



# identificación de buenas prácticas en competencias digitales

Ikanos 2017

07/07/2017



**EUSKO JAURLARITZA**  
**GOBIERNO VASCO**

EKONOMIAREN GARAPEN  
ETA LEHIAKORTASUN SAILA  
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO  
ECONÓMICO Y COMPETITIVIDAD

# Indice

## Introducción

### Buenas prácticas en acreditación

- **Modelo de Madurez Tecnológica de Centros Educativos - GOVA**
- **Portfolio de la Competencia Digital Docente - INTEF**
- **EducaLAB Insignias digitales - INTEF**
- **Pix: plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques**
- **BAIT: Certificación de Competencias Digitales**
- **Desarrollo de versiones sectoriales del marco DigComp: INTEF (docencia), REBIUN (Bibliotecas)**

### Buenas prácticas en formación

- **ETHAZI Biltegia - TKnika**
- **NOOC INTEF: Nano cursos online masivos y abiertos - INTEF**
- **Pane e Internet**

### Buenas prácticas en orientación

- **Skillage: Are you ready to get hired?**

## Conclusiones

## Anexos

# Introducción

Se han recogido en este documento diez buenas prácticas de desarrollo de las competencias digitales relacionadas con el marco europeo DigComp y que pertenecen a tres ámbitos: acreditación, formación y orientación.

En el caso de la acreditación, que es el que tiene más ejemplos, podemos ver muy diferentes estrategias y escenarios para certificar la posesión de la competencia digital, tanto para individuos como para organizaciones, fundamentalmente educativas.

A niveles de **buenas prácticas de acreditación en organizaciones**, cabe destacar el ejemplo del “Modelo de Madurez Tecnológica de Centros Educativos” del Departamento de Educación del Gobierno Vasco , así como el desarrollo “ad hoc” de versiones sectoriales del marco DigComp, tanto por parte del INTEF para las habilidades digitales del profesorado como por parte de la Red de Bibliotecas Universitarias Españolas para definir las habilidades imprescindibles de competencia informacional para los estudiantes universitarios.

Las referencias seleccionadas de **buenas prácticas en acreditaciones individuales** están relacionadas con tres temas diferenciados: la publicación de evidencias (el Portfolio de la Competencia Digital Docente del INTEF), el archivo y publicación de badgets obtenidos en actividades de capacitación (las Insignias digitales emitidas por el EducaLAB del INTEF) y las plataformas para realizar exámenes de certificación, tanto en Francia (Pix: plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques) como en Euskadi (BAIT: Certificación de Competencias Digitales)

Para ejemplificar las **buenas prácticas en formación**, se han seleccionado tres iniciativas: el rediseño de actividades de formación guiándose por el marco DigComp que se ha llevado a cabo en la red de telecentros “Pane e Internet” de la región Emilia-Romagna de Italia, la publicación de Nano cursos online masivos y abiertos NOOC del INTEF, muy cercanos a las píldoras formativas y, por último, los retos “ETHAZI Biltegia” desarrollados por Tknika para su utilización como material didáctico por la red de centros de Formación Profesional de Euskadi,

Por último, se reseña una **buena práctica en orientación** que viene representada por una herramienta de diagnóstico, muy visual, breve y precisa (Skillage: Are you ready to get hired?) cuyo mayor valor es la rapidez en la interacción y su modelo puede ser utilizado para dirigir a los usuarios hacia otros instrumentos de mayor alcance.

# buenas prácticas en acreditación

# buenas prácticas en acreditación

<b>Nombre</b>	<b>Modelo de Madurez Tecnológica de Centros Educativos</b>	<b>País</b>	<b>España</b>	
<b>Organismo</b>	Gobierno Vasco . Departamento de Educación			
<b>Marco</b>	☆☆☆	<b>Contexto</b>	★	
		<b>Ajuste</b>	★	
			<b>Enlace</b>	★

## Descripción

El **Modelo de Madurez TIC de Centros Educativos**, puesto en marcha por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco, incluye la necesidad de que los centros tengan algún **sistema de autoevaluación de competencias digitales para el profesorado**. Se está utilizando una instancia especial del **test ikanos** para dar respuesta a este requerimiento.

Para la definición del **“Modelo de Madurez Tecnológica de Centro Educativo”** se identifican:

- **Procesos clave** en las que el centro debe trabajar y mejorar para alcanzar la digitalización de sus procesos de forma efectiva y eficiente. Las áreas de interés son **grupos de procesos** en torno a una característica distintiva común. La primera división de bloques de procesos son: **“Procesos Docentes”** (dentro y fuera del aula), **“Procesos Administrativos** o de Gestión del Centro” (de soporte a la docencia, y auxiliares) y **“Procesos de Información y Comunicación”** (relación con la comunidad educativa).
- Los **niveles de Madurez** son estados secuenciales bien definidos que describen las características que el centro debe tener para incrementar su madurez (en este caso para evolucionar hacia la digitalización). Los niveles de madurez se han definido teniendo en cuenta la realidad de los centros, dando por hecho que ya existen unas infraestructuras mínimas que van a facilitar que cada centro pueda avanzar en la digitalización de sus procesos, pero además cada centro deberá **asegurar que el conjunto del profesorado debe adquirir las competencias necesarias para el acceso a los diferentes niveles**.

El Modelo de Madurez se divide en tres niveles: Nivel Básico, Nivel Medio y Nivel Avanzado

A lo largo del **curso 2016-2017** se han realizado **50 autoevaluaciones de centros** tanto públicos como concertados, en las que han participado un total de **1698 docentes**.

Como resultado de dicho proceso de autoevaluación del competencias digitales por parte del profesorado, cada centro recibe un informe con los resultados globales y desglosados por etapas: infantil, primaria, secundaria, bachillerato y ciclos formativos.



**Enlace** [http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig\\_publicaciones\\_innovacion/es\\_tecnolog/adjuntos/20\\_ikt\\_400/400003c\\_Pub\\_EJ\\_Madurez\\_TIC\\_c.pdf](http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig_publicaciones_innovacion/es_tecnolog/adjuntos/20_ikt_400/400003c_Pub_EJ_Madurez_TIC_c.pdf)



# buenas prácticas en acreditación

Nombre	Portfolio de la Competencia Digital Docente	País	España	
Organismo	Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)			
Marco	★★★	Contexto	★★	
		Ajuste	★	
			Enlace	★

## Descripción

El **Portfolio de la Competencia Digital Docente** es un servicio para el reconocimiento y la mejora de la competencia digital de los docentes a través de la **autoevaluación continua** y del **registro actualizable de experiencias de enseñanza, aprendizaje y formación**.

El Portfolio de la Competencia Digital Docente ha sido desarrollado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) y su objetivo es promover la adquisición, desarrollo y mejora de la Competencia Digital de los docentes. El Portfolio cuenta con la siguiente estructura::

- La **Biografía** de la Competencia Digital Docente describe las experiencias como docente en materia de ciudadanía, pedagogía, colaboración, comunicación y producción digital. Sirve de guía para planificar y visualizar el progreso en esta competencia.
- **Registro** de las experiencias en Competencia Digital Docente para que formen parte de la línea temporal que refleja la evolución de su competencia digital como profesional docente.
- **Autoevaluación** del nivel de Competencia Digital Docente en las 5 Áreas del Marco Común de Competencia Digital Docente de INTEF.
- El **Porta-evidencias** ofrece la oportunidad de organizar aquellas evidencias ilustrativas para avalar la Competencia Digital Docente, para completar la información aportada en la Biografía. Permite añadir, organizar y etiquetar evidencias por tipos: insignias, sellos, certificados, diplomas, proyectos, trabajos con alumnos y en centros, premios, galardones, artefactos digitales, REAs, publicaciones, etc.
- El **Pasaporte** de la Competencia Digital Docente muestra el nivel que se ha alcanzado así como una visión general de las evidencias que lo avalan, de acuerdo a las que se han incluido en el porta-evidencias. A medida que se actualiza la biografía y el porta-evidencias, el Pasaporte de la Competencia Digital también se actualiza. El pasaporte se puede hacer público y compartirlo en redes sociales y descargarlo en formato imprimible con la fecha de actualización más reciente.

