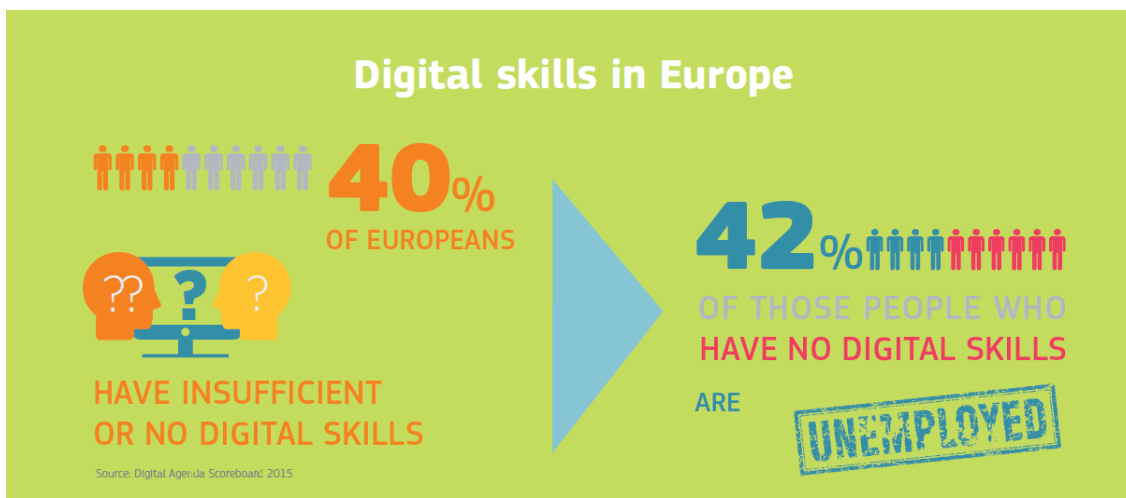


Nuevos caminos para nuevos caminantes

por Antonio Jesús Fernández, Técnico del Consorcio Fernando de los Ríos

No hace mucho tiempo existía una pregunta en el entorno de las habilidades y competencias que solíamos usar: **¿Eres más de letras o de números?**, Con la explosión de la llamada “tercera revolución industrial” y la incorporación de los medios digitales a nuestra sociedad quizás tengamos que repensar la pregunta y reformularla de la siguiente forma: ¿Eres analógico o digital?

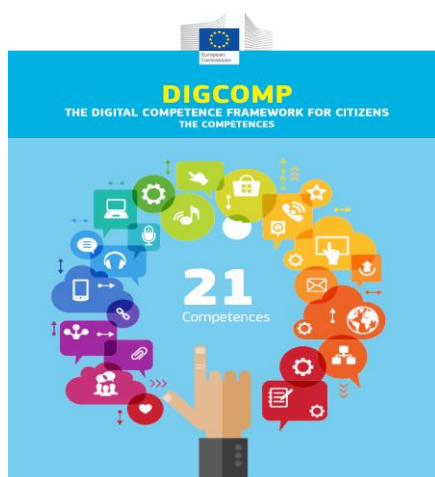
Está claro que hoy en día nadie puede plantearse una sociedad analógica y por lo tanto la respuesta es evidente: No nos queda más remedio que ser digitales, para ello, y de una forma natural o aprendida debemos contar con **competencias digitales** suficientes para poder vivir en la sociedad del siglo XXI: “La sociedad del conocimiento”.



La competencia digital se sustenta en competencias básicas en materia TIC y abre un nuevo campo para los profesionales, los consumidores, la educación y la sociedad en general. En el año 2006 La comisión europea propuso 8 competencias clave para el aprendizaje permanente y las competencias digitales fueron destacadas como una de ellas.

“La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).

