemplos** para desarrollarla en el alumnado.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y COMPETENCIAS DIGITALES

La adquisición de la competencia digital pasa, ineludiblemente, porque todo el alumnado supere un primer paso relacionado con la accesibilidad al contenido digital, bien sea para percibir la información que se le traslada; bien sea para expresarse usando herramientas digitales. Aunque cualquier persona con discapacidad puede alcanzar los niveles de competencia avanzado y/o altamente especializado, en esta guía queremos centrarnos en los niveles básico e intermedio, ya que pueden ser un primer punto de partida para reducir la brecha digital de uso, y de calidad en el uso de las TIC en las personas con discapacidad intelectual o dificultades de aprendizaje.

La cantidad de información que se debe gestionar cuando hablamos de entornos digitales es muy importante, aunque no siempre se proponen soluciones de accesibilidad para que todos los usuarios y usuarias puedan participar en igualdad de condiciones.

El acceso a webs, la información visual, las respuestas motrices necesarias para interactuar en entornos digitales, la sobrecarga informativa, la complejidad y abstracción de determinados entornos digitales, los sistemas de navegación o la simbología digital son aspectos que pueden dejar fuera a alumnos/as que presenten dificultades motrices, comunicativas, sensoriales o cognitivas.

Para que la implementación del DigComp en los diseños didácticos del aula se lleven a cabo teniendo en cuenta la accesibilidad universal y la participación de todo el alumnado, es necesario conocer, tener en cuenta y proporcionar los facilitadores de accesibilidad para que todo el alumnado pueda participar y promocionar en su aprendizaje. Entendemos por facilitadores de accesibilidad aquellos recursos de software o de hardware que hacen posible minimizar o eliminar las barreras sensoriales, físicas, comunicativas y/o cognitivas que los entornos digitales puedan presentar.

### **DIMENSIONES DE FORMA INTERACTIVA**

A continuación, os dejamos las cinco áreas con sus respectivos descriptores, niveles de desempeño, facilitadores y ejemplos de uso en este genially interactivo. Accede al **[Genial.ly \(aquí\)](#)**