**Biografía, Registro** de las experiencias, **Autoevaluación** del nivel de Competencia Digital, **Porta-evidencias y Pasaporte** de la Competencia Digital



Enlace

[portfolio.educalab.es](https://portfolio.educalab.es)

# buenas prácticas en acreditación

<b>Nombre</b>	Portfolio de la Competencia Digital Docente	<b>País</b>	España	
<b>Organismo</b>	Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)			
<b>Marco</b>	★★★	<b>Contexto</b>	★★	
		<b>Ajuste</b>	★	
			<b>Enlace</b>	★

## Descripción

El Portfolio de la Competencia Digital Docente ha supuesto la creación de una herramienta para la certificación de la competencia digital de los docentes, desarrollando la Carpeta de Competencia Digital para Profesores y su Herramienta de Autoevaluación, que acaba de ser pilotada por más de 1000 profesores en todo el país en marzo, con buenos resultados.

La Cartera y el Marco han sido perfeccionados después de una Conferencia con Stakeholders y Docentes cuyo objetivo era sacar conclusiones finales para avanzar en estas herramientas como medio para certificar la competencia digital de los profesores .

Todavía se está desarrollando la Cartera, desde un punto de vista técnico, gracias a los comentarios recogidos de la etapa piloto con un dossier vinculado a la Autoevaluación , así como la propuesta de una hoja de ruta de formación para los profesores que quieren mejorar su nivel de competencia digital.

El concepto detrás de la cartera es que los resultados de la autoevaluación y las evidencias cargadas en cada expediente generan un pasaporte digital que muestra el nivel de competencia digital de cada profesor. El profesor podrá entonces solicitar que las Autoridades Educativas certifiquen regularmente ese nivel.

A los profesores se les proporcionará una hoja de ruta de capacitación, personalizada de acuerdo a sus respuestas al SAT y que les permitirá pasar niveles.

La cartera también está conectada al Backpack Open Badge, donde sus tarjetas digitales profesionales son almacenadas, compartidas y reconocidas.

Se espera que la cartera pueda ser pública y apoyada con la regulación oficial muy pronto.



<b>Enlace</b>	portfolio.educalab.es
---------------	-----------------------

# buenas prácticas en acreditación

Nombre	EducaLAB Insignias digitales	País	España	
Organismo	Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)			
Marco	★★★	Contexto	★	
		Ajuste	★	
			Enlace	★

## Descripción

EducaLAB cuenta con una **mochila de insignias**, un repositorio personalizado de almacenamiento de los **badges** que se emiten a los participantes que finalizan con éxito un MOOC INTEF, y que **evidencian las competencias adquiridas en cada curso** y los objetivos alcanzados por parte de cada participante. Cada receptor de una insignia debe poseer su **mochila personalizada** y segura para **almacenar y compartir** esas insignias conseguidas.

EducaLAB Insignias está conectada con **EducaLAB MOOC INTEF**, de forma que cualquier participante activo y que supere los criterios de evaluación establecidos en cada MOOC que estén desarrollándose en dicha plataforma de formación, podrá solicitar su insignia y almacenarla en su repositorio personalizado de insignias conseguidas.

EducaLAB Insignias proporciona a cada usuario una **URL pública y personalizada** con un identificador único que garantiza una emisión y recepción transparente de insignias, de forma que se puede **enlazar una insignia desde cualquier espacio digital** en el que se desee mostrar dicha evidencia de aprendizaje.

La mochila de EducaLAB está **conectada con Mozilla Backpack** para que se puedan compartir los badges en ambas plataformas ya que nuestras insignias de EducaLAB son descargables, y se pueden añadir fácilmente como un nuevo badge a Mozilla Backpack, incluirlas en una colección pública y compartirlas.

Esto es posible gracias a que todas las insignias de EducaLAB llevan sus **metadatos** asociados, que son los que evidencian en base a qué **criterios de evaluación** se han otorgado dichas evidencias a los participantes en los cursos abiertos, masivos y en línea.

educaLAB • Insignias



Gestiona, almacena y muestra tus insignias digitales

Regístrate en la Mochila de Insignias Abiertas de EducaLAB para almacenar, importar, exportar, descargar, o compartir en redes sociales insignias digitales asociadas a formación en competencias.

EMPEZAR

Enlace

<https://insignias.educalab.es/>

# buenas prácticas en acreditación

Nombre	Desarrollo de versiones sectoriales del marco DigComp: INTEF (docencia) y REBIUN (Bibliotecas)	País	España
Organismo	Instituto de Tecnologías Educativas y de formación del profesorado (INTEF) - Red de Bibliotecas Universitarias Españolas (REBIUN)		
Marco	★★★	Contexto	★
Ajuste	★	Enlace	★★★

## Descripción

El “**Marco Común de Competencia Digital Docente**” (2017 INTEF) nace con la intención de ofrecer una **referencia descriptiva** que pueda servir en procesos de formación, evaluación y acreditación de las **competencias digitales del profesorado**.

Se han definido estos objetivos tanto para la formación inicial como continua del personal docente:

- Posibilitar que los **profesores desarrollen** y evalúen la **competencia digital** de los **alumnos**.
- Facilitar una referencia con **descriptores de la competencia digital para profesores** y formadores.
- Disponer de una **lista de competencias mínimas de docentes**.
- Ayudar a que el profesor alcance la competencia digital necesaria para **usar recursos digitales en sus tareas docentes**.
- Facilitar el **cambio metodológico** en el uso de medios tecnológicos y métodos educativos.

El trabajo del **grupo CI2 de REBIUN** ha consistido en comparar el “**documento marco de Competencias informáticas e informacionales en los estudios de grado**” y el marco DigComp estableciendo las equivalencias y armonizando los documentos. Se ha utilizado, como referencia, el punto 6, propuesta de descriptores de competencia digital docente, del documento “Marco Común de COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE V 2.0”, en el que figuran las 5 Áreas propuestas, incluye su descripción, desglosa las competencias y describe los descriptores por niveles: inicial, medio y avanzado, al que se ha añadido su correspondencia con las competencias establecidas en el Decálogo CI2. También se adaptó la redacción de las competencias y descriptores al ámbito universitario y sus necesidades.

Estos trabajos marcan la orientación del camino que ikanos debe trazar en el diseño de perfiles profesionales para la industria 4.0. La creación de **instrumentos de diagnóstico especializado** para las **nuevas familias profesionales** que están naciendo en la industria avanzada requieren de una **redacción nueva y exhaustiva de descriptores de la competencia digital especializados** en las nuevas áreas técnicas.



