



Insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario. Una propuesta de capacitación orientada en el marco DigCompEdu

Autores/as:

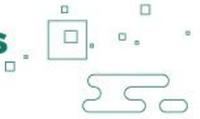
- Samsó, María Fernanda.
 - Correo: mfsamso@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.
- Encina, Natalia Florencia.
 - Correo: nfencina@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.
- Marti, Daiana Anabel.
 - Correo: a.marti@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.
- Culotta, María Cecilia.
 - Correo: ceciculotta@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.

Resumen:

La presencia generalizada de las tecnologías digitales ha cambiado profundamente casi todos los aspectos de nuestras vidas: la manera en que nos comunicamos, trabajamos, el modo en que disfrutamos nuestro tiempo libre, la forma en que organizamos nuestras vidas y obtenemos conocimiento e información; cómo pensamos, nos comportamos, enseñamos y aprendemos.

Por tal motivo, consideramos relevante formar en nuestra institución educativa a los equipos docentes con las competencias necesarias para desarrollar plenamente el potencial de las tecnologías digitales, a fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje; y preparar de forma adecuada a sus estudiantes para la vida y el trabajo en una sociedad digital.

Desde la Secretaría de Virtualidad propusimos un proyecto general basado en el desarrollo de competencias digitales, tomando como referencia el Marco Común Europeo de la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), con la finalidad de reflexionar sobre los instrumentos existentes para la competencia digital de las/los educadoras/es y sintetizarlos en un modelo coherente que les



permita valorar y desarrollar su competencia digital pedagógica de manera integral en el ámbito universitario. Uno de los desafíos es gestionar y configurar insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en este ámbito universitario, como soporte de sus EVEA la plataforma Moodle.

Palabras clave: competencias digitales; insignias digitales; EVEA; certificación de competencias digitales

1. Contexto de la actividad

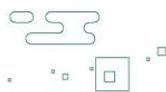
Las tecnologías digitales han transformado radicalmente nuestra forma de comunicarnos. Las redes sociales, las aplicaciones de mensajería instantánea y otras plataformas han revolucionado la manera en que nos conectamos con otras personas. Además, el mundo laboral ha experimentado cambios significativos con la introducción de herramientas digitales que facilitan el trabajo remoto y la colaboración en línea.

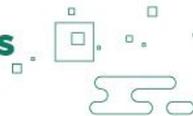
Nuestro tiempo libre se ha visto modificado por estas tecnologías, como así también la organización de nuestras vidas; aplicaciones de planificación y productividad nos ayudan a gestionar tareas diarias, recordatorios y calendarios, brindándonos mayor eficiencia y control sobre nuestras actividades.

Por supuesto, el acceso a conocimiento e información ha sufrido una revolución. La era digital nos ha proporcionado un acceso inmediato y vasto a datos, noticias y recursos educativos en línea. Esto ha cambiado la forma en que aprendemos, en que pensamos, nos comportamos, enseñamos y aprendemos. Es fundamental adaptarnos a estos cambios y preparar a nuestros estudiantes para que puedan desenvolverse de manera efectiva en una sociedad cada vez más digitalizada.

Por tal motivo, consideramos de gran importancia proporcionar una formación adecuada a los equipos docentes de nuestra institución educativa, dotándolos de las competencias necesarias para aprovechar plenamente el potencial de las tecnologías digitales. De esta manera, buscamos mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje, y preparar de manera efectiva al estudiantado para desenvolverse en una sociedad digitalizada, tanto en sus vidas personales como en su futuro laboral.

A nivel internacional como nacional, se han desarrollado varios marcos, herramientas de autoevaluación y programas de capacitación para describir cada una de las facetas de la competencia digital de las/los docentes y para ayudarlas/os a evaluar su cualificación, además de identificar sus necesidades formativas y ofrecerles una preparación específica. Es así como desde la Secretaría de Virtualidad propusimos un proyecto general basado en el





desarrollo de competencias digitales, tomando como referencia el Marco Común Europeo de la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), con la finalidad de reflexionar sobre los instrumentos existentes para la competencia digital de las/los educadoras/es y sintetizarlos en un modelo coherente que les permita evaluar y desarrollar su competencia digital pedagógica de manera integral en el ámbito universitario.