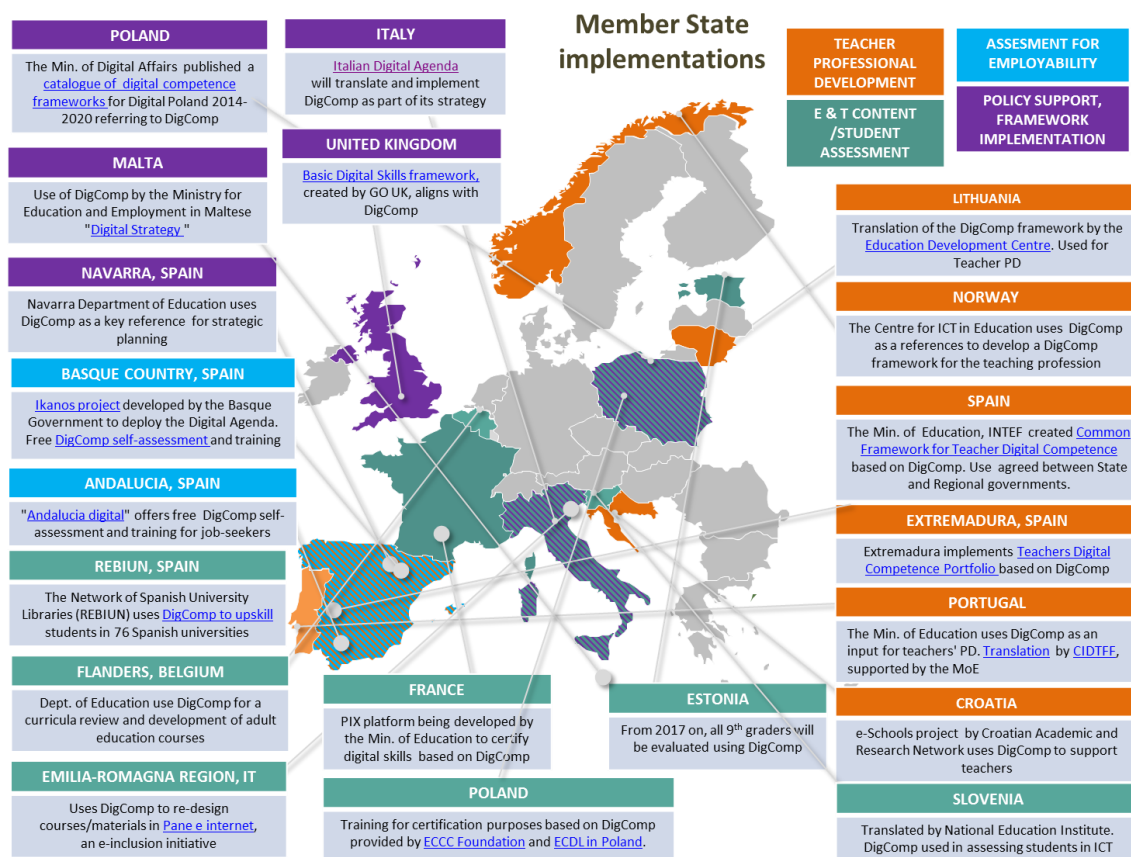
A partir de la detección de esta competencia clave, La Dirección General de empleo, asuntos sociales e inclusión y el JRC IPTS ha desarrollado y está trabajando continuamente en el DIGCOM: [marco común para el desarrollo y comprensión de las competencias digitales en Europa](#), que fue publicado por primera vez por la Comisión Europea en el año 2013. El DIGCOM en su versión inicial ha sido concebido como una herramienta para la mejora de las competencias digitales de los ciudadanos, ayudando a la formulación de políticas que apoyen la construcción de la estructura, la planificación de la educación e iniciativas de formación que mejoren las competencias digitales de determinados grupos de población. También provee de un lenguaje común de cómo se identifican y describen las áreas claves de las competencias digitales y una referencia común para a nivel europeo.



El DIGCOM en su publicación inicial detecta finalmente un total de 21 competencias agrupadas en 5 áreas, a su vez, estas competencias tienen una serie de descriptores organizados en tres niveles.

Bajo el lema: **“Una sociedad digital necesita ciudadanos digitalmente competentes”** la Comisión Europea elaboró en 2016 el DigComp 2.0. Esta versión actualiza el marco europeo de competencias digitales tras llegar a ser desde 2013 una referencia en diferentes iniciativas de los estados miembros.

A continuación se muestran las iniciativas europeas en temática de competencias digitales que han realizado los estados miembros.

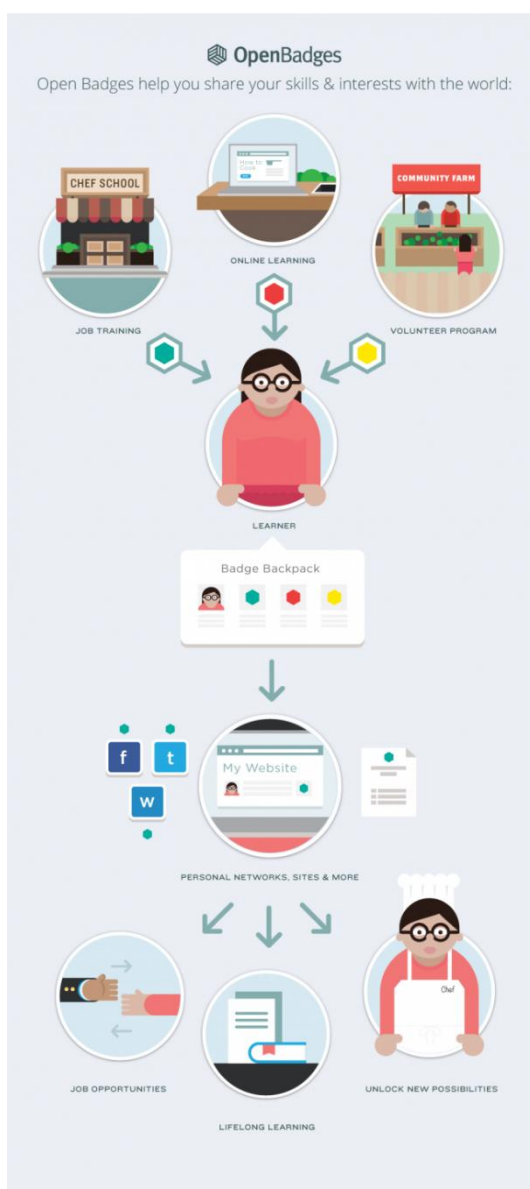


(<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/implementation>)

