



ACML

Laboratorio de medios comunitarios para adultos
Número de proyecto: 2020-1-TR01- KA204- 093885

IO3 – Marco de competencias



"Bu proje, Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz." "This project is funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

Premisa

Este documento elabora los resultados de las actividades de los laboratorios realizadas por los socios.

Informa las principales habilidades y competencias surgidas para la alfabetización digital de adultos.

educación digital

Los expertos destacaron la importancia de la educación digital. De hecho, la naturaleza del aprendizaje ha cambiado significativamente en las últimas décadas. Como ocurre con la mayoría de las cosas en nuestra sociedad, las nuevas tecnologías se utilizan para mejorar el aprendizaje tanto en términos de compromiso como de eficacia de la enseñanza, con el objetivo final de garantizar mejores resultados para los alumnos.

Los principales factores, debido a la tecnología digital, que están modificando las estrategias de enseñanza-aprendizaje son:

1. Acceso a tiempo completo a materiales didácticos

Uno de los beneficios más importantes de usar el aprendizaje digital es que los materiales están siempre disponibles para los alumnos, las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Esto brinda a los alumnos una flexibilidad total sobre cuándo y dónde estudiar, lo que les permite tomar el control de los mejores momentos para estudiar por sí mismos, así como cuánto, y acceder a una comunidad global.

2. Facilita la colaboración

Trabajar junto con otros es una parte importante de la vida laboral en muchas empresas en 2022. La educación también puede beneficiarse del aprendizaje digital como una herramienta de colaboración, reuniendo a las personas a través de videoconferencias, permitiendo que los estudiantes y profesores utilicen documentos compartidos, o simplemente ayudar a preparar a los estudiantes para el mundo del trabajo.

3. Más recursos

Los recursos, como conferencias grabadas o lecturas adicionales, se pueden compartir fácilmente, lo que brinda a los alumnos la oportunidad de maximizar su aprendizaje y repasar los temas que encuentran más desafiantes, así como obtener información adicional relacionada con los temas que desean comprender mejor.

4. Aprendizaje personalizado

El aprendizaje digital puede ayudar a habilitar el aprendizaje personalizado, en el sentido de que todos tienen técnicas específicas y métodos de aprendizaje que se adaptan a ellos. El aprendizaje digital puede ayudar a los estudiantes y profesores a comprender mejor los métodos de enseñanza más efectivos para ellos, ayudando a que la enseñanza y el aprendizaje sean más efectivos.

Habilidades

Según el Foro Económico Mundial (Schwab, 2017), la evolución esperada de la demanda de habilidades laborales durante el período 2018-2022 es la siguiente:

- Creatividad, originalidad e iniciativa.
- Pensamiento analítico e innovación.
- Aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje.
- Diseño y programación de tecnología.
- Resolución de problemas complejos
- Pensamiento crítico y análisis
- Liderazgo e influencia social
- Inteligencia emocional
- Razonamiento, resolución de problemas e ideación.
- Resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad

La tabla 1 informa el marco de habilidades que surgió del trabajo de los socios.

Habilidad	Tecnología digital
Curiosidad : capacidad de ser constructivamente inquisitivo	Búsqueda en la web : competencia para formular la consulta adecuada
Apertura de mente : capacidad para formular nuevas ideas.	Herramientas colaborativas : capacidad para colaborar en un entorno digital
Pensamiento crítico : capacidad de considerar las cosas desde una perspectiva nueva y desde diferentes ángulos	Pensamiento computacional : competencia para formular y resolver problemas dividiéndolos en pasos simples
Imaginación : habilidad que se enseña para generar y refinar ideas.	Herramientas de lluvia de ideas : capacidad de usar aplicaciones diseñadas específicamente para ayudar a generar y luego recopilar y organizar ideas
Resolución de problemas : habilidad para identificar y resolver problemas	Enfoque integrado : capacidad para combinar la alfabetización de datos, el pensamiento de diseño y el pensamiento computacional.

Tabla 1. El marco de competencias

Portafolio de competencias digitales para estudiantes adultos

Los socios trabajaron juntos para definir una cartera digital para la alfabetización digital de adultos.

Este portafolio debe estar relacionado con tres grandes ámbitos básicos:

- Comprensión de la tecnología digital: esto abarca el conocimiento sobre las múltiples dimensiones de la revolución digital y el impacto en las actividades escolares.
- Procesos educativos basados en lo digital: comprenden tanto el conocimiento teórico y práctico de los modelos educativos en línea como las prácticas de enseñanza-aprendizaje que pueden apoyar la implementación y ejecución de programas de aprendizaje electrónico y a distancia.
- Algunos conocimientos sectoriales: esto incluye conocimientos en campos específicos como el aprendizaje social, la telerehabilitación social y las herramientas de redes sociales.

Una competencia básica para los estudiantes adultos se refiere al uso de las redes sociales y las tecnologías en línea. Las herramientas en línea pueden ser útiles para comunicarse e interactuar con profesores y otros estudiantes a distancia. Sin embargo, el uso de herramientas digitales no es suficiente para dominar las aplicaciones digitales. Se necesitan nuevos conceptos y competencias, por ejemplo, se debe enseñar a los adultos a usar las redes sociales y saber cuáles son los impactos sociales positivos y negativos de la tecnología digital. De esta manera, pueden, por ejemplo, experimentar actividades de aprendizaje entre pares destinadas a ayudarlos en el uso de dispositivos y aplicaciones digitales, así como a mejorar la ciberseguridad. De hecho, un bajo nivel de habilidades en el uso de tecnologías digitales se ha asociado con una mayor probabilidad de ser víctima cibernética. Los adultos con baja competencia digital son un objetivo para los ciberdelincuentes.

