

**Ficha de formación**



|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | DigComp 2.2 |
| **Palabras clave** | DigComp 2.2 – competencia digital competence – marco digital  |
| **Idioma** | Español |
| **Objetivos/ Metas / Resultados de aprendizaje** | * Aprender qué es DigComp
* Aprender las actualizaciones de la versión de DigComp’s 2.2
* Entender la usabilidad de la herramienta
 |
| **Área de formación: (Selecciona una)** |
| **Profesional, competencias empresariales y laborales** |  |
| **Competencias digitales** | **X** |
| **Empoderamiento personal, social y de la salud** |  |
| **Descripción** | **Este módulo presenta y describe el Marco Europeo de Competencia Digital para las Personas, conocido como DigComp.****Analiza su historia, su estructura, y profundiza en la última versión publicada, el DigComp 2.2, publicada en Marzo de 2022.**  |
| **Contenidos organizados en 3 niveles**  | 1. **Historia de DigComp**
	1. **DigComp**

El Marco Europeo de Competencia Digital de las Personas, a veces denominado DigComp, ofrece un mecanismo para mejorar la competencia digital de los ciudadanos al tiempo que apoya los marcos nacionales y las agendas de competencias digitales.DigComp, que se publicó por primera vez en 2013, se ha convertido en la principal fuente de información para varios programas que intentan mejorar la competencia digital a nivel nacional o de la UE. Desde entonces, se ha añadido terminología adicional y descripciones homogéneas a la segunda edición del marco, DigComp 2.0.DigComp fue creado por el Centro Común de Investigación (CCI) de la Comisión Europea y comenzó como una iniciativa científica en la que participaron varias partes interesadas y responsables políticos de los ámbitos de la educación y la formación, así como de la industria. La iniciativa se diseñó para la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión tras comenzar en la Dirección General de Educación y Cultura.DigComp es esencial para alcanzar los ambiciosos objetivos de la UE en materia de capacitación digital de toda la población para 2030, cuando el 80% de los ciudadanos de la UE posea estas capacidades fundamentales. Estos objetivos se esbozaron en la Década Digital y Compass.* 1. **Estructura de DigComp**

Las competencias enumeradas por DigComp incluyen información y alfabetización informática, comunicación y trabajo en equipo, el desarrollo del contenido digital, seguridad y resolución de problemas. Desde su creación, DigComp ha desempeñado diversas funciones para los responsables políticos, los gobiernos nacionales y las administraciones locales y regionales, orientando las iniciativas adoptadas en los ámbitos del empleo, la educación y la formación, y el aprendizaje permanente.El marco se utiliza para ayudar en la formación de políticas que promuevan el desarrollo de la competencia digital, así como en la planificación de programas de educación y formación destinados a aumentar las competencias digitales de un público determinado. DigComp también proporciona un vocabulario estándar para identificar y describir los principales ámbitos de la competencia digital, sirviendo como punto de referencia para toda Europa.* 1. **DigComp 2.0 y 2.1**

DigComp 2.0 se publicó en 2016. Fue una actualización diseñada para aclarar los conceptos y adaptar el contenido a las necesidades cambiantes y a las sugerencias de los usuarios.DigComp 2.1, una versión del marco, se publicó en 2018 y se basó en el modelo conceptual de referencia dado en DigComp 2.0.En esta actualización se ofrecieron ocho niveles de competencia y ejemplos de su uso en los ámbitos del aprendizaje y el trabajo. Con esta mejora, los tres primeros niveles de competencia se ampliaron a una descripción de ocho niveles más precisa y con ejemplos de uso. Su objetivo era ayudar a las partes interesadas en el futuro despliegue de DigComp.La estructura y la terminología del Marco Europeo de Cualificaciones sirvieron de inspiración para los ocho niveles de competencia (MEC), que se definieron mediante resultados de aprendizaje (utilizando verbos de acción). En función del reto cognitivo, la complejidad de las actividades que pueden realizar y su autonomía en la realización de la tarea, cada descripción de nivel incluye conocimientos, capacidades y actitudes e indica un paso adelante en la adquisición de la competencia por parte de los ciudadanos.1. **DigComp 2.2**

El 22 de marzo de 2022, el CCI publicó una importante actualización del DigComp. En esta nueva y ambiciosa versión (DigComp 2.2) se incluyen más de 250 nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes para ayudar a las personas europeas a autoevaluarse, localizar oportunidades de formación y buscar empleo.Con respecto a las tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA), el Internet de las Cosas (IoT), la dataficación o los nuevos fenómenos derivados de la crisis pandémica, que han hecho necesarios nuevos y mayores requisitos en materia de competencia digital para los ciudadanos y los trabajadores, la nueva actualización pretende que los ciudadanos utilicen las tecnologías digitales con confianza y seguridad.A lo largo del proceso de actualización de DigComp 2.2 se consultó a un número relativamente elevado de partes interesadas, incluso a través de la Comunidad de Práctica específica que se creó a tal efecto.También se llevó a cabo un proceso de validación pública, tanto en línea como en talleres interactivos con importantes organizaciones internacionales como la OIT, la UNESCO, UNICEF y el Banco Mundial. El éxito sostenido y el reconocimiento del Marco de Competencia Digital dependen de esta amplia participación de las partes interesadas.Mediante la combinación de artículos y referencias publicados anteriormente, el nuevo libro ofrece una imagen del material de referencia actual de DigComp.* 1. **DigComp 2.2 Actualización**