## Enlace

<http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>  
<http://www.rebiun.org/competenciadigital/Paginas/delasCI2alaCompetenciaDigital.aspx>

# buenas prácticas en acreditación

Nombre

Pix: plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques

País

Francia

Organismo

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et la Recherche, Conseil national éducation-économie, secrétariat général à la modernisation de l'action publique

Marco



Contexto



Ajuste



Enlace



## Descripción

PIX es un proyecto público de plataforma en línea de evaluación y certificación de las habilidades digitales en fase de desarrollo. :

- El **servicio** será **gratis y abierto** a todos los francófonos. Su objetivo es ayudar a elevar el nivel general de conocimientos y habilidades digitales y así preparar la transformación digital de la totalidad de la sociedad y la economía.
- **Medir las habilidades digitales:** PIX proporcionará un perfil de habilidades asociadas con una puntuación global de 1.024 puntos. De acuerdo con el marco de referencia europeo DIGCOMP, PIX evaluará en 8 niveles la competencia digital de las 5 áreas principales: Información y datos, Comunicación y colaboración, Creación de contenido, Protección y seguridad y Entorno Digital.
- Las pruebas **evaluarán conocimientos, habilidades** y la **capacidad de identificar problemas digitales**.
- Se proponen **métodos de evaluación innovadores**, más allá de las pruebas de tipo test y favoreciendo la medición en vivo de las habilidades de las actividades en sus interacciones digitales reales del entorno, la manipulación, la solución de problemas, presentar producciones creativas, evaluaciones compañeros, etc.

PIX hace tres contribuciones para el desarrollo de habilidades individuales:

1. PIX permite seguir aprendiendo durante las pruebas: buena parte de las pruebas PIX están diseñadas en forma de desafíos con los que se siguen desarrollando las habilidades digitales.
2. PIX ofrece recomendaciones de formación específicas basadas en los resultados de las pruebas.
3. PIX ofrece un acceso dedicado al profesorado (universidad, secundaria, educación superior) y a los responsables de formación continua, de manera que puedan supervisar la evolución de las habilidades de las personas que supervisan, y así desarrollar estrategias de formación a medida.

Para demostrar su progreso continuo, los usuarios tendrán una cuenta personal segura que les permita validar sus nuevos aprendizajes a su propio ritmo y durante toda la vida.

Enlace

<https://pix.beta.gouv.fr/>

# buenas prácticas en acreditación

Nombre

Pix: plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques

País

Francia

Organismo

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et la Recherche, Conseil national éducation-économie, secrétariat général à la modernisation de l'action publique

Marco



Contexto



Ajuste



Enlace



## Descripción

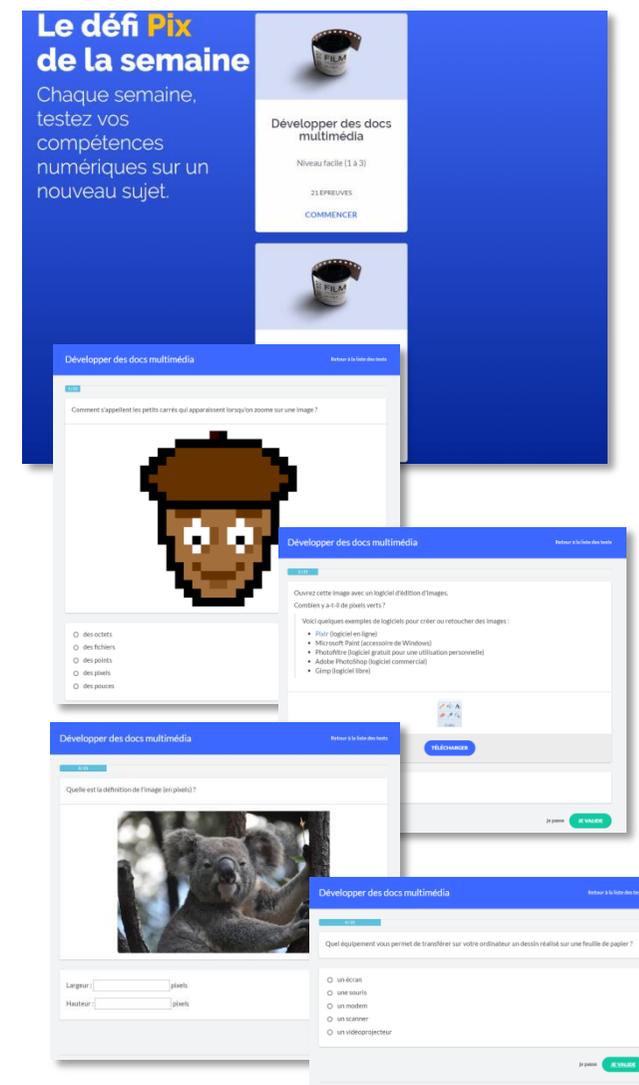
### Certificación de las habilidades digitales:

- PIX ofrecerá la opción de obtener una **certificación fiable y oficial** reconocida por la educación nacional, la enseñanza superior y el mundo profesional.
- Esta prueba complementaria requerirá de **pruebas presenciales en centros autorizados** por Pix: universidades, instituciones de educación superior, organizaciones asociadas. (soluciones de certificación a distancia serán considerados posteriormente para profesionales).
- **PIX reemplazará gradualmente a los certificados actuales** “Brevet informatique et internet (B2i)” y “Certification informatique et internet (C2i)” a partir del curso 2017-2018.

PIX respetará la exigencia de neutralidad de un servicio público y será **compatible con todos los entornos digitales**: todos los sistemas operativos y servicios en línea, tanto software propietario como software de código abierto, etc.

PIX se desarrolla como parte de una colaboración entre el “Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et la Recherche”, el “Conseil national éducation-économie” y el “Secrétariat Général à la modernisation de l'action publique”.

El **código fuente** de la plataforma **PIX es libre**.



Enlace

<https://pix.beta.gouv.fr/>

# buenas prácticas en acreditación

**Nombre** Pix: plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques **País** Francia

**Organismo** Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et la Recherche, Conseil national éducation-économie, secrétariat général à la modernisation de l'action publique

**Marco** ★★

**Contexto** ★

**Ajuste** ★★

**Enlace** ★

## Descripción

Para el desarrollo de la acreditación Pix, en Francia han decidido modificar algunas de las competencias del marco DigComp hasta dejarlo en 16 competencias en lugar de 21. El área más afectada es la número 5, que cambia de nombre a "Entorno Digital" y se ve reducida 2 competencias. Hay varias competencias originales que no aparecen en el marco europeo, lo que compromete la interoperabilidad de la certificación.

ÁREAS	COMPETENCIAS	ÁREAS
<b>INFORMACIÓN</b>	1.1 Navegar, buscar y filtrar la información 1.2 Evaluar la información 1.3 Almacenar y recuperar la información	<b>INFORMATIONS ET DONNÉES</b>
<b>COMUNICACIÓN</b>	2.1 Interacción a través de las tecnologías 2.2 Intercambiar información y contenidos 2.3 Participar en la ciudadanía digital 2.4 Colaborar a través de canales digitales 2.5 Netiqueta 2.6 Gestionar la identidad digital	<b>COMMUNICATION ET COLLABORATION</b>
<b>CREACIÓN DE CONTENIDOS</b>	3.1 Desarrollar contenidos 3.2 Integrar y reelaborar contenidos 3.3 Copyright y licencias 3.4 Programar	<b>CRÉATION DE CONTENU</b>
<b>SEGURIDAD</b>	4.1 Proteger dispositivos 4.2 Proteger datos personales 4.3 Proteger la salud 4.4 Proteger el medio ambiente	<b>PROTECTION ET SÉCURITÉ</b>
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	5.1 Resolver problemas técnicos 5.2 Identificar necesidades y soluciones tecnológicas 5.3 Usar tecnología de forma creativa e innovadora 5.4 Identificar lagunas en la competencia digital	<b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>

**Développez vos compétences numériques**  
PIX est un projet public de plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques, en cours de développement.

