



Guidance and Learning App for Adult Digital Education – GLAD

Marco práctico y teórico de educación y mediación digital para progenitores y educadores

Entidad socia: Neo Sapiens

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Introducción | 3 |
| I. Base teórica | 3 |
| Base teórica y definiciones más habituales de destrezas o competencias digitales..... | 3 |
| Definiciones de las competencias digitales clave que las personas adultas deberían desarrollar y mejorar con formación | 5 |
| Sistema nacional de desarrollo de competencias digitales entre personas adultas en Chipre, Italia, España, Polonia y Rumanía | 11 |
| Destrezas parentales relacionadas con tecnologías digitales que deberían desarrollarse y mejorarse con formación para personas adultas | 11 |
| Competencias clave para formadores y educadores de personas adultas, necesarias para impartir formaciones eficaces en el ámbito de las destrezas parentales, en relación con el uso de las tecnologías digitales | 12 |
| Ejemplos de mejores prácticas en el ámbito del desarrollo de las competencias digitales entre personas adultas | 17 |
| Ejemplos de mejores prácticas en el ámbito del desarrollo de las competencias de formadores/educadores de personas adultas, relacionadas con la formación y el uso de las tecnologías digitales con menores..... | 20 |
| II. Conocimientos y expectativas de progenitores y educadores de personas adultas relacionados con la aplicación y la formación relativas a las tecnologías digitales | 23 |
| Investigación mediante encuesta a progenitores y entrevistas individuales..... | 23 |
| Investigación mediante encuesta sobre formadores/educadores..... | 27 |
| III. Marco de competencias digitales para educadores de personas adultas..... | 33 |
| IV. Marco de competencias digitales para personas adultas (progenitores) | 36 |
| V. Referencias seleccionadas | 39 |
| VI. Anexos..... | 40 |
| Informes nacionales de investigación documental | 40 |
| Informes de trabajo de campo | 40 |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

El proyecto GLAD - Guidance and Learning App for Adult Digital Education (aplicación de orientación y aprendizaje para la educación digital de personas adultas) tiene como objetivo capacitar a personas adultas y formadores en el ámbito de la educación digital de menores. Concibe así un modelo seguro de formación para progenitores, centrado en la relación con sus hijos e hijas en el uso de la tecnología digital. Con este fin, el proyecto define un marco educativo general para aumentar las posibilidades que nos ofrecen las TIC, además de crear una aplicación que puede utilizarse como un espacio donde encontrar y acceder a sugerencias para poner en práctica, en función de diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Este informe de la investigación documental realizada durante la fase inicial del proyecto, describe necesidades, canales, medios y competencias digitales con los que los grupos objetivo (progenitores y formadores) deberían contar para un uso adecuado en el área de las tecnologías digitales. El documento se divide en dos partes. La primera incluye una base teórica vinculada a las TIC (definiciones de destrezas o competencias digitales, perfil de las competencias digitales, información resumida sobre los sistemas nacionales para el desarrollo de las competencias digitales, descripción de destrezas parentales relacionadas con el uso de las tecnologías digitales, etc.). La segunda expone los resultados de una investigación cualitativa y cuantitativa realizada con un grupo de progenitores y educadores de los diferentes países del proyecto. El resultado de estos análisis es la creación de un nuevo perfil de competencias digitales para progenitores y educadores.

I. Base teórica

Base teórica y definiciones más habituales de destrezas o competencias digitales

Actualmente, las competencias y destrezas digitales son aptitudes fundamentales. Las capacidades digitales se consideran una de las 8 competencias clave para el aprendizaje permanente de la Unión Europea. Están relacionadas con muchas de las destrezas del siglo XXI que toda la ciudadanía debería adquirir para garantizar su participación activa en la sociedad y la economía. (Ferrari, 2013). Su definición adopta formas diversas. La competencia digital engloba el uso y el manejo seguros, críticos y responsables de las tecnologías digitales

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Abarca la alfabetización en materia de información y datos, comunicación y colaboración, alfabetización mediática, creación de contenidos digitales (incluida la programación), seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relativas a la ciberseguridad), preguntas relacionadas con la propiedad intelectual e industrial, resolución de problemas y pensamiento crítico (Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, 2006). La competencia digital es una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes relacionadas con el uso de la tecnología para realizar tareas, solucionar problemas, comunicarse, gestionar información y colaborar, además de crear y compartir contenido de forma eficaz, apropiada, segura, crítica, creativa, independiente y ética (Skov, 2016). Las destrezas digitales también son importantes como requisito fundamental para la relación fructífera de la población infantil con el mundo a través de internet: son importantes para la participación de la juventud en la sociedad, la educación, el mundo laboral y su bienestar general (Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud, Ólafsson, Livingstone y Hasebrink, 2020). La competencia digital, a veces abreviada como DigComp, es una competencia transversal (Ferrari 2013). El Marco Europeo de Competencia Digital ofrece además una herramienta para mejorar la competencia digital ciudadana. En la actualidad, ser competente a nivel digital significa tener aptitudes en las cinco áreas del siguiente marco DigComp (Carretero, Vuorikari and Yves, 2017):

Área de competencia 1: Alfabetización en materia de información y datos

1. Explorar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital.
2. Evaluar datos, información y contenido digital.
3. Gestionar datos, información y contenido digital.

