

PROYECTO DIGCOMP

COMPETENCIAS DIGITALES



ÁREA 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL



1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital
2. Evaluar datos, información y contenido digital
3. Gestionar datos, información y contenido digital

1

2

ÁREA 3: CREACIÓN DE CONTENIDOS



10. Desarrollar contenidos
11. Integrar y reelaborar contenido digital
12. Copyright y licencias
13. Programar

3

4

ÁREA 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



18. Resolver problemas técnicos
19. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
20. Usar la tecnología de forma creativa
21. Identificar lagunas en la competencia digital

5

ÁREA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN



4. Interactuar mediante tecnologías digitales
5. Compartir mediante tecnologías digitales
6. Compromiso ciudadano con tecnologías digitales
7. Colaborar mediante tecnologías digitales
8. Netiqueta
9. Gestionar la identidad digital

ÁREA 4: SEGURIDAD



14. Proteger los dispositivos
15. Proteger los datos personales y la privacidad
16. Proteger la salud y el bienestar
17. Proteger el medio ambiente

COMPETENCIAS DIGITALES

1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital

Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en entornos digitales. Acceder a los datos, información, contenido y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.

2. Evaluar datos, información y contenido digital

Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenidos digitales. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital.


3. Gestionar datos, información y contenido digital

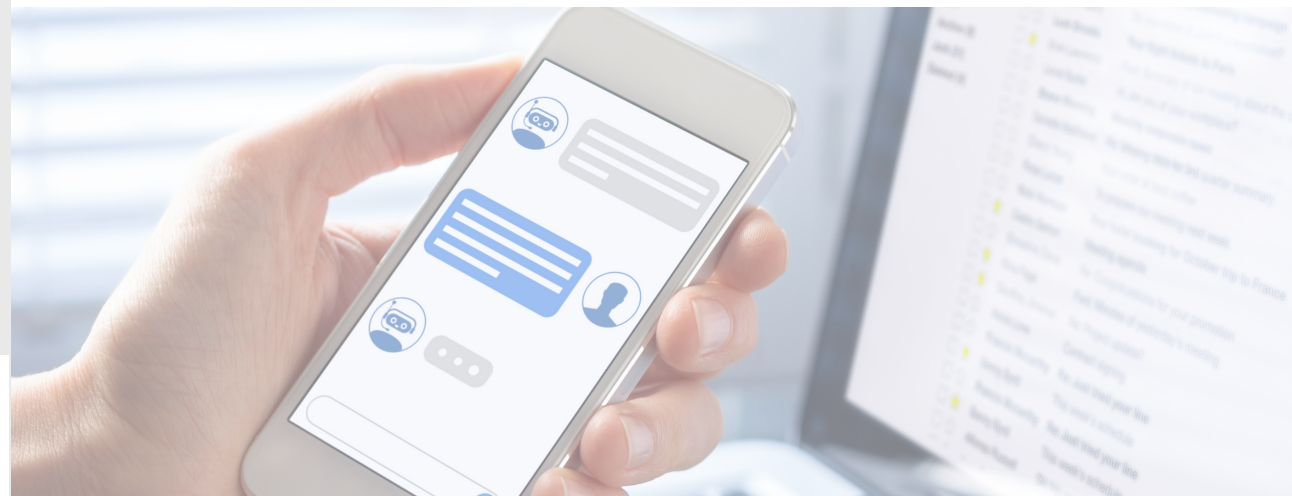
Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.



DEFINICIÓN

Competencia digital y capacidad para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital y evaluar su relevancia.

ÁREA 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL 



COMPETENCIAS DIGITALES

4. Interactuar mediante tecnologías digitales

Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.

5. Compartir mediante tecnologías digitales

Compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario, conocer las prácticas de referencia y atribución.