---

**Le défi Pix de la semaine**  
Chaque semaine, testez vos compétences numériques sur un nouveau sujet.

**Développer des docs multimédia**

Niveau facile (1 à 3)

21 ÉPREUVES

COMMENCER

**Développer des docs multimédia**

Niveau difficile (4 à 5)

14 ÉPREUVES

COMMENCER

**DÉCOUVREZ NOS ÉPREUVES ET AIDEZ-NOUS À LES AMÉLIORER !**

**Informations et données**

Recherche d'information, gestion et traitement de données

23 ÉPREUVES

COMMENCER

**Communication et collaboration**

Echanger, publier, collaborer et gérer son identité numérique

14 ÉPREUVES

COMMENCER

**Création de contenu**

Textes, diaporamas, images, vidéos, sons... et un peu de programmation

21 ÉPREUVES

COMMENCER

**Protection et sécurité**

Sécuriser les équipements, les communications et les données

10 ÉPREUVES

COMMENCER

**Enlace** <https://pix.beta.gouv.fr/>

# buenas prácticas en acreditación

<b>Nombre</b>	<b>BAIT: Sistema de Evaluación de Competencias Digitales</b>	<b>País</b>	<b>España</b>	
<b>Organismo</b>	Gobierno Vasco, Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras. Dirección de Innovación, Emprendimiento y Agenda Digital			
<b>Marco</b>	★★★	<b>Contexto</b>	★★	
		<b>Ajuste</b>	★★★	
			<b>Enlace</b>	★

## Descripción

El Sistema de Evaluación de Competencias Digitales en Euskadi está evolucionando desde un sistema de evaluación de conocimientos y herramientas TIC (IT Txartela) hacia un sistema de evaluación de competencias digitales basado en conocimientos, habilidades y actitudes (BAIT) alineados con el marco europeo de Competencias Digitales DIGCOMP.

El modelo se encuentra alineado con las directrices estratégicas definidas en la Agenda Digital Europea, e identifica los componentes clave de la competencia digital en términos de los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para ser digitalmente competente.

La nueva plataforma BAIT desarrolla el área de License del proyecto IKANOS basándose en el marco DIGCOMP, proporcionando un modelo de certificación basado en una solución TIC para evaluar los componentes clave en los perfiles profesionales que requieran competencias digitales.

La nueva plataforma de certificación BAIT presenta las siguientes características:

**Evaluación basada en el rendimiento sobre el marco DIGCOMP:** Evaluación basada en el desempeño mostrado en la realización de una serie de retos digitales que son propuestos a los usuarios y estos tienen que llevar a cabo. Los items de evaluación están alineados con los descriptores de DIGCOMP.

**Situaciones reales de evaluación:** Los items de evaluación se han diseñado de manera que reflejen situaciones reales a las que los usuarios tendrán que enfrentarse en un contexto real.

**Evaluación Sumativa y Certificación:** La prueba se lleva a cabo en periodo de tiempo limitado haciendo uso de la red de centros homologados del servicio y bajo la supervisión de un tutor que vigila la prueba y garantiza el cumplimiento de la normativa. Como resultado, el usuario obtiene una “foto” de su perfil digital que le sirve para obtener un certificado firmado digitalmente.

Este certificado es remitido automáticamente al servicio de custodia Metaposta.



Enlace

En desarrollo

# buenas prácticas en acreditación

Nombre	BAIT: Sistema de Evaluación de Competencias Digitales	País	España
Organismo	Gobierno Vasco, Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras. Dirección de Innovación, Emprendimiento y Agenda Digital		
Marco	☆☆☆	Contexto	☆☆
Ajuste	☆☆☆	Enlace	☆

## Descripción

**Evaluación asistida tecnológicamente:** Las pruebas son llevadas a cabo a través de una plataforma web que consta de:

- Web de usuario, donde gestionar las matriculaciones en las pruebas.
- Web del examen, donde se realizan las pruebas.
- Web de administración, desde donde se gestiona la plataforma de evaluación.

Los usuarios reciben los resultados de la evaluación automáticamente durante la realización de la prueba, pudiendo visualizar su progreso en la prueba. Una vez finalizada la prueba, el historial del usuario es actualizado automáticamente.

Los usuarios tienen que interactuar con una serie de programas durante la realización de las pruebas como paquetes ofimáticos, navegadores, etc. Los items de evaluación están planteados de manera que los usuarios no tengan que conocer la herramienta a usar en concreto.

**Analíticas de evaluación:** Uso de la información recogida de las pruebas de evaluación para mejorar el propio sistema de evaluación.

**Evaluación adaptiva:** Se estudian su implementación, ya que podría ofrecer la misma precisión en los resultados con un banco de preguntas inferior evitando aburrimiento/frustración y reduciendo el tiempo de la prueba. Se trata de una implementación compleja que se desarrolla de forma paralela sin comprometer los plazos de la versión inicial.

**IMS GLOBAL standards for interoperability (Caliper, QTI, etc.):** Implementándolo en la plataforma de evaluación para estandarizar la interoperabilidad entre los distintos servicios accedidos durante las pruebas.

The screenshot shows the 'Historial del usuario' page for Ana Agirre Arana (DNI: 460542230). It features a navigation menu with 'Matriculas BAIT', 'Perfil digital', 'Perfiles competenciales', and 'IT Txarola'. Below the menu, there are two tables: 'Proximas pruebas' and 'Pruebas realizadas'. The 'Pruebas realizadas' table contains the following data:

Prueba	Fecha	Estado	Convocatoria	Ver Detalles
AREA 3: Creación de contenidos	11/11/2015 (00:00)	No Presentado	1ª	Ver más detalles
AREA 3: Creación de contenidos	13/04/2016 (00:00)	Cancelado	1ª	Ver más detalles
AREA 3: Creación de contenidos	22/04/2016 (00:00)	Cancelado	2ª	Ver más detalles

The screenshot shows the exam interface for Juan Bartolomé Bolox. It displays a timer at 01:47:34 and a progress bar at 10%. The main content area is titled 'CREACIÓN DE CONTENIDOS' and includes instructions for document creation. A progress bar shows 15 items, with 14 completed and 1 remaining. The interface includes a 'Responder' button and a 'Pasar a la siguiente pregunta' button. Logos for 'SPI' and 'AD 2020' are visible at the bottom.

Enlace	En desarrollo
--------	---------------

# buenas prácticas en formación

# buenas prácticas en formación

<b>Nombre</b>	ETHAZI Biltegia			<b>País</b>	España
<b>Organismo</b>	TKnika				
<b>Marco</b>	★★★	<b>Contexto</b>	★★★	<b>Ajuste</b>	★
				<b>Enlace</b>	★

**Descripción**

El objetivo de **ETHAZI Biltegia** es que todos los centros de FP de Euskadi trabajen un nuevo contexto de aprendizaje: **los ciclos de alto rendimiento – ETHAZI**. El elemento central sobre el que se articula todo el modelo es el **APRENDIZAJE COLABORATIVO BASADO EN RETOS**.

El **planteamiento** de una **situación problemática**, su **transformación** hacia un **reto**, así como la totalidad del proceso hasta la **obtención de un resultado**, está **estructurado** partiendo tanto de las **competencias técnicas y específicas** de cada ciclo, como de aquellas **competencias transversales** que en este momento tienen un carácter estratégico, tales como: autonomía en el aprendizaje, trabajo en equipo, orientación hacia resultados extraordinarios, etc...

Las situaciones problemáticas, en todos los casos, son planteadas a una clase configurada en **equipos**, donde el **proceso de trabajo** ha de posibilitar al alumnado vivir la situación como un **reto** y, desde ahí, tiene que tener la oportunidad de **generar el conocimiento** necesario que le permita aportar las **mejores soluciones**.