De esta manera, uno de los lineamientos de acción, en el marco de este proyecto institucional, estuvo orientado al desarrollo de un curso de capacitación en torno al desarrollo de competencias en la plataforma Moodle, de forma transversal, en articulación con las propuestas "Ingeniería de las competencias en Moodle" y "Formación en competencias digitales para la evaluación de EVEA".

El manejo de las plataformas y/o propuestas de e-learning es un requisito necesario para todas/os aquellas/os involucradas/os en los proyectos de cursos *online*. Por tal motivo, se pensó en el diseño de un curso abierto sobre el manejo de la plataforma Moodle. Está destinado a docentes que desarrollen sus propuestas pedagógicas de los espacios curriculares incorporando Moodle como complemento a la presencialidad, con la finalidad de lograr una interacción dinámica y de calidad en los EVEA, en el marco de un diseño instruccional basado en competencias digitales y específicas.

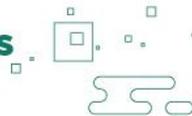
En este curso, las/los participantes aprenderán sobre temas esenciales para desempeñarse en la plataforma desde el rol docente, con permiso de edición, y poder mediar sus propuestas pedagógicas en el aula virtual a partir de los recursos y actividades que nos brinda Moodle. Podrán así desempeñarse de forma exitosa en sus EVEA y apuntar al desarrollo y fortalecimiento de competencias digitales educativas.

Una de las temáticas abordadas en el curso, y considerada por los docentes como novedosa e innovadora, fue la iniciativa de incorporar insignias digitales para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario; específicamente, en la gestión y configuración de insignias de cursos para incentivar, motivar y certificar el aprendizaje de las/los estudiantes.

2. Descripción de la experiencia

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La propuesta de capacitación estuvo diseñada desde un enfoque tecnopedagógico autoasistido, en el cual, las/los participantes abordaron cada una de las temáticas propuestas interactuando con videos tutoriales, complementados con tutoriales digitales, canal de podcast y diversos recursos



hipermediales. La intención fue brindarles diversas herramientas que les permitieran reflexionar y revisar sus propias prácticas, aplicando la tecno-pedagogía para la construcción o rediseño de sus EVEA. Esto, basado en torno al desarrollo de competencias digitales en la plataforma Moodle, de manera transversal, en articulación con las propuestas "Ingeniería de las competencias en Moodle" y "Formación en competencias digitales para la evaluación de EVEA".

Nuestro aprendizaje estuvo orientado en torno a:

- Desarrollar competencias digitales para la práctica docente y en metodologías para e-learning, a partir de la implementación de planes de aprendizajes basados en competencias en la plataforma Moodle.
- Capacitar a las/los profesoras/es en el manejo y uso tecnopedagógico de herramientas de Moodle.
- Para ello, nos focalizamos en los siguientes desafíos:
- Conocer el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu.
- Desarrollar competencias en torno a la gestión de la nueva versión de la plataforma Moodle 4.1+.
- Diseñar propuestas de enseñanza y aprendizaje virtuales basadas en competencias digitales, a partir de la configuración de diversos recursos y actividades que ofrece la plataforma Moodle.
- Gestionar y administrar herramientas de accesibilidad en Moodle.
- Gestionar insignias de aprendizaje.
- Utilizar e implementar licencias CC.

Desde las competencias digitales propuestas en el marco europeo y de un análisis detallado y contextualizado basado en los resultados de la evaluación formativa de los EVEA (en este caso, el Aval Académico Institucional), se propusieron para esta primera prueba piloto los siguientes contenidos:

- Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu.
- Novedades y actualizaciones de la nueva versión de la plataforma Moodle 4.1+.
- Diseño de propuestas de enseñanza aprendizaje virtuales basadas en competencias digitales a partir de la configuración de diversos recursos y actividades que ofrece la plataforma Moodle.
- Gestión, configuración y otorgamiento de insignias de aprendizaje en la plataforma Moodle.
- Repositorios abiertos.





- Derechos de autor.
- Redes de especialistas.

