

**Producción Intelectual 1**

Herramienta de evaluación de habilidades digitales



El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo a los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

**Introducción**

El proyecto TAACTIC tiene como objetivo identificar, desarrollar y trabajar hacia el reconocimiento de las habilidades digitales básicas de personas adultas poco cualificadas para permitirlas acceder al mercado laboral de forma sostenible.

Las personas adultas poco cualificadas de grupos vulnerables se ven particularmente afectadas por la brecha digital y tienen problemas para adaptarse a los rápidos cambios del mercado laboral. Además, la rápida digitalización de la sociedad y de nuestro día a día (servicios públicos y privados, ocio, trámites administrativos, compras, etc.) provoca muchas desigualdades para esas personas, que por tanto están aún más marginadas.

TAACTIC tiene como objetivo ofrecer respuestas prácticas y operativas a este reto para centros de formación con el fin de identificar, desarrollar y hacer visible el aprendizaje de habilidades digitales con miras a una mejor inclusión social, la búsqueda de itinerarios formativos y el acceso sostenible al empleo de calidad para las personas participantes.

Para alcanzar este objetivo, TAACTIC trabaja para:

* Crear de una **herramienta de medición** para identificar las habilidades digitales de los alumnos.
* Definir un **marco de referencia común** para la formación en competencias digitales, incluido un módulo de formación sobre competencias digitales.
* Desarrollar **actividades pedagógicas innovadoras** para profesionales de la educación y la formación profesionales y sus alumnos/as.
* Desarrollar **recomendaciones** para la formación en empleos digitales a través del descubrimiento de los empleos digitales del futuro.
* Proporcionar un **conjunto de herramientas**, que reúna los recursos educativos existentes para ayudar a organizar cursos de formación en profesiones digitales.

***Mis competencias digitales*, una herramienta de medición**

La evaluación de competencias es uno de los elementos principales e importantes cuando hablamos de formación y educación. Generalmente se realizar al iniciar la persona su itinerario formativo, con el fin de posicionar al alumno o la alumna y sus habilidades en el punto de partida sobre el que construir su proyecto profesional ajustando su itinerario formativo. La medición de habilidades se utiliza para ayudar al alumno/a, al permitir que se realice un "diagnóstico de perfil". No se trata de evaluar al alumno/a, o de evaluar sus habilidades, sino de recoger conocimientos y comprobar habilidades.

**Mis competencias digitales** es una herramienta para medir las competencias digitales de los/as alumno/as desarrollada como parte del proyecto **TAACTIC**. Se ha desarrollado para que los operadores de formación (especialmente profesional) puedan incluir sistemáticamente una sección dedicada a competencias digitales en su proceso de evaluación de competencias.

El propósito de nuestra herramienta es ser utilizada en diversos momentos del itinerario de formación, con el fin de observar el progreso del alumno/a y medir su desempeño en términos de la movilización de competencias digitales y, como resultado, ajustar el programa de aprendizaje y las acciones pedagógicas a realizar.

Esta herramienta se basa en el marco europeo de competencias digitales para los/as ciudadanos/as, **DIGCOMP 2.0 y 2.1[[1]](#footnote-1)**, que presenta **5 áreas de competencias digitales** :

1. **Información y Alfabetización Digital**
2. **Comunicación y Colaboración online**
3. **Creación de contenidos digitales**
4. **Seguridad en la red**
5. **Resolución de Problemas**

En el marco del **TAACTIC**, los socios optaron por centrarse especialmente en los niveles 1 y 2 de DIGCOMP 2.1, correspondientes a la *Iniciación*, o usuario/a elemental, porque el proyecto se dirige a personas adultas poco cualificadas. Los socios tomaron decisiones y seleccionaron, dentro de este marco de competencias, las competencias más relevantes para ser testadas (ver tabla a continuación). Con esta herramienta, la pauta es testar practicando todo lo posible, con ejercicios prácticos y preguntas concretas.