El planteamiento del modelo a través de retos necesita de una reinterpretación de la mecánica del aprendizaje. La **interpretación** que más se ajusta al **modelo**, es la del **aprendizaje como un proceso de evolución**, donde el alumnado es responsable del mismo. El aprendizaje basado en retos, permite disponer de un escenario y de un momento, en el que el alumnado a nivel individual y de equipo se pone en acción y produce un resultado. Este resultado se interpreta, se analiza lo que le ha funcionado y lo que no, y se decide qué se va a hacer de forma diferente en el siguiente reto para acercarse a unos objetivos superiores.

Esta **propuesta de trabajo** no encaja con el modelo estructural tal y como lo venimos conociendo hasta ahora; elementos tales como los horarios, las evaluaciones, la configuración del aula,....., en su formato actual dejan de ser válidos y necesitan de un re-pensamiento y consiguiente redefinición.

**Enlace** <http://ethazi.tknika.eus>

## Trabajando las competencias en la FP Euskadi

 <p><b>PERSONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Autonomía</li> <li>· Implicación</li> <li>· Iniciativa emprendedora</li> </ul>	 <p><b>COMUNICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Comunicación oral</li> <li>· Comunicación escrita</li> </ul>
 <p><b>DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Seguridad</li> <li>· Creación de contenidos</li> <li>· Tratamiento de la información</li> <li>· Comunicación</li> <li>· Resolución de problemas</li> </ul>	 <p><b>COLABORATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo en equipo</li> <li>· Resolución de problemas</li> <li>· Toma de decisiones</li> </ul>



DIGITAL	Excelentetrabajo	Gran trabajo	Buen trabajo	Trabajo adecuado	Hay que trabajar más	A trabajar duro
	Excelente	Avanzado	Bueno	Adecuado	Progresando	Debe progresar
Nota Asociada	5	4	3	2,5	2	1
<b>Tratamiento de la información</b>	Usa estrategias avanzadas de búsqueda (operadores de búsqueda o opciones avanzadas).		Busca información online utilizando diferentes buscadores.		Busca información online utilizando un único buscador.	No realiza búsquedas de información online.
<b>Comunicación</b>	Usa activamente una variedad de aplicaciones de comunicación para comunicarse y colaborar online.		Se comunica de forma avanzada (comparte archivos y contenidos) utilizando el teléfono móvil, el correo electrónico o el chat.		Se comunica de forma básica utilizando el teléfono móvil, el correo electrónico o el chat.	No se comunica mediante dispositivos digitales.
<b>Creación de contenidos</b>	Produce contenido digital complejo (multimedia) utilizando opciones avanzadas y edita el producido por otros.		Produce contenido digital complejo (multimedia) y edita el producido por otros.		Produce contenido digital simple.	Es mero consumidor digital. No produce contenido digital alguno.
<b>Seguridad</b>	Toma medidas avanzadas (p.ej. contraseñas seguras) para proteger sus dispositivos electrónicos y los actualiza		Toma medidas avanzadas (p.ej. contraseñas seguras) para proteger sus dispositivos electrónicos.		Toma medidas básicas para proteger sus dispositivos electrónicos.	No toma ninguna medida de seguridad para proteger sus dispositivos.
<b>Resolución de problemas</b>	Resuelve casi todos los problemas más frecuentes que surgen al usar la tecnología.		Resuelve los problemas básicos más frecuentes que surgen al usar la tecnología.		No es capaz de dar respuesta a los problemas técnicos derivados del uso de sus propios dispositivos pero sabe buscar soporte o asistencia necesaria.	No es capaz de dar respuesta a los problemas técnicos derivados del uso de sus propios dispositivos.

# buenas prácticas en formación

Nombre	ETHAZI Biltegia	País	España	
Organismo	TKnika			
Marco	★★★	Contexto	★★★	
		Ajuste	★	
			Enlace	★

## Descripción

### CARACTERÍSTICAS DEL MODELO ETHAZI

**INTERMODULARIDAD:** Para que el diseño de retos se acerque al máximo a las situaciones de desempeño en la realidad laboral de cada ciclo formativo. Esto exige un análisis profundo de las competencias profesionales y los resultados de aprendizaje del ciclo de cara a mejorar la eficiencia en los tiempos de aprendizaje.

**EQUIPOS DOCENTES DE CICLO AUTOGESTIONADOS:** Comenzando a potenciar el trabajo en equipo y la responsabilidad desde el propio equipo docente compuesto por un número reducido de miembros que se encargue del ciclo formativo completo, que mediante un alto grado de autogestión pueda ajustar sus horarios, la utilización de espacios, las guardias y sustituciones, etc., a las necesidades que el desarrollo del aprendizaje del alumnado plantea en cada momento. El mismo equipo se reparte las tutorías tanto individuales como grupales a lo largo del ciclo completo.

**EVALUAR PARA EVOLUCIONAR EN EL DESARROLLO COMPETENCIAL:** La evaluación se integra como elemento clave dentro del propio proceso de aprendizaje del alumnado, proporcionándole feed-back frecuente sobre su evolución en el grado de adquisición de las competencias profesionales previstas. Para potenciar este enfoque de evaluación y favorecer la participación en el mismo tanto al profesorado como al alumnado (de manera personal y como parte integrante de equipos) y a otros agentes que puedan aportar al proceso de evaluación se ha desarrollado la herramienta específica SET (Skills Evolution Tool).

**ADECUACIÓN DE ESPACIOS DE APRENDIZAJE:** La implementación de estas nuevas metodologías requiere de aulas, equipamientos, mobiliario y espacios específicos diferentes a los que habitualmente existen en los centros de formación. El diseño de los mismos atiende principalmente a las características de espacios flexibles, abiertos, interconectados y que propicien situaciones ambientales que favorezcan el trabajo activo-colaborativo.



Enlace

<http://ethazi.tknika.eus>

# buenas prácticas en formación

Nombre	ETHAZI Biltegia	País	España	
Organismo	Tknika			
Marco	☆☆☆	Contexto	☆☆☆	
		Ajuste	☆	
			Enlace	☆

## Descripción

El modelo ETHAZI busca la **adquisición**, por parte del alumnado, de **competencias más ajustadas** a las **necesidades** de las empresas del **s. XXI**.

El entorno de las empresas está cambiando, lo que hace que necesiten **profesionales** con una **cualificación diferente**. Profesionales que además de una gran capacitación técnica aporten valor a la empresa en términos de trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas, etc.

La **capacitación** en estas **competencias transversales** es para lo que se ha diseñado este nuevo **escenario de aprendizaje**: los ciclos de alto rendimiento (ETHAZI). Desde Tknika se han realizado propuestas de competencias transversales para trabajar con el alumnado; se trata de “entrenar” a los alumnos y a las alumnas para estos nuevos escenarios que se van a encontrar en el mercado laboral.

Desde la experiencia obtenida en la implantación del modelo, se ha generado una propuesta de competencias y rúbricas que se comparte desde un repositorio en internet.

El **modelo ETHAZI** ha incluido el **marco DigComp** como **estructura y soporte central de las competencias digitales** necesarias para que los alumnos de la FP de Euskadi trabajen en un **formato de aprendizaje colaborativo basado en retos**. Las habilidades para colaborar de manera remota y asíncrona con otros miembros del equipo son, esencialmente, digitales. Y para alcanzar un nivel de competencia adecuado se han desarrollado actividades formativas (<https://ethazi.tknika.eus/es/competencias-digitales/>) que siguen la estructura y los niveles del marco DigComp

**ETHAZI BILTEGIA**  
Ciclos Formativos Alto Rendimiento / Etekin Handiko Zikloak

CONTEXTO COMPETENCIAS DIGITALES APRENDIZAJE COLABORATIVO RETOS COMPETENCIAS Y EVALUACIÓN

### 1.1 NAVEGACIÓN, BÚSQUEDA Y FILTRADO DE INFORMACIÓN

Buscar información en la red y acceder a ella, articular las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.