En cuanto a la organización general del curso, destacamos:

- **Duración del curso:** 60 horas reloj - (modalidad presencial).
- **Modalidad virtual.** Plataforma de la Facultad de FFyL- UNCuyo.
- **Fechas:** del 13 de marzo al 23 de junio de 2023.

Por último, la propuesta de evaluación del curso se llevó a cabo teniendo en cuenta las siguientes instancias:

Evaluación del EVEA

- Encuesta de satisfacción, destinada a las/los participantes en torno al diseño tecnopedagógico del aula virtual, mediación de contenidos, recursos y materiales abordados en el aula virtual.

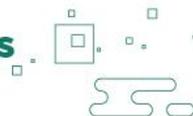
Evaluación de los aprendizajes de las/los participantes

- Se diseñaron diversas actividades por cada unidad temática, en el marco de la evaluación formativa, orientadas a la autoevaluación por parte de las/los participantes en torno al recorrido de sus aprendizajes, basados en preguntas de metacognición, resolución de casos, situaciones problemas y prácticas experiencial en sus aulas virtual.
- Presentación de un bloque de contenidos o unidad didáctica, basada en el diseño instruccional propuesto. Se fundamenta el otorgamiento de insignias y la gestión y configuración en la plataforma Moodle, a partir de los principios orientativos planteados para la planificación de una propuesta pedagógica basada en competencias digitales.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

A partir de los contenidos de aprendizajes propuestos orientados a fomentar la autorreflexión y metacognición, el diseño, rediseño y gestión de EVEA, se les propuso a las/los docentes que formaron parte de esta primera prueba piloto, el desafío de certificar competencias digitales otorgando insignias a sus estudiantes. Para ello, invitamos a las/los docentes a incursionar en torno a saberes teóricos y prácticos, partiendo del análisis del concepto de competencia y acreditación/certificación:

1. ¿Qué es una insignia?
 - a. ¿Qué significa hablar de insignias en el aprendizaje digital?



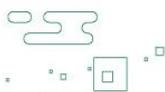
- b. ¿Cuál es el objetivo de las insignias digitales?
2. Estructura de las insignias digitales.
 - a. Diseño conceptual.
 - b. Diseño de la imagen.
 - c. Metadatos de una insignia digital.
3. ¿Cómo crear la imagen de una insignia?
4. Insignias digitales en Moodle: gestión y configuración.
 - a. ¿Cómo agregar y configurar una insignia a un curso?
 - b. ¿Cómo asociar una competencia a una actividad y a una insignia?
 - c. ¿Cómo crear mochilas de insignias?
 - i. ¿Cómo relaciono mi mochila de insignias con la plataforma Moodle?
5. Presentación del ecosistema de insignias institucional en relación a las competencias digitales.

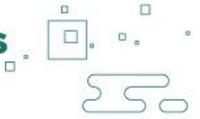
De esta manera, las/los docentes aprendieron a configurar en la plataforma Moodle competencias digitales en sus respectivas aulas virtuales, asociarlas a prácticas de aprendizaje y gestionar el otorgamiento de insignias según su planificación en torno a la ingeniería de las competencias en sus respectivas propuestas pedagógicas.

También les presentamos una serie de plataformas que les permitirán por un lado poner en práctica el diseño de las insignias y, por otro, a través de visores, mostrar las insignias que se obtengan; como así también gestionar la mochila de insignias en Moodle y asociarlas a diversas plataformas sociales y de currículums digitales. Luego deberán proponerles a sus estudiantes estos aprendizajes, a fin de fomentar el desarrollo de las competencias digitales.

Las/los docentes, mediante a plataforma Moodle y la gestión de insignias, comenzaron a explotar el tema de la gamificación en EVEA. Esta se utiliza en muchos ámbitos (empresas, *marketing*, recursos humanos, salud, etc.). Sin embargo, en la educación busca que la/el estudiante vivencie el aprendizaje de una forma mucho más enriquecedora; que se construyan su autonomía y su proactividad, se promueva el trabajo en equipo y la motivación intrínseca, a partir de diversas experiencias de aprendizaje, en este caso, mediadas en el aula virtual. Es decir, se extraen ciertos componentes propios del contexto del juego para potenciar la motivación y el involucramiento del participante. Este aspecto fue considerado como innovador por la mayoría de las/los docentes, ya que no habían trabajado con insignias digitales ni en el desarrollo de propuestas gamificadas.