Los criterios para crear la prueba se establecieron a partir de lo siguiente:

* Proporcionar una visión global de las competencias digitales del alumno/al inicio del proceso
* Que la prueba fuera lo suficientemente corta y rápida, pero ofreciera preguntas variadas y enfocadas
* Que fuera una herramienta "simple" lista para usar, muy adaptable y modular
* Que fuera relevante y explotable en todos los contextos de formación, independientemente del campo o sector

Las preguntas de la prueba se eligieron con miras a la medición de las competencias: detección de carencias o necesidades, no evaluación de habilidades. Por tanto, los ejercicios propuestos no están directamente vinculados a los objetivos formativos, sino que se diseñan sobre la base de las áreas de competencia enumeradas en DIGCOMP.

***Familiarización con la herramienta: consejos y sugerencias para la adaptación***

Nuestro reto para esta herramienta era doble. Era cuestión de crear una herramienta:

* ** Lo suficientemente común y "universal",** que pudiera ser operativa y utilizada tal como está en un gran número de organizaciones de educación y formación profesional.
* ... pero que pudiera ser utilizada como **marco de referencia**, de modo que cualquier operador de formación interesado pueda modificarlo fácilmente y adaptarlo a sus necesidades formativas, aprovechando nuestra herramienta para desarrollar un recurso de calidad a medida

Por tanto, la herramienta se puede utilizar tal como está, o de forma adaptada. Durante el desarrollo de la herramienta, realizamos una fase de prueba recogiendo las opiniones de profesionales del sector sobre lo que habíamos creado (formadores/as, coordinadores/as pedagógicos/as, responsables de centros de formación, etc.). Gracias a la participación y la retroalimentación de estos/as expertos/as pedagógicos/as, pudimos mejorar la herramienta. Algunos comentarios no pudieron incorporarse a la versión final, a pesar de su relevancia. A continuación, mostramos algunas de las sugerecias recibidas, para facilitar la adaptación de la herramienta en caso necesario:

**Sistema operativo:** Hemos optado por confiar en el sistema operativo y el software propietario, que a menudo son de pago, por ser los más comúnmente utilizados en las organizaciones de formación. Por lo tanto, la herramienta se centra en Windows, Office Suite y otros softwares habituales. Sin embargo, si trabajas con grupos objetivo vulnerables, que pueden no tener la oportunidad de acceder a licencias de pago en el ámbito privado, podría ser oportuno adaptar el contenido eligiendo la opción de software y sistemas colaborativos gratuitos, de código abierto, ... Sobre este tema, puede explorar la lógica y las imágenes de Linux y Ubuntu, Libre Office, Open Office, Mozilla Firefox, Framasoft, ...

**Periféricos y medios:** De nuevo, un sesgo ha sido testar las competencias en el contexto de la formación y la educación, es decir, las competencias digitales más relacionadas con la "ofimática" que con las "competencias ciudadanas". Por ello, hemos pensado más en una herramienta centrada en el uso de un ordenador (fijo o portátil). Puede ser relevante adaptar la prueba, total o parcialmente, cambiando ciertas preguntas (o agregando otras nuevas) centradas en los elementos y acciones específicas de tabletas y teléfonos inteligentes. Del mismo modo, podría ponerse más énfasis en los sistemas de almacenamiento y uso compartido virtuales (nube, redes, plataforma de intercambio en línea, ...).

**Comprensión y habilidades básicas:** No es infrecuente en las organizaciones de formación atender a audiencias analfabetas o estudiantes que no dominan suficientemente el idioma o los idiomas nacionales. Además, algunas personas usuarias también pueden tener deficiencias cognitivas o diferentes ritmos de aprendizaje. Para ellas, la prueba tal como está no es muy práctica. Podría serlo si la persona estuviera supervisada por un/a instructor/a al realizar la prueba. En el mejor de los casos, la herramienta debería adaptarse integrando más elementos visuales (imágenes, pictogramas, etc.), simplificando las instrucciones, adaptando el vocabulario y el nivel de lenguaje..