Nivel básico

- Soy capaz de buscar cierta información en red mediante buscadores. Sé que los resultados de las búsquedas son distintos en función de los buscadores.

Nivel intermedio

- Sé navegar por Internet para localizar información. Sé expresar de manera organizada mis necesidades de información y sé seleccionar la información más adecuada de toda la que encuentro.

Actividad n°1: Buscar información en distintos formatos utilizando palabras clave

Hoy en día, es corriente consumir información en diferentes formatos. ¿Quién no ha visto una película en Internet? o escuchado música en el móvil? o leído la prensa en una Tablet? Vemos que la información se nos presenta en diferentes formatos en función de su finalidad. Cada vez es mas comun guías en formato de vídeo tutorial o encontrar información representada por una infografía. Nuestro objetivo será buscar información en diferentes formatos en función de las necesidades del proceso de aprendizaje.

[Ficha completa de la actividad](#)

Actividad n°2: Realizar búsquedas avanzadas utilizando palabras clave

Nivel avanzado

- Soy capaz de usar una amplia gama de estrategias cuando busco información y navego por Internet. Sé filtrar y gestionar la información que recibo. Sé a quién seguir en los sitios destinados a compartir información en la red (ej. micro- blogging).

Enlace

<http://ethazi.tknika.eus>

# buenas prácticas en formación

Nombre	NOOC INTEF: Nano cursos online masivos y abiertos	País	España	
Organismo	Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF)			
Marco	☆☆☆	Contexto	☆☆☆	
		Ajuste	☆☆☆	
			Enlace	☆

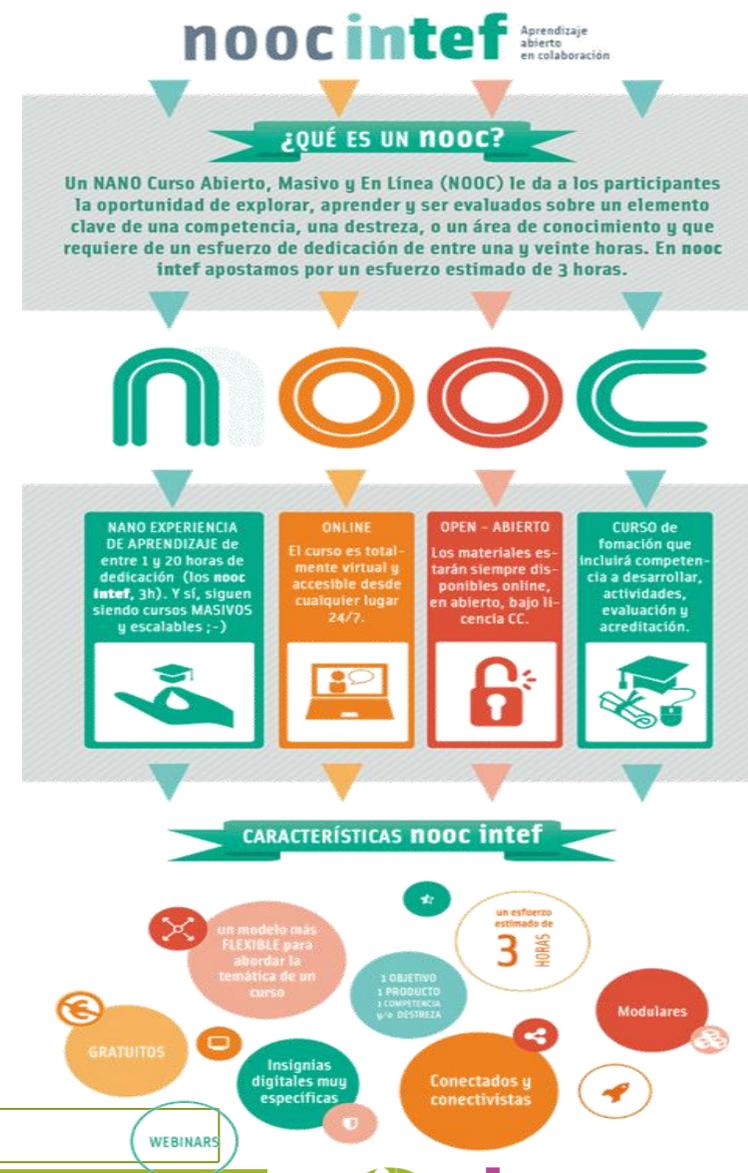
## Descripción

un NOOC es un **NANO Curso Abierto, Masivo y En Línea** (NOOC), **gratuito y abierto a cualquier persona interesada**, da la oportunidad de explorar, aprender y ser evaluado sobre un elemento clave de una competencia, una destreza, o un área de conocimiento de 3 horas (desde 1 hora hasta 20 horas de dedicación al NOOC.)

El **núcleo de un NOOC es la Nano Learning Experience (NLE)** – Nano Experiencia de Aprendizaje. Para que se pueda considerar como tal, es decir, una NLE, esta experiencia de aprendizaje **debe incluir contenido a aprender, actividades para evidenciar lo aprendido, evaluación y acreditación (insignia digital)**.

Una experiencia de aprendizaje que supone 20 horas de esfuerzo estimado o menos se define como una nano experiencia (NLE). Si la experiencia de aprendizaje es de más de 20 horas y menos de 40 horas de aprendizaje debe definirse como una experiencia de aprendizaje Micro (MLE). Cualquier experiencia por encima de 40 horas de aprendizaje/esfuerzo estimado se define como una experiencia de aprendizaje de un curso convencional. (Fuente: Dave Cormier).

Un NOOC ha de entenderse como un curso de formación, y por tanto tener unas fechas de inscripción, apertura y finalización. Toda la experiencia de aprendizaje ha de estar abierta desde el día de comienzo del NOOC, tras un tiempo de inscripción en el mismo; inscripción que no debe cerrarse hasta que no se concluya el NOOC, y tener los materiales a disposición de los inscritos tras su finalización, siempre. Además, como cualquier experiencia de aprendizaje de este tipo, un NOOC ha de incluir actividades mediante las cuales los participantes puedan evidenciar el aprendizaje adquirido, el objetivo alcanzado y la competencia desarrollada, en base a lo cual podrá adquirir la acreditación de haber superado el NOOC, en forma de insignia digital.



Enlace

<http://nooc.educalab.es>

# buenas prácticas en formación

**Nombre** Pane e Internet **País** Italia

**Organismo** Gobierno regional de la Región Emilia Romagna (RER )

**Marco** ★★★

**Contexto** ★

**Ajuste** ★★★

**Enlace** ★

## Descripción

La decisión del gobierno regional de la Región Emilia Romagna (RER ) de adoptar DigComp para el desarrollo de Panne e Internet (PEI – telecentros regionales) está estrechamente relacionada con el movimiento hacia un enfoque de proyecto más descentralizado a través de la creación de PEI Points y la participación de múltiples socios locales. El RER percibió el riesgo de que un impulso más acelerado pudiera hacer peligrar el carácter estandarizado, la calidad de la formación de PEI y su difusión territorial equilibrada.

Por lo tanto, el gobierno regional de Emilia Romagna buscó un marco común, DigComp, que podría ayudar a promover un entendimiento compartido y establecer un lenguaje común para administrar el desarrollo de competencias digitales entre los agentes locales de Panne e Internet (formadores, facilitadores electrónicos, coordinadores de PEI Point, etc.) .