Reconocieron que la plataforma les da la posibilidad como docentes tutores, dentro de un curso, de utilizar insignias a modo de alentar y distinguir a sus





estudiantes por su trabajo. Se puede celebrar, por ejemplo, un avance significativo cuando se completan ciertas actividades, la participación e interacción dinámica en diversos tipos de foros o la finalización exitosa del curso. Pueden usar esta herramienta también para simplificar las correcciones dentro del curso; por ejemplo, saber quién regularizó o promocionó la materia (sería otorgar un premio por el esfuerzo y dedicación de sus estudiantes, algo muy motivador y alentador). En esta primera prueba piloto de capacitación fueron seleccionadas por la Comisión de Referentes de Virtualidad 36 aulas virtuales, correspondientes a las diversas carreras de grado de la FFyL. Participaron 66 docentes, quienes rediseñaron sus aulas virtuales desde un enfoque tecnopedagógico basado en las competencias digitales y gestionaron insignias de curso en la Moodle.

Esta experiencia fue muy motivadora para las/los estudiantes, quienes fueron partícipes de sus aprendizajes, potenciaron y desarrollaron, a su vez, diversas competencias digitales, y aprendieron a gestionar sus insignias en diversas plataformas de comunicación y de currículums *online*.

Por otro lado, esta propuesta implicó un trabajo minucioso por parte del equipo de la Secretaría, en relación con el diseño institucional de un ecosistema de insignias vinculadas a las competencias digitales y sus niveles, propuestas en el marco DigCompEdu, a fin de que las/los docentes, posteriormente, pudieran gestionarlas y configurarlas en sus aulas virtuales. Buscar soluciones como el sistema Blockchain, que abriesen puertas a nuevas formas de validar y dar mayor fiabilidad a las evidencias aportadas y, en general, a este tipo de credencial.

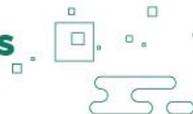
3. Valoración de la experiencia

Esta experiencia de capacitación fue considerada como novedosa por los equipos docentes porque implicó no sólo incorporar las competencias digitales en sus prácticas de aprendizaje, sino rediseñar sus EVEA en base a potenciar el desarrollo de las mismas a través de la mediación tecno-pedagógica de sus propuestas pedagógicas. Teniendo en cuenta nuestros objetivos propuestos, destacamos que se alcanzaron los siguientes resultados:

Indicadores cuantitativos:

- El 90% de las/los docentes participaron en la capacitación.
- El 90% de las aulas virtuales fueron rediseñadas en base a la experiencia de aprendizajes propuesta.

Indicadores cualitativos:



- Se innovó en un diseño de EVEA basado en competencias, como así también, en la certificación de competencias digitales por medio de insignias institucionales y/o personalizadas.
- La experiencia fue muy bien recibida por parte de las/los estudiantes, quienes mencionaron que se sintieron protagonistas de sus propios aprendizajes y reconocieron el valor pedagógico de las insignias.
- El desarrollo de las competencias virtuales y disciplinares posibilitó una transición al primer cuatrimestre exitosa, y se continuó con la modalidad híbrida.

En cuanto a las fases de evaluación propuestas, destacamos que estuvieron pensadas en torno a competencias específicas y transversales, en torno a:

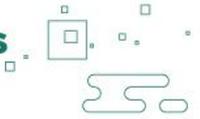
- Diseño estratégico de una planificación tecno-pedagógica basada en el desarrollo de la ingeniería de las competencias digitales, como así también, en la gestión y configuración de insignias en la plataforma Moodle.
- Mediación tecno-pedagógica de recursos y herramientas en los EVEA basada en competencias digitales.
- Registro del proceso en hoja de ruta.
- Participación en una instancia de evaluación formativa con las/los estudiantes que formaron parte de la experiencia.
- Participación en una instancia de evaluación y coevaluación sobre los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos.
- Taller colaborativo de muestra de evidencias e instancia de evaluación del proceso.

En relación a las propuestas de mejora, podemos mencionar:

- Ampliar el tiempo de formación propuesto.
- Incorporar el desarrollo de otros contenidos como, por ejemplo, accesibilidad web, gamificación y tecnologías emergentes.