**Contenido y temas:** Tal como están las cosas, el contenido y los temas de las preguntas son "estandarizados". Hemos elegido deliberadamente ejemplos culturales suficientemente comunes para que la generalidad de las personas pueda entenderlos. La prueba podría mejorarse, para interesar y motivar más a ciertos grupos, adaptando las referencias culturales. Por ejemplo:

* Adaptar referencias culturales europeas con **referencias nacionales o regionales**.
* Sustituir referencias culturales por referencias temáticas relacionadas con su organización o el **programa de formación del grupo**.
* Cambie los textos y las referencias por **referencias culturales que sean más conocidas** por sus alumnos/as.
* Agregue o reemplace ciertas preguntas con temas y preguntas directamente relacionadas con **personas adultas en itinerarios de inclusión socio-profesional**: búsqueda de ofertas de trabajo, redacción de solicitudes, etc.

**Nivel y competencias:** Algunas partes de la herramienta pueden no parecer muy relevantes. Este es particularmente el caso de la sección de hojas de cálculo. Varios expertos en pedagogía que participaron en el testeo coincidieron en esto. Por otro lado, algunos sintieron que esta sección suponía una buena introducción al tema. Así que no dudes en conservar o eliminar determinadas partes de la herramienta, según tu audiencia y los objetivos de la formación.

**Testeo:** pensamos en la herramienta como una herramienta global condensada. Para algunos/as alumnos/as, o según el ritmo y el programa de aprendizaje, se puede dividir la prueba en varias partes y proveerla a los/as alumnos/as en diferentes momentos, en función de la necesidad.

***Competencias específicas***

Desde el marco de DIGCOMP, los socios filtraron y seleccionaron las competencias que consideraron más relevantes para ser probadas con las personas participantes dentro del grupo objetivo. Es sobre esta base que se desarrolló la herramienta Mis Competencias Digitales.

A continuación, se muestra la lista de competencias seleccionadas en el nivel 1-2 (usuario/a elemental):

|  |
| --- |
| 1. **INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL**
 |
| **1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital** | *Soy capaz de buscar información online usando un buscador.* |
| **1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital** | *Soy capaz de encontrar información. Sé que la información disponible online no siempre es fiable.* |
| **1.3 Gestión de datos, información y contenido digital** | *Puedo hacer una copia de seguridad o almacenar archivos o contenido (texto, imágenes, música, videos, páginas web, etc.) y recuperarlos una vez que se haya guardado una copia de seguridad.* |

|  |
| --- |
| **2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN ONLINE** |
| **2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales** | *Puedo comunicarme con otras personas por teléfono móvil, voz sobre IP (Skype, etc.), correo electrónico o chat en línea, utilizando funciones básicas (correo de voz, SMS, envío y recepción de correo electrónico, intercambio de texto, etc.).* |
| **2.2 Compartir a través de tecnologías digitales** | *Puedo compartir archivos o contenido usando herramientas simples.* |
| **2.3 Participación ciudadana a través de tecnologías digitales** | *Sé que puedo utilizar las tecnologías digitales para interactuar con diferentes servicios (servicios públicos, bancos, hospitales, etc.).* |
| **2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales** | *Sé que hay páginas de redes sociales y herramientas de colaboración en línea disponibles.* |
| **2.5 Netiquette** | *Sé que al usar herramientas digitales, se deben respetar ciertas reglas de comunicación (por ejemplo, al publicar un comentario o compartir información personal).* |
| **2.6 Gestión de la identidad digital** | *Sé que compartir mi vida privada en las redes sociales es lo mismo que hacerla pública.* |

|  |
| --- |
| **3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES** |
| **3.1 Desarrollo de contenido digital** | *Puedo crear contenido digital simple (texto, tablas, imágenes o archivos de audio, etc.) en al menos un formato, utilizando las herramientas digitales.* |
| **3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales** | *Puedo realizar cambios básicos en el contenido creado por otras personas. Soy consciente de que el contenido puede estar protegido por derechos de autor.* |