RER usó DigComp en el proyecto de PEI para cuatro propósitos específicos:

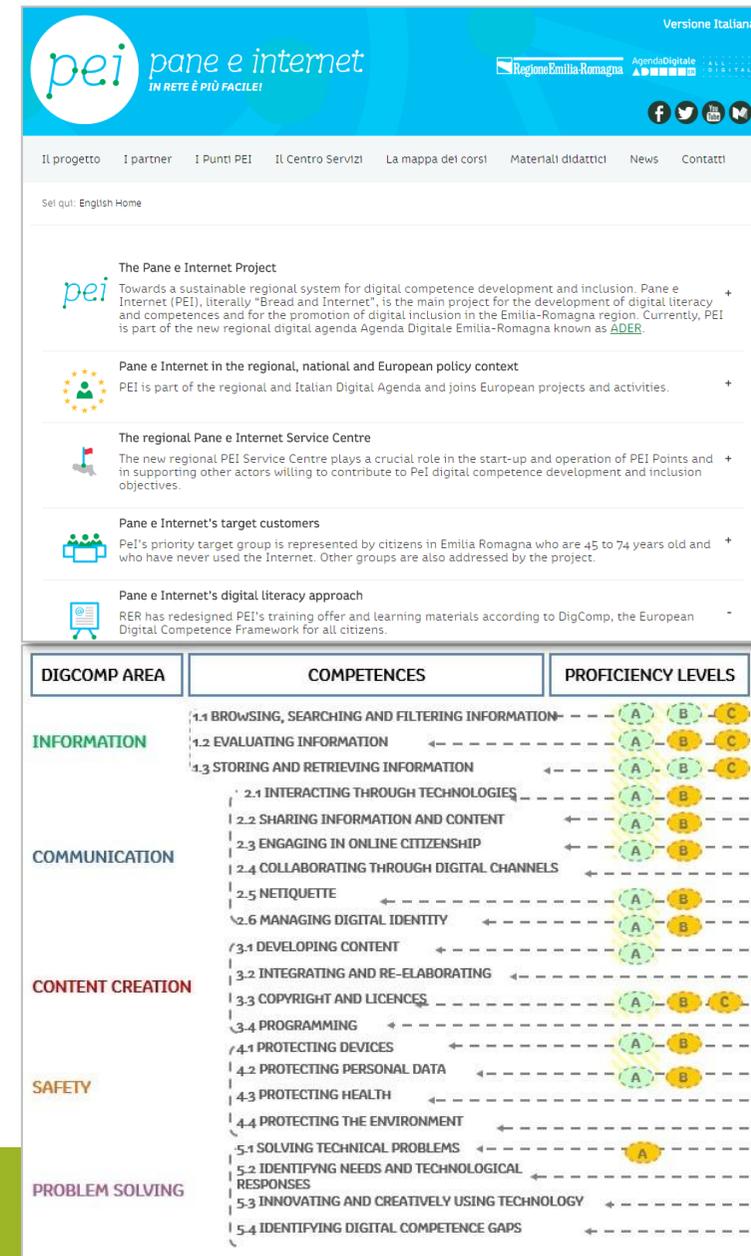
- **Mapear los cursos existentes de PEI en el marco de DigComp y luego rediseñar su contenido;**
- **Producir los materiales educativos** para los cursos de alfabetización digital de nivel 1 y 2;
- Desarrollar una **visión común de la competencia digital** ciudadana entre formadores de PEI;
- **Identificar temas significativos** para las iniciativas de desarrollo de la cultura digital.

Por otra parte, el análisis reveló que los cursos originales de PEI no estaban considerando algunas competencias DigComp y se mezclaban los niveles de competencia. **DigComp se utilizó así para establecer las competencias y niveles que deberían abordarse en los nuevos cursos.**

La figura a la derecha ilustra cómo los nuevos cursos de PEI coinciden con los tres niveles de competencia de DigComp. Las burbujas verdes muestran las competencias de DigComp que son abordados por el curso inicial, mientras que las naranjas pertenecen al curso intermedio.

Este modelo de mapeo y rediseño de contenidos y niveles de los cursos y materiales según el marco DIGCOMP debiera ser un buen ejemplo para el servicio que presta KZgunea.

**Enlace** <http://www.paneeinternet.it>



# buenas prácticas en orientación

# buenas prácticas en orientación

**Nombre** Skillage: Are you ready to get hired? **País** Reino Unido

**Organismo** Instituto

**Marco** ★ **Contexto** ★★ **Ajuste** ★★ **Enlace** ★

## Descripción

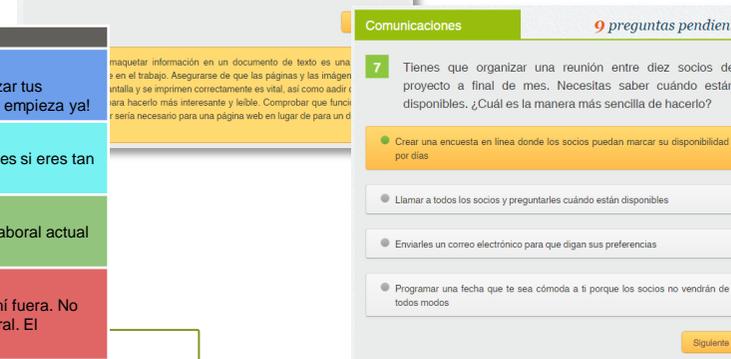
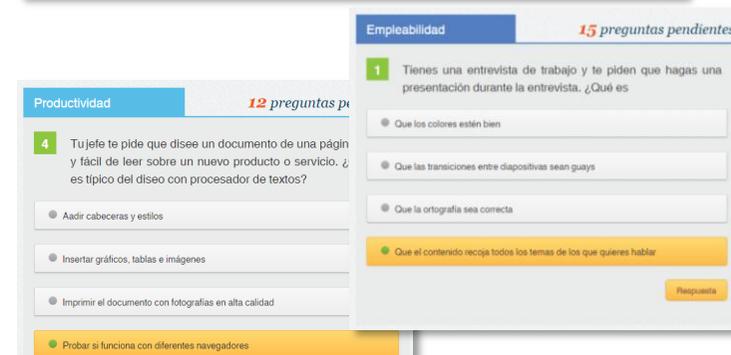
Skillage.eu es una herramienta de evaluación online que ayuda a los jóvenes a entender la necesidad que van a tener de habilidades TIC para el mercado laboral.

Skillage evalúa el dominio de las TIC en un entorno laboral. Las respuestas de cada pregunta exploran una habilidad TIC. Algunas preguntas tienen respuestas claras, pero otras están diseñadas para hacer pensar. El test está diseñado para reflexionar sobre cada tema.

El test está compuesto por quince preguntas (extraídas aleatoriamente de un conjunto grande) que se agrupan en cinco categorías: empleabilidad, productividad, comunicaciones, medios y redes sociales, y alfabetización y gestión de la información.

Al final se obtiene un informe Skillage, que puede ser útil en entrevistas o en la empresa para mostrar los niveles de competencias en TIC que se tienen. También se reciben sugerencias de mejora específicas, sobre las cuales se puede buscar ayuda en la red de Telecentros local.

Este formato de diagnóstico breve es muy interesante ahora que ikanos puede tener varios test diferenciados por perfiles profesionales: A medida que se especialicen las pruebas para diagnosticar las competencias relativas a diferentes ocupaciones (fabricación aditiva, robótica, automatización, etc.) puede ser muy útil tener un micro test previo que encamine a los interesados hacia la prueba para la que están mejor capacitados y en la que pueden obtener mejores resultados.



### Retroalimentación

**Empleabilidad**  
No está mal pero ¡aún puedes mejorar! Tu telecentro puede ayudarte a reforzar tus habilidades y conocimientos en esta complicada área. ¡Levántate de la silla y empieza ya!

