



La transformación de los sistemas de educación superior a los sistemas en línea y su evaluación en época de pandemia

Autor: Pilar Muñoz Martínez

- La Universidad ante el reto online del coronavirus. El País (España). 18 de marzo
- Educación en tiempos de pandemia; COVID-19 y equidad de aprendizaje. Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey (México) 19 de marzo
- La pandemia que cambió la educación superior para siempre. El Tiempo (Colombia) 24 de marzo
- Propuestas de la UNESCO para garantizar la educación online durante la pandemia. UNESCO. 1 de abril
- #habilidades21 en tiempos de COVID-10. Banco Interamericano de Desarrollo. (EEUU) 14 de abril
- Impactos y retos de la educación a raíz de la crisis del coronavirus. Reimagine Education Lab (España-México) 20 de abril
- La necesaria revolución digital de las universidades por la crisis del COVID-19. El Mundo (España) 6 de mayo



#Habilidades21

COVID-19





Virtual Educa

Innovación, Desarrollo, Inclusión



Desafíos que enfrentan los **Estudiantes**

Hacinamiento
Padres ausentes / Falta de apoyo
Recursos educativos
Infra tecnológica
Aislamiento
Sedentarismo
Ansiedad / Estrés
Violencia doméstica
Analfabetismo digital
Motivación



Programas Soluciones propuestas

Ciencias del comportamiento
Digitales
Arte / Música
Deporte
Mindfulness
Ciudadanía
Emprendimiento



habilidades
del siglo 21

#Habilidades21
en tiempos de

COVID-19

#Habilidades21



Digitales
Autoregulación
Perseverancia
Adaptabilidad
Creatividad
Empatía
Compasión
Pensamiento crítico
Resiliencia
Inteligencia emocional
Comunicación



DigComp

Digital Competence Framework for citizens

DIGCOMP:
Marco Europeo de
competencias digitales.

Ikanos Workshop, 12-13 May 2014, San Sebastián

Yves Punie & Barbara N. Brecko

JRC-IPTS

<http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/EAP/eLearning.html>

“El principal problema es el factor humano”

Necesitamos profesores competentes en entornos digitales que sepan utilizar la tecnología con confianza de manera segura

“La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad” (Fuente: Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España).



- 1. Informatización y alfabetización informacional.** Saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia
- 2. Comunicación y elaboración.** Saber comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes
- 3. Creación de contenido digital.** Trata sobre la creatividad, la curación de contenidos, pero también saber crear y editar contenidos nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso como, por ejemplo, las licencias Creative Commons
- 4. Seguridad.** Trata aspectos como la protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible
- 5. Resolución de problemas.** Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

NIVELES DE USUARIO EN COMPETENCIAS DIGITALES



1. Navegación, búsqueda y filtrado de información
2. Evaluación de la información
3. Almacenamiento y recuperación de la información
4. Interacción mediante nuevas tecnologías
5. Compartir información y contenidos
6. Participación ciudadana en línea
7. Colaboración mediante canales digitales
8. Netiqueta
9. Gestión de la identidad digital
10. Desarrollo de contenidos
11. Integración y reestructuración



- 12. Derechos de autor y licencias
- 13. Programación
- 14. Protección de dispositivos
- 15. Protección de datos personales
- 16. Protección de la salud
- 17. Protección del entorno
- 18. Resolución de problemas técnicos
- 19. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
- 20. Innovar y utilizar la tecnología de forma creativa
- 21. Identificación de lagunas en la competencia digital



“El principal problema es el factor humano”



Portfolio

DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

A1

intef
Competencia
Digital Docente



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

A2

intef
Competencia
Digital Docente



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

B1

intef
Competencia
Digital Docente



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

B2

intef
Competencia
Digital Docente



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

“Es hora de pasar del activismo a la acción”



Virtual Educa
Innovación, Desarrollo, Inclusión



¡Muchas gracias!



LOS ESPERAMOS

Reset Educativo: Ecosistemas Digitales
para el Desarrollo Humano

ONLINE

INSCRÍBETE

 Virtual Educa

 #virtualeduca | www.virtualeduca.org/connect