|  |
| --- |
| **4. SEGURIDAD EN LA RED** |
| **4.1 Protección de dispositivos** | *Puedo llevar a cabo pasos simples para proteger mis dispositivos (por ejemplo, usar software antivirus o contraseñas).* |
| **4.2 Protección de datos personales y privacidad** | *Sé que la información disponible en línea no siempre es fiable.**Sé que pueden robar mi identidad digital (nombre de usuario y contraseña).* |
| **4.4 Protección medioambiental** | *Sé que el uso excesivo de tecnologías digitales puede ser perjudicial para mi salud.* |

|  |
| --- |
| **5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS** |
| **5.1 Resolución de problemas técnicos** | *Puedo encontrar soporte y asistencia cuando hay un problema técnico o cuando uso un nuevo dispositivo, programa o aplicación.* |
| **5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas** | *Sé cómo resolver problemas cotidianos (por ejemplo, cerrar un programa, reiniciar un ordenador, reinstalar o actualizar un programa, verificar una conexión a Internet)* |

**La herramienta**

La prueba se realiza en un ordenador:

* En el archivo de la herramienta, en la última página, añade tu dirección de correo electrónico para que puedan enviarte e, el resultado cuando hayas terminado la prueba.
* Luego envía o comparte el documento + el archivo Excel "EU 2019".

El/la alumno/a debe abrir el documento (solo/a o siguiendo instrucciones) y completar los ejercicios solicitados. El ordenador debe estar conectado a Internet.

No recomendamos un límite de tiempo para esta prueba, pero podría darse una estimación de tiempo. Dependiendo del nivel del alumno o la alumna, se puede establecer una estimación de entre 30min y 1h para la realización de todos los ejercicios.

Recuerda aclararles que esto no es una evaluación. Explícales las condiciones y objetivos para lograr este posicionamiento: identificar sus competencias y adaptar la formación.

## **Mis competencias digitales**

## *Esta es una medición de competencias digitales, que consta de preguntas y ejercicios para practicar y evaluar tus habilidades digitales.*

*Tómate tu tiempo para responder y no dudes en llamar la persona dinamizadora si necesitas ayuda para comprender alguna pregunta o completar un ejercicio.*

## **ENTORNO DIGITAL**

**1. ¿Cuál es el nombre de estas partes y periféricos del ordenador? Escribe el número en el caso correspondiente.**

1. Ordenador 2. Ratón 3. Teclado 4. Llave USB 5. Impresora

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| **N°…** | **…** | **…** | **…** | **…** |

**2. ¿En qué icono debe hacer clic para …**

* *Imprimir:*
* *Encontrar o rellenar un documento:*
* *Apagar el ordenador:*
* *Cerrar un archivo o página:*
* *Abrir un archivo de texto:*
* *Conectar tu ordenador a Internet:*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **icone-arret-marche1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |

**3. ¿Hay una impresora asociada a este ordenador? ...**

* **Si ese es el caso, ¿cómo se llama?** …..

**4. ¿Cuál es el nombre de la red de Internet a la que está conectada este ordenador?** .....

* **¿Es una conexión por cable Ethernet o Wifi??** …..

**5. En este ordenador, en Archivos, crea una nueva carpeta y asígnale el nombre Medición de las TIC 2020.**

## **BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN**

## **1. Responde las siguientes preguntas buscando en Internet:**

* *¿En qué año nació Robert Schuman, el fundador de la Unión Europea?*
* *¿Cuál es la URL de la web del Parlamento Europeo?*
* *¿Cuál es la dirección física del Parlamento Europeo en Bruselas?*
* *¿A qué distancia está el Parlamento Europeo en Bruselas del Parlamento Europeo en Estrasburgo?*

**2. ¿Qué motor de búsqueda usaste para responder estas preguntas? ……… ..**

|  |
| --- |
| **3. Busca la bandera europea en Internet, luego insértala en este cuadro:** |