**Productividad**  
¡Uau! Eres genial. Estaría bien ayudar a otras personas que tengan dificultades si eres tan bueno en este área. ¡Podrías ayudar mucho!

**Comunicaciones**  
Lo has hecho muy bien. La comunicación es muy importante en el mercado laboral actual y lo has clavado. Sigue así y continúa desarrollando tus habilidades.

**Medios y redes sociales**  
Uf. ¿Es difícil? Claro que vas a necesitar ayuda y hay se ofrece mucho por ahí fuera. No subestimes la importancia de los medios sociales en el futuro mercado laboral. El esfuerzo merece la pena.

**Seguridad y gestión de contenidos**  
Increíble. Bien hecho. ¿Tu habitación está tan ordenada como tu ordenador?

**Enlace** <http://www.skillage.eu/>

# Conclusiones

## Conclusiones en acreditación:

El Portfolio de la Competencia Digital Docente desarrollado por el INTEF aporta una novedosa estructura dividida en 5 áreas: Biografía, Registro de las experiencias, Autoevaluación del nivel de Competencia Digital, Porta-evidencias y Pasaporte de la Competencia Digital. Ideas como la línea temporal que refleja la evolución de la competencia digital o el concepto de que los resultados de la autoevaluación y las evidencias de cada expediente generan un pasaporte digital cuyo nivel debe ser certificado por las Autoridades Educativas representan una evolución notable del concepto tradicional de portfolio como archivo público.

Las Insignias digitales de EducaLAB no representan una innovación conceptual, pero sí práctica: son los primeros en poner en marcha esta iniciativa a gran escala y para un colectivo con un gran poder prescriptor, como son los docentes. Además, la mochila de EducaLAB está **conectada con Mozilla Backpack** ya que los badges de ambas plataformas son compatibles, lo que abre la puerta a la difusión y estandarización de esta tecnología.

La plataforma on line Pix de evaluación y certificación de competencias digitales en Francia supone un respaldo muy importante para el diseño de la plataforma BAIT en Euskadi, ya que los puntos de coincidencia son numerosos y conviene estar atentos a su evolución para aprender de las nuevas estrategias que van a poner en marcha, como pueden ser la evaluación no presencial, los distintos tipos de certificados o su relación con el mundo educativo.

El desarrollo de versiones sectoriales específicas del marco DigComp (INTEF para docencia o REBIUN para estudiantes universitarios) marcan el camino para el diseño de perfiles profesionales para la industria 4.0, ya que pasa por la creación de **instrumentos de diagnóstico especializado** para las **nuevas familias profesionales** que están naciendo en la industria avanzada, y que requieren de una **redacción nueva y exhaustiva de descriptores de la competencia digital especializados** en las nuevas áreas técnicas.

# Conclusiones

## Conclusiones en formación:

El **modelo ETHAZI de retos digitales de Tknika** ha incluido el **marco DigComp** como **estructura y soporte central de las competencias digitales** necesarias para que los alumnos de la FP de Euskadi trabajen en un **formato de aprendizaje colaborativo basado en retos**. Las habilidades para colaborar de manera remota y asíncrona con otros miembros del equipo son, esencialmente, digitales. Y para alcanzar un nivel de competencia adecuado se han desarrollado actividades formativas (<https://ethazi.tknika.eus/es/competencias-digitales/>) que siguen la estructura y los niveles del marco DigComp.

Los **Nano cursos online masivos y abiertos que ha diseñado INTEF** muestran un camino para la difusión masiva de los recursos de aprendizaje que ya existen dentro de instituciones vascas como KZgunea, Empresa Digitala o el IVAP. Un **NOOC es una Nano Learning Experience (NLE)** – Nano Experiencia de Aprendizaje que **debe incluir contenido a aprender, actividades para evidenciar lo aprendido, evaluación y acreditación (insignia digital)**. Debe estar abierta desde el día de comienzo del NOOC y tener los materiales a disposición de los inscritos tras su finalización, además de evidenciar el aprendizaje adquirido, el objetivo alcanzado y la competencia desarrollada con una acreditación en forma de insignia digital.

El **rediseño de su material formativo** que ha hecho la comunidad de telecentros **“Pane e Internet”** a través del prisma del marco DigComp les ha permitido identificar lagunas, ya que el análisis reveló que los cursos originales de PEI no estaban considerando algunas competencias DigComp y se mezclaban los niveles de competencia. **DigComp se utilizó para establecer las competencias y niveles que deberían abordarse en los nuevos cursos**. Este enfoque para un modelo de mapeo y rediseño de contenidos y niveles de los cursos y materiales según el marco DIGCOMP puede ser de gran utilidad para catalogar todos los recursos formativos que componen la oferta de KZgunea, Empresa Digitala y Lanbide. De hecho, el IVAP ya ha avanzado en este esquema de organizar la oferta formativa en torno al marco DigComp

## Conclusiones en orientación :

El proyecto **Skillage: Are you ready to get hired?** ha diseñado un **formato de diagnóstico breve que** es muy interesante para el proyecto ikanos, ahora que está en posición de publicar test diferenciados por perfiles profesionales: A medida que se especialicen las pruebas para diagnosticar las competencias relativas a diferentes ocupaciones (fabricación aditiva, robótica, automatización, etc.) puede ser muy útil tener un micro test previo que encamine a los interesados hacia la prueba para la que están mejor capacitados y en la que pueden obtener mejores resultados.

- Criterios de evaluación de buenas prácticas en competencias digitales

# ● Criterios de identificación de buenas prácticas

Los criterios utilizados para valorar las prácticas que se recogen en este documento han sido los siguientes:

**Marco:** Las competencias digitales organizacionales se identifican según el marco DigComp y se gestionan dentro del sistema de gestión de recursos humanos de la organización.

El marco teórico de referencia DigComp es clave para institucionalizar las competencias digitales en una organización. Las competencias deben ser incorporadas en la organización a través de los sistemas de gestión del talento que la organización utiliza para selección de empleados, medición del desempeño, desarrollo de los empleados y planificación de la sucesión.

**Contexto:** Las competencias digitales deben estar vinculadas tanto a las “hard skills” (habilidades tangibles y técnicas demostradas por las calificaciones y las experiencias profesionales específicas de un profesional) como a las “soft skills” (las habilidades blandas, o habilidades profesionales, son habilidades más alineadas con la disposición general y la personalidad del profesional -como son la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas- y también tienen un soporte digital específico y se pueden desarrollar de forma totalmente virtual)

Es fundamental que las competencias digitales se ajusten a la cultura y sean consideradas en la dirección estratégica de la actividad de la organización.

**Ajuste:** *Perfiles adaptados a cada ocupación:* El perfil de competencias digitales se ajusta y es diferente para cada ocupación o rango de ocupaciones dentro de la organización.

El marco de 21 competencias digitales DIGCOMP se debe ajustar al contexto organizacional desarrollando diferentes perfiles para cada rango de ocupaciones. Cada competencia digital no se aplicará por igual a cada ocupación, ya que los empleados tienen diferentes responsabilidades y funciones. Es importante que exista un vínculo directo entre las competencias digitales y el trabajo de cada empleado.

**Enlace:** Se identifican las competencias esenciales en cada ocupación. Una de las mejores maneras de asegurar que el marco DigComp se aplica a nivel organizacional e individual es identificar cuáles son las competencias esenciales en cada ocupación.

La forma en que se analizan las competencias digitales esenciales para las ocupaciones marcan la relevancia de la integración. El departamento de recursos humanos puede agregar valor proporcionando perfiles de competencia que mejoren la capacidad de crear entrevistas estructuradas integradas, planificando el desempeño e incluyendo formularios de discusión y programas de desarrollo.