El DigComp, o Marco de Competencia Digital para los Ciudadanos, ofrece un vocabulario común para definir y explicar las facetas más importantes de la competencia digital.Es una herramienta utilizada en toda la UE para aumentar la competencia digital de los ciudadanos, ayudar a los responsables políticos a elaborar políticas que fomenten el desarrollo de la competencia digital y diseñar programas de educación y formación para aumentar la competencia digital de determinados grupos destinatarios.DigComp se ha utilizado para diversas aplicaciones desde 2013, con especial atención al empleo, la educación y la formación, y el aprendizaje permanente.DigComp también se utilizó a nivel de la UE para crear el Indicador de Competencias Digitales (IDD), que se emplea para definir objetivos políticos y hacer un seguimiento del desarrollo de la economía y la sociedad digitales (DESI). Otra ilustración se incluye en el CV Europass para que los solicitantes de empleo puedan evaluar su propio nivel de competencia digital y añadir la evaluación a su currículum.1. **Definición de Competencia Digital**

Competencia digital significa utilizar la tecnología digital para el aprendizaje, el trabajo y la participación social de forma segura, crítica y responsable.Se incluyen la información y la alfabetización informática, la comunicación y el trabajo en equipo, la alfabetización mediática, la producción de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluidas las competencias en materia de bienestar digital y ciberseguridad), las cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.Las competencias incluyen el conocimiento, habilidades y actitudes; en otras palabras, se componen de conceptos e información (también conocidos como conocimientos), descripciones de habilidades (como la capacidad de realizar tareas) y actitudes (por ejemplo, una disposición, una mentalidad para actuar). Las competencias importantes se adquieren a lo largo de la vida.Tras la Recomendación del Consejo de 2006, en 2010 comenzaron los trabajos para hacer operativa la competencia digital. El primer marco de referencia DigComp se publicó en 2013 y definía la competencia digital como una confluencia de 21 competencias organizadas en cinco grandes categorías. La alfabetización en información y datos, la comunicación y el trabajo en equipo, el desarrollo de contenidos digitales, la seguridad y la resolución de problemas son los cinco temas a los que se ha dado prioridad desde 2016.* 1. **DigComp 2.2 En acción**

Los marcos de referencia, como el marco DigComp, establecen una comprensión compartida de las competencias necesarias para hacer frente a los problemas que plantea la digitalización de casi todos los ámbitos de la vida moderna.Su objetivo es establecer un entendimiento compartido mediante el uso de un vocabulario similar que luego pueda aplicarse sistemáticamente en todas las tareas, desde la creación de políticas y la definición de objetivos hasta la planificación, evaluación y supervisión de iniciativas educativas. A la hora de diseñar intervenciones (como la elaboración de planes de estudios) para satisfacer las necesidades específicas de los grupos destinatarios, corresponde en última instancia a los usuarios, las instituciones, los mediadores o los promotores de iniciativas modificar el marco de referencia en función de sus necesidades.En la actualización 2.2, se ofrecen de diez a quince enunciados para cada una de las 21 competencias, con el fin de mostrar los casos actuales que hacen hincapié en las preocupaciones modernas.Desde la última actualización, se han destacado temas nuevos y en desarrollo a través de más de 250 ejemplos.Los ejemplos adicionales serán útiles, por ejemplo, para los encargados de crear el programa o el material del curso de formación Dig-Comp, así como para los encargados de planificar y actualizar el plan de estudios.Estas ilustraciones pueden utilizarse para hablar de temas importantes en la sociedad actual, como algunos de los siguientes:* Comprobar los hechos y sus fuentes, identificar las noticias falsas y las falsificaciones profundas son ejemplos de información errónea y desinformación que pueden encontrarse en las redes sociales y en los sitios web de noticias.
* la tendencia hacia servicios y aplicaciones de Internet basados en datos (por ejemplo, centrados en cómo se explotan los datos personales)
* interacción entre los usuarios y los sistemas de IA (incluidas las competencias relacionadas con los datos, la protección de datos y la privacidad, pero también las consideraciones éticas)
* la aparición de nuevas tecnologías como Internet de los objetos (IoT)concerns about environmental sustainability (e.g., resources consumed by ICT)
* situaciones nuevas y contemporáneas (por ejemplo, trabajo a distancia y trabajo híbrido)

Es fundamental subrayar que los nuevos ejemplos DigComp de conocimientos, capacidades y actitudes no deben interpretarse como una lista de objetivos de aprendizaje que todas las personas deben poseer. Aunque esto requiere una preparación y ejecución instructiva adicional, es factible utilizarlos como punto de partida para proporcionar descripciones específicas de los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las experiencias de aprendizaje y su evaluación. |
| **Auto evaluación (preguntas y respuestas de opción múltiple )**  | 1. ¿Cuándo se publicó DigComp 2.2?
	1. 2020
	2. 2021
	3. **2022**
2. ¿Cuántas áreas de competencia tiene DigComp?
	1. 3
	2. 4
	3. **5**
3. La IA y el internet de las cosas se incluyen en:
	1. DigComp
	2. DigComp 2.0
	3. **DigComp 2.2**
4. Un nuevo elemento de DigComp 2.2 fue:
	1. **Una amplia participación de las partes interesadas**
	2. La definición de competencia digital
	3. La inclusión de los niveles del MEC
5. ¿Cuántos ejemplos ofrece DigComp 2.2?
	1. 150
	2. 200
	3. **250**
 |
| **Recursos (videos, link de referencia)** | // |
| **Material relacionado** |  |
| **PPT relacionado** |  |
| **Bibliografía** | <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415><https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework_en><https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-competence-framework-citizens-digcomp><https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news/upskilling-life-after-pandemic-commission-launches-new-digital-competence-guidelines-2020-07-13_en> |
| **Proporcionado por** | IDP & CIRCLE |