##

**4. Ve a este sitio web:** [**https://europarl.europa.eu/visiting/en/digital/online-resources**](https://europarl.europa.eu/visiting/en/digital/online-resources) **para descargar el folleto de la Casa de la historia europea. Guárdalo en la carpeta Medición de las TIC 2020 que acabas de crear.**

## **COMUNICACIÓN**

**1. Qué software o app usarías…**

* *Para realizar una videollamada*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Si** | **No** |
|  |[ ] [ ]
| Skype — Wikipédia |[ ] [ ]
|  |[ ] [ ]

* *Para enviar una correo electrónico.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Sí** | **No** |
| Gmail — Wikipédia |[ ] [ ]
|  |[ ] [ ]
| outlook-logo - klood |[ ] [ ]
|  |[ ] [ ]

* *Para compartir o enviar fotografías a tu familia*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Sí** | **No** |
| google-drive-logo - Pomme-z |[ ] [ ]
| Bluetooth Logo PNG Transparent & SVG Vector - Freebie Supply |[ ] [ ]
| outlook-logo - klood |[ ] [ ]
| Formation Whatsapp - Be Connected - Rester connecté |[ ] [ ]

* *Para adjuntar archivos a un correo electrónico*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Sí** | **No** |
| Smiley Face Background clipart - Smiley, Emoticon, Face, transparent clip  art |[ ] [ ]
| Icônes d'ordinateur Symbole de pièce jointe au courrier électronique, pièce  jointe ico, marque, cercle png | PNGEgg |[ ] [ ]
|  |[ ] [ ]

**2. Escribir un correo electrónico:**

Quieres organizar una salida con tus amigos/as al zoológico el próximo fin de semana. Para ahorrar tiempo, haz una reserva por correo electrónico. En total, seréis 5 personas.

Escribe un correo electrónico a continuación para hacer una reserva, dirigido a contact@lezoo.eu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Enviar** | **Para** |  |
| **Cc.** |  |
| **Asunto** |  |
|  |

## **CRECIÓN DE CONTENIDO**

**1. Agrega el número de página en el pie de página de estas páginas.**

**2. Ejecuta las siguientes instrucciones:**

|  |  |
| --- | --- |
| **En el texto del cuadro derecho, cambia el texto a la fuente Times New Roman en tamaño 10.****Pon el texto en negrita y cursiva.** | Van Helsing y yo llegamos a Hillingham a las ocho en punto. Era una hermosa mañana; la brillante luz del sol y toda la sensación fresca de principios de otoño parecían la culminación del trabajo anual de la naturaleza. |
| **Centra el texto y coloréalo de rojo.** | Salimos a buena hora y llegamos después del anochecer a Klausenburgh. Aquí me detuve a pasar la noche en el Hotel Royale. Cené pollo rebozado con pimiento rojo, que estaba muy bueno, pero me dio sed. Le pregunté al camarero y me dijo que se llamaba “paprika hendl” y que, como era un plato nacional, debería poder conseguirlo en cualquier lugar de los Cárpatos. |
| **Reproduzca, en el cuadro vacío de la derecha, el texto de abajo y respete su formato.****Para un delicioso pastel de vainilla, necesitará**:* 250 gramos de harina
* 250 gramos de azúcar
* 250 gramos de mantequilla blanda
* 4 huevos
* 1 vaina de vainilla

**Si sigues mi receta, ¡el éxito está 100% garantizado!** |  |

**3. Reproduce la siguiente tabla para el mes de junio de 2020. En tu nueva tabla, agrega una fila para un nuevo alumno llamado Nicolás. Luego, combina los dos casos de prácticas para Nicolás.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYO 2020** | **Formación digital** | **Taller de lectura** | **Prácticas 1** | **Prácticas 2** |
| **Nadia** | 30h | 25h | 0h | 60h |
| **Pablo** | 10h | 30h | 120h | 60h |