4. Conclusiones de la experiencia

La propuesta de formación basada en competencias digitales desde la dimensión tecno-pedagógica se centra en trascender el uso de las TIC y focalizarse en la práctica docente como el proceso más importante a transformar. Este se verá reflejado en el diseño instruccional de los EVEA y el consecuente desarrollo de competencias digitales en las/los estudiantes. El propósito de esta propuesta es aportar a la formación de calidad que un/a docente en la actualidad debe tener para enfrentar el desafío de enseñar y evaluar en los EVEA mediados por TIC.



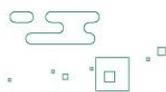
La relevancia de la capacitación, enmarcada en este proyecto, es su constitución como base orientadora para nuestras/os docentes y como marco institucional frente a la apropiación de las TIC en sus prácticas, estrategias educativas y en el diseño tecnopedagógico de sus aulas virtuales.

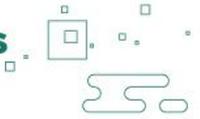
Estamos preparando a un/a futuro/a docente experto/a en competencias digitales, orientado/a a la innovación en EVEA, que sea capaz de:

- Diseñar y gestionar EVEA basados en el marco de competencias digitales.
- Autoevaluar el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de la propuesta formativa, que va a mediar en un EVEA.
- Considerar el aula virtual como una comunidad de aprendizaje, concebida como un espacio donde las interacciones entre estudiantes y estudiantes-tutores/as sean relevantes para la construcción social de conocimiento.
- Elaborar e-actividades que apelen a metodologías activas de aprendizaje.
- Diseñar sus propios recursos TIC como apoyo al diseño y elaboración de "actividades", y que formen parte del "aula aumentada", reconociendo y evidenciando sus propias autorías.
- Incorporar diversas tipologías de "actividades Moodle" para fomentar el desarrollo de competencias y habilidades propias del espacio curricular y digitales.
- Proponer instancias de evaluación formativa.

Por supuesto, esta/e docente debe ser capaz de gestionar y configurar insignias para certificar/acreditar competencias digitales en el ámbito universitario. Resignificar sus prácticas de aprendizaje, dirigidas a fomentar el desarrollo de competencias específicas y digitales en las/los estudiantes, a partir de diversas propuestas de enseñanza y aprendizaje, mediadas en la plataforma Moodle y basadas en metodologías activas para el otorgamiento de insignias digitales. En esta instancia entra en juego, por parte de los equipos de cátedras, la planificación estratégica de las competencias digitales en relación a las prácticas de aprendizaje y la finalidad de la insignia otorgada, por ejemplo:

- Gestionar insignias para ayudar a las/los estudiantes a priorizar aprendizajes.
- Gestionar insignias para reconocer el avance gradual en un aprendizaje.
- Gestionar insignias para valorar las inteligencias múltiples del/de la estudiante.
- Gestionar insignias para fomentar el trabajo colaborativo.
- Gestionar insignias para que las/los estudiantes se evalúen entre ellos (co-evaluación).
- Gestionar insignias para desarrollar de forma gradual competencias digitales.





5. Bibliografía de referencia

- European Commission (s.f.). Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu. Publicado por primera vez en inglés como European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu por el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466. <http://europa.eu/!gt63ch>
- Beneyto-Seoane, M. y Collet-Sabé, J. (2018). Análisis de la actual formación docente en competencias TIC. Por una nueva perspectiva basada en las competencias, las experiencias y los conocimientos previos de los docentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, vol. 4 (23), 45-57. DOI: 10.30827/profesorado.v22i4.8396
- Cabero Almenara, J. y Palacios Rodríguez, A.o (2020). Marco Europeo de Competencia Digital Docente DigCompEdu y cuestionario DigCompEdu Check-In. *EDMETIC*, vol. 9, (1) 213-234. DOI: 10.21071/edmetic.v9i1.12462
- Curso Moodle para profesores. Secretaría de Virtualidad. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo.
- Gallardo, E., Poma, A. y Esteve, F. (2018). La competencia digital: análisis de una experiencia en el contexto universitario. *Academicus*, vol. 1 (12), 6-15.