En España por ejemplo el Gobierno Vasco ha desarrollado el proyecto **IKANOS**, desarrollado en el ámbito de la Agenda Digital2015 (AD@15), para colaborar, compartir y difundir qué son competencias digitales y cómo adquirirlas. Dentro del proyecto se ha desarrollado también una herramienta de autodiagnóstico.

El Consorcio para el desarrollo de la Sociedad de la Información y del Conocimiento en Andalucía "Fernando de los Ríos", entidad de derecho público que ha recibido el encargo por parte de la Junta de Andalucía así como de las 8 Diputaciones provinciales andaluzas de desarrollar y desplegar en todo el territorio andaluz proyectos y actuaciones conducentes a la implantación de la Sociedad de la Información y el Conocimiento entre la ciudadanía, también ha desarrollado dentro del portal **Andalucía es digital**, una herramienta de autodiagnóstico en competencias digitales (<http://www.digcomp.andaluciaesdigital.es>) a través de la adaptación del programa Guadalinfo al marco europeo DIGCOMP, como medio para alcanzar uno de los

objetivos específicos de la Agenda Digital en España, “*impulsar la alfabetización y la inclusión digital*”. Esta herramienta detecta el nivel de competencias de la ciudadanía y ayuda a mejorarlo a través de una propuesta de itinerarios formativos.



Podemos ver como desde 2013 se ha trabajado desde la Comisión Europea y todos los estados miembros en la evolución del marco de competencias digitales y su implementación. Una vez el marco teórico está evolucionado se plantean nuevos retos: “**Nuevas competencias necesitan nuevas formas de acreditarlas**”, y sobre todo, necesitan una forma actual y basada en los nuevos horizontes a los que la sociedad se enfrenta.

En este contexto surge la necesidad de acreditar las competencias digitales de los ciudadanos en todos los ámbitos del día a día, no sólo en el ámbito profesional. Ya no basta con la forma tradicional de reconocimiento, ahora somos sociales, digitales y globales y por lo tanto necesitamos un tipo de credenciales adaptadas. Como solución a esta necesidad surge el sistema de reconocimiento de insignias.

El aprendizaje hoy en día ocurre en todas partes, somos globales y nuestro aprendizaje también lo es, como consecuencia de esto, es difícil obtener un reconocimiento de nuestras habilidades, sobre todo cuando la formación se realiza en modalidad *e-learning*, fuera del ámbito de la educación formal.

Este sistema de credenciales se puede utilizar en proyectos de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula, ofreciendo a cualquier persona la posibilidad de obtener una certificación digital en la adquisición de habilidades muy

especializadas y emitidas a través de una organización experta en el tema.

Los sistemas de credenciales están llamados a ser la referencia para la valoración y certificación de competencias en el futuro, actualmente hay muchos proyectos de sistemas de credenciales abiertos que quieren ser un marco de referencia homogéneo dentro del sistema de aprendizaje.

Estos sistemas de insignias abiertos deben estar en consonancia con la era digital y por lo tanto deben ser fáciles de comprobar y mostrar en el mundo digital en el que nos movemos, afectando a todos los ámbitos.

Uno de los proyectos de referencia de acreditación de competencias a través de sistemas de insignias es el de Mozilla. *Mozilla Open Badges* quiere dar un soporte técnico para solucionar el problema planteado. Sus objetivo es facilitar a quien lo desee la emisión, obtención y difusión de insignias a través de la web.



(<https://wiki.mozilla.org/Badges>)

Aprovechando el marco de trabajo del Digcomp 2.0. y aunando el sistema abierto de insignias de Mozilla se puede abrir una nueva línea de trabajo sobre perfiles de competencias específicos para la sociedad del futuro. [*Pathways for Employ*](#) es un proyecto iniciado a finales del año 2016 bajo el programa Erasmus + que pretende ofrecer opciones para la **acreditación** de las **competencias digitales** dentro de un sistema actualizado de aprendizaje permanente a través de un sistema de insignias. Para ello se va a centrar en el estudio competencial de dos perfiles de un alto interés para acceso al mercado laboral actual: “Virtual Office Worker” y “Entrepreneur”. Estos perfiles competenciales son constantemente mencionados en todos los sondeos y estudios sobre el futuro del mercado laboral. En consecuencia, es adecuado analizar los niveles y competencias digitales necesarios para ellos (Como referencia al Digcomp 2.0.) y un sistema eficaz de acreditación de los mismos (*Mozilla Open Badgets*).