De acuerdo con el análisis de los programas contra el ciberdelito existentes, las sugerencias de los expertos y la experiencia en el campo de los socios, las competencias básicas involucradas en las iniciativas de prevención del ciberdelito deben incluir:

- Conocimientos teóricos básicos y habilidades prácticas orientadas al diseño, implementación y gestión de programas de prevención del ciberdelito.
- Habilidades teóricas y prácticas para diseñar, implementar, administrar y evaluar herramientas y soluciones para responder a la creciente demanda de seguridad cibernética.
- Conocimiento profundo de los modelos de aprendizaje y sus teorías psicológicas subyacentes, en particular, de aquellos modelos basados en *la ingeniería social*. Ingeniería social es el término utilizado para una amplia gama de actividades maliciosas realizadas a través de interacciones humanas. Utiliza la manipulación psicológica para engañar a los usuarios para que cometan errores de seguridad o entreguen información confidencial.
- Amplio conocimiento de las políticas de redes sociales y aspectos legales.
- Competencia para hacer frente al impacto e identificación de riesgos cibernéticos.
- Capacidades para utilizar recursos digitales con fines de aprendizaje.

La Tabla 1 sintetiza los alcances y competencias básicas que requiere un adulto para mantenerse seguro en línea.

Alcances básicos	Competencias y habilidades básicas
Comprensión de amenazas cibernéticas	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a cabo una revisión sistemática del uso de las redes sociales. • Profundo conocimiento de las diferentes formas de ciberdelincuencia • Experiencia en redes sociales • Conciencia de las funciones de los recursos en línea. • Familiaridad con la evaluación de las fuentes. • Conocimiento del mundo y la dinámica de internet.
Procesos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Modelos educativos (en general) • Prácticas educativas • modelo de aprendizaje entre pares • Aprendizaje comunitario • Aprendizaje colaborativo • Aprendizaje social digital
Conocimiento sectorial	<ul style="list-style-type: none"> • Implicaciones legales • Políticas y estatutos de aplicación de redes sociales • uso de software libre • Uso de filtros y bloques. • Uso de herramientas colaborativas en línea. • Creación y uso de wikis, blogs, foros y aplicaciones • Uso de aplicaciones de mensajería. • como funciona internet • Dependencias digitales

Los adultos también deben poseer competencias para contrastar el uso abusivo de internet. De hecho, las personas que usan Internet en exceso no son adictas a Internet en sí, sino que lo usan como un medio para alimentar otras adicciones. Un adicto al juego que elige participar en juegos de azar en línea simplemente usa Internet como un lugar en el que puede representar su comportamiento (adictivo). Dicho esto, el uso excesivo de internet puede conducir a comportamientos degenerados y producir graves consecuencias. Los juegos de azar en línea, por ejemplo, actualmente representan un riesgo muy real y establecido. Durante la última década, numerosos autores han destacado la creciente evidencia de que las personas se dedican al juego y desarrollan, como consecuencia, más problemas relacionados con el juego. Hoy en día, podemos observar el crecimiento cada vez mayor de los juegos de casino en las plataformas de redes sociales.

Sugerencias y recomendación

- Invertir en la profesionalización del personal docente, por ejemplo, integrando sus competencias.
- Definir y experimentar la estrategia de enseñanza-aprendizaje más adecuada basada en el aprendizaje transformativo. De hecho, los estilos de aprendizaje individuales (p. ej., visual, auditivo, cinestésico) impactan en las preferencias y los resultados de los estudiantes, mientras que hay evidencia de que las experiencias de las personas con la educación digital tienen un patrón distinto en relación con la clase social, la raza y la discapacidad. Como tal, los entornos de aprendizaje en línea no reducen sin problemas las diferencias entre individuos.
- Invierta en Pensamiento Computacional (CT). Según Wing, pensar computacionalmente es una habilidad fundamental para todos, no solo para los informáticos. De hecho, CT es un método de pensamiento analítico que abarca muchas habilidades, como el diseño de algoritmos, la descomposición de problemas y el modelado de fenómenos . Puede tener lugar sin una computadora ya que es “una forma de resolver problemas, diseñar sistemas y comprender el comportamiento humano que se basa en conceptos fundamentales de la informática” (Wing, 2006, p. 35).
- Potenciar las competencias en psicología y antropología. Es importante comprender el comportamiento humano para diseñar nuevos productos integrados efectivos. Por ejemplo, al diseñar nuevos servicios, los desarrolladores deben prestar atención a las características de las clases de usuarios, por ejemplo, personas mayores o discapacitadas. La falta de conocimiento del dominio y las interfaces menos utilizables pueden desalentar el uso de servicios basados en TIC.
- Introducir la ética. La construcción de algoritmos que toman decisiones necesita introducir y discutir implicaciones éticas. Existe una responsabilidad en la implementación de sistemas automáticos de decisión. Por ejemplo, la ética de los robots abarca cuestiones éticas sobre cómo los humanos deben diseñar, implementar y tratar a los robots. De hecho, la moralidad de las máquinas abarca preguntas sobre qué capacidades morales debería tener un robot y cómo estas capacidades podrían implementarse computacionalmente.
- Definir un entorno de aprendizaje inteligente para la educación en mecatrónica debe ser un sistema de enseñanza-aprendizaje mejorado con tecnología que simule el mundo real, permita el acceso a diferentes tipos de recursos, proporcione funciones de colaboración y se pueda adaptar fácilmente para el aprendizaje basado en el trabajo.