## **HOJA DE CÁLCULO**

1. **Abre el documento «UE 2019» y responde las siguientes preguntas:**
* *Al filtrar las capitales por orden alfabético, ¿cuál es el último país de la lista? .....*
* *Al filtrar las fechas de adhesión para ocultar el país que se incorporó a la Unión Europea en 2013, ¿cuántos países quedan en la lista? …..*
1. **** **Crea un nuevo documento de hoja de cálculo para recrear esta tabla:**

**Luego, haz lo siguiente:**

• Utiliza la fórmula Suma para calcular el total de Entradas (B10) y el total de Gastos (D10).

• Crea una fórmula para calcular lo que queda al final del mes (D12).

1. **Guárdalo en tu carpeta *Medición de las TIC 2020* con el nombre de «Ejercicio presupuestario».**

## , **SEGURIDAD ONLINE**

1. **¿Este ordenador tiene antivirus?**
* En su caso, ¿cuál es su nombre?

**2. Supongamos que necesitas crear una nueva cuenta de correo electrónico y deseas utilizar la contraseña más segura para asegurarte de que nadie pueda acceder a tu cuenta. ¿Qué contraseña usaría en la lista a continuación?**

A. carol82

B. c@rol82

C. LmAet5!

**3. Lee las siguientes frases. Elige Sí o No según estés o no de acuerdo con la decisión tomada:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **SÍ** | **NO** |
| Recibí un correo electrónico del banco solicitando el código secreto de mi tarjeta de crédito 🡪 Respondo enviándoles mi código. |[ ] [ ]
| Recibí un correo electrónico de una empresa conocida, pero de una dirección de correo electrónico desconocida. Me piden que haga clic en un enlace para actualizar mi información de cliente 🡪 Puedo confiar en la empresa y hacer clic en el enlace de forma segura. |[ ] [ ]
| Recibí un correo electrónico de una dirección de correo desconocida que me decía que había ganado un premio. El correo electrónico contiene un documento adjunto 🡪 Elimino el correo electrónico y bloqueo a su remitente. |[ ] [ ]
| **En Facebook, puedo publicar mi dirección personal de forma segura.** |[ ] [ ]
| **Para que la batería de mi ordenador dure, lo enchufo a la toma de corriente todo el tiempo.** |[ ] [ ]
| Mi vecino acaba de publicar un artículo de noticias en Facebook 🡪 Verifico si la información es correcta antes de confiar en ella, comparándola con otras fuentes de noticias. |[ ] [ ]
| **Cuando encuentro una imagen aleatoria o una imagen en Internet, no necesariamente puedo modificarla y usarla libremente.** |[ ] [ ]
| En una publicación de Instagram, alguien me pide que publique mi dirección de correo electrónico y contraseña para participar en un sorteo 🡪 Respondo con la info y cruzo los dedos para que me toque. |[ ] [ ]
| Estoy en la playa y acabo de hacer una bonita foto del mar. En la foto, hay algunas personas que no conozco personalmente y sus hijos jugando en la arena 🡪 Lo publico en Facebook e Instagram para que todos/as mis amigos/as puedan verla. |[ ] [ ]

## PARA TERMINAR…

**Una vez hayas completado todos los ejercicios:**

1. **Haz una captura de pantalla de tu carpeta *Medición TIC 2020* e insértala aquí:**
2. **Guarda este documento en PDF, nombrándolo *“Evaluación digital: tu nombre”.* Guárdalo en tu carpeta *Medición TIC 2020*.**
3. **Envía un correo electrónico a xxx@xxx.yyy con este documento (la versión PDF) + tu hoja de cálculo del Ejercicio de presupuesto.**

**En "Asunto" del correo, pon tu nombre + Evaluación digital.**

1. Para el proyecto, hicimos un crossover, a medio camino entre la versión 2.0 y 2.1, que son complementarias. Juntos proporcionan un marco de referencia europeo común. Para obtener más información, consulte <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp> [↑](#footnote-ref-1)