Área de competencia 2: Comunicación y colaboración

1. Interactuar a través de tecnologías digitales.
2. Compartir a través de tecnologías digitales.
3. Participar en la sociedad a través de las tecnologías digitales.
4. Colaborar a través de tecnologías digitales.
5. Netiqueta.
6. Gestionar la identidad digital.

Área de competencia 3: Creación de contenidos digitales

1. Desarrollar contenido digital.
2. Integrar y reelaborar contenido digital.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
3. Derechos de autoría y licencias.
 4. Programar.

Área de competencia 4: Seguridad

1. Proteger dispositivos.
2. Proteger datos personales y la privacidad.
3. Proteger la salud y el bienestar.
4. Proteger el medioambiente.

Área de competencia 5: Resolución de problemas

1. Solucionar problemas técnicos.
2. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
3. Utilizar tecnologías digitales de forma creativa.
4. Identificar deficiencias en las competencias digitales.

Definiciones de las competencias digitales clave que las personas adultas deberían desarrollar y mejorar con formación

El marco DigComp incluye una descripción detallada de todas las competencias incluidas en las cinco dimensiones establecidas (Carretero, Vuorikari e Yves, 2017).

La primera área, alfabetización en materia de información y datos, engloba tres aspectos: 1) Explorar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital: identificar, explicar y reaccionar ante la necesidad de información, encontrar datos y contenido a través de una búsqueda sencilla en entornos digitales, acceder a datos e identificar estrategias de búsqueda personales simples. 2) Evaluar datos, información y contenido digital: detectar la credibilidad y la fiabilidad de fuentes de datos, analizarlos y compararlos; evaluar la fiabilidad y credibilidad de diferentes fuentes de datos y valorarlas de forma crítica; encontrar soluciones a problemas complejos con definiciones limitadas relacionadas con el análisis de las fuentes. 3) Gestionar datos, información y contenido digital, como identificar, organizar, almacenar y recuperar datos en un entorno estructurado, seleccionar datos, información y contenido para organizarlo y almacenarlo de forma rutinaria, adaptar la gestión de información y datos para la recuperación y almacenamiento más apropiados e integrar conocimiento para contribuir a prácticas profesionales en la gestión de datos.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



La segunda área, comunicación y colaboración, está formada por: 1) Interactuar a través de tecnologías digitales: seleccionar tecnologías digitales e interactuar con ellas, identificar los medios de comunicación adecuados, interactuar habitualmente con tecnologías digitales y seleccionar la comunicación digital apropiada, adaptar los medios de comunicación más convenientes para determinados contextos y proponer ideas y procesos nuevos en este ámbito. 2) Compartir a través de tecnologías digitales: reconocer y seleccionar las tecnologías digitales adecuadas para compartir datos e información y para manipularlos, explicar cómo ser un elemento de intermediación para compartir información e ilustrar prácticas de referencia y atribución. 3) Participar en la sociedad a través de las tecnologías digitales: identificar y seleccionar servicios digitales para participar en la sociedad y permitirse hacerlo, con la propuesta de diferentes servicios digitales para este fin y un uso variado de estos. 4) Colaborar a través de tecnologías digitales: seleccionar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y elegir a la vez las mejores herramientas para el codesarrollo y la creación conjunta de datos. 5) Netiqueta: saber diferenciar normas de comportamiento y conocimientos sencillos al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales y, a la vez, ser capaz de debatir sobre estas. 6) Gestionar la identidad digital: identificar y saber distinguir una serie de identidades digitales bien definidas, explicar formas de proteger la reputación en internet y describir datos elaborados con herramientas digitales.

La tercera área de competencia describe la creación de contenidos digitales e incluye algunas dimensiones específicas, como: 1) Desarrollar contenido digital: identificar e indicar formas de crear y editar contenido y elegir cómo expresarse a través de medios digitales. 2) Integrar y reelaborar contenido digital: seleccionar y explicar formas de modificar, perfeccionar y mejorar elementos de contenidos e información novedosos, para crear unos nuevos y originales. 3) Derechos de autoría y licencias: identificar e indicar las normas de los derechos de autoría y licencias aplicables a los datos, la información digital y el contenido. 4) Programar: enumerar instrucciones para un sistema informático para resolver un problema sencillo y manejar un sistema informático para solucionar otros problemas o desempeñar otras tareas.