6. Compromiso ciudadano con tecnologías digitales

Participar en la sociedad a través del uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para el autoempoderamiento y la ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

7. Colaborar mediante tecnologías digitales

Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos, y para la coconstrucción y cocreación de datos, recursos y conocimiento.

communication

DEFINICIÓN

Competencia digital y capacidad para comunicarse, colaborar, interactuar y participar en equipos y redes virtuales, así como hacer uso de medios, tono y comportamiento apropiados.

ÁREA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN 

8. Netiqueta

Conocer las normas de comportamiento y el saber-hacer en el uso de las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación al público específico y ser conscientes de la diversidad cultural y generacional.

9. Gestionar la identidad digital

Crear y gestionar una o varias identidades digitales, para ser capaz de proteger la propia reputación. Tratar los datos que se producen a través de diversas herramientas, entornos y servicios digitales.

COMPETENCIAS DIGITALES

10. Desarrollar contenidos

Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, expresarse a través de medios digitales.

11. Integrar y reelaborar contenido digital

Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar la información y los contenidos en un conjunto de conocimientos ya existente para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y pertinentes.

12. Copyright y licencias

Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información digital y el contenido.

13. Programar

Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para que un sistema informático resuelva un problema determinado o realice una tarea específica.



DEFINICIÓN

Competencia digital y capacidad para crear, configurar, ampliar y editar contenido digital, y entender sus reglas.

ÁREA 3: CREAR 
CONTENIDOS DIGITALES



COMPETENCIAS DIGITALES

14. Proteger los dispositivos

Proteger los dispositivos y el contenido digital, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de seguridad y protección y respetar la fiabilidad y privacidad.

15. Proteger los datos personales y la privacidad

Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Entender cómo usar y compartir información personal identificable mientras se protege a sí mismo y a los demás de daños y perjuicios. Entender que los servicios digitales utilizan una "Política de Privacidad" para informar cómo se utilizan los datos personales.

16. Proteger la salud y el bienestar

Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico utilizando tecnologías digitales. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (como por ejemplo el ciberacoso). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar y la inclusión social.



DEFINICIÓN

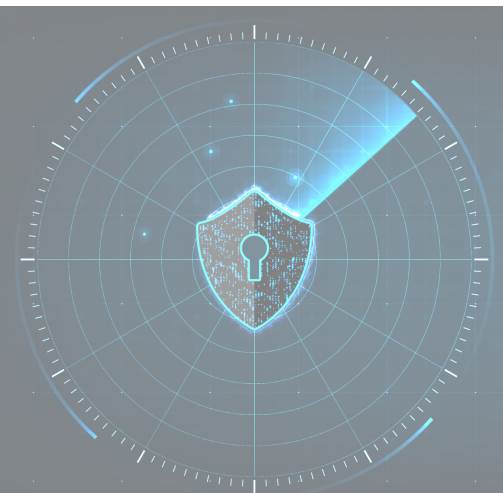
Competencia digital y capacidad para proteger dispositivos, personas, medioambiente, contenido, datos personales y privacidad en entornos digitales utilizando la tecnología digital de manera segura y sostenible.

ÁREA 4: SEGURIDAD



17. Proteger el medio ambiente

Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.



COMPETENCIAS DIGITALES

18. Resolver problemas técnicos

Identificar problemas técnicos en el manejo de dispositivos y en el uso de entornos digitales, y resolverlos (desde la localización de averías hasta la resolución de problemas más complejos).

19. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas

Evaluar las necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y las posibles respuestas tecnológicas para resolverlas. Adaptar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo la accesibilidad).

20. Usar la tecnología de forma creativa

Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver los aspectos conceptuales.

Problem Solution

DEFINICIÓN

Competencia digital y capacidad para resolver problemas digitales y explorar nuevas formas de aprovechar la tecnología.

ÁREA 5: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS 

21. Identificar lagunas en la competencia digital

Entender dónde hay que mejorar o actualizar la propia competencia digital. Poder apoyar a los demás en el desarrollo de sus competencias digitales. Buscar oportunidades para el autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital.