La cuarta área de competencia se denomina seguridad y engloba cuatro aspectos: 1) Proteger dispositivos: indicar y organizar formas de proteger mis dispositivos y contenido digital y diferenciar riesgos y amenazas en entornos digitales, con la selección de medidas de seguridad y la explicación de procedimientos relacionados con la fiabilidad y la privacidad.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



2) Proteger los datos personales y la privacidad: seleccionar y explicar maneras de proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales, hablar sobre formas de utilizar y compartir información de identificación personal, y saber protegerme a mí y a otras personas frente a perjuicios, además de contar con una declaración de política de privacidad. 3) Proteger la salud y el bienestar: saber diferenciar distintas formas de evitar riesgos y amenazas para la salud y protegerse de posibles peligros en entornos digitales. Identificar y hablar sobre tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión. 4) Proteger el medioambiente: reconocer el impacto medioambiental de las tecnologías digitales y su uso.

Por último, la quinta área de competencia hace referencia a la resolución de problemas e incluye los siguientes aspectos: 1) Resolver problemas técnicos: identificar e indicar problemas técnicos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales y seleccionar soluciones para estos. 2) Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: identificar e indicar necesidades y a su vez reconocer y seleccionar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para satisfacer dichas necesidades. 3) Utilizar tecnologías digitales de forma creativa: identificar y seleccionar herramientas y tecnologías digitales que puedan utilizarse para aportar conocimientos y crear procesos y productos innovadores, con la participación individual y colectiva en determinados procesamientos cognitivos para entender y resolver problemas conceptuales en entornos digitales. 4) Identificar deficiencias en las competencias digitales: reconocer cuándo mi propia competencia digital necesita mejorar o ponerse al día y buscar oportunidades para el desarrollo propio.

Otra propuesta interesante para clasificar las competencias digitales es la planteada por Van Laar, van Deursen, van Dijk, and de Haan, (2017). A partir de los resultados de una revisión sistemática, hacen una distinción entre las destrezas digitales básicas y las contextuales. Las básicas son fundamentales para realizar tareas necesarias en una amplia gama de actividades. Las destrezas contextuales se precisan para aprovechar las básicas y, por lo tanto, han de tener relación con estas. Las destrezas básicas son las siguientes:

a) Técnicas: aquellas competencias para utilizar dispositivos y aplicaciones (móviles) para realizar tareas prácticas y reconocer entornos específicos en internet, para navegar y mantener la orientación. Componentes clave:

- Conocimientos sobre TIC: entender las características de dispositivos o aplicaciones (móviles).

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- Uso de las TIC: realizar operaciones básicas en aplicaciones (móviles) y acceder a recursos para el uso diario.
- Navegación: evitar perder la orientación al navegar por internet.

b) **Gestión de la información:** competencias para utilizar las TIC con el fin de buscar, seleccionar y organizar información de forma eficiente para tomar decisiones fundamentadas sobre las fuentes más adecuadas de información para tareas determinadas.

Componentes clave:

- Definir: utilizar las TIC para elaborar un resumen de la investigación, con el fin de facilitar la búsqueda de información.
- Acceder: utilizar las TIC para encontrar y recuperar información a partir de varias fuentes online.
- Evaluar: utilizar las TIC para valorar la utilidad y cantidad necesaria de información para un fin específico.
- Gestionar: utilizar las TIC para organizar la información y ser capaz de encontrarla más tarde.

c) **Comunicación:** competencias para utilizar las TIC para transmitir información a otras personas, con la garantía de que se expresa eficazmente lo que se quiere decir.

Componentes clave:

- Transmitir información: utilizar las TIC para comunicar información e ideas de manera eficaz a públicos diversos con una variedad de soportes y formatos online.

d) **Colaboración:** competencias para utilizar las TIC para desarrollar una red de contactos y trabajar en equipo para intercambiar información, negociar acuerdos y tomar decisiones con respeto mutuo entre miembros, con el objetivo de conseguir una meta común.

Componentes clave:

- Comunicación interactiva: aportar sentido a través de intercambios con diversas herramientas TIC actuales.
- Participación en conversaciones: utilizar las TIC para compartir ideas (p. ej. plataformas online).

e) **Creatividad:** competencias para utilizar las TIC para generar ideas nuevas o anteriormente desconocidas, o tratar ideas conocidas de una manera nueva y transformarlas

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



en un producto, servicio o proceso aceptado como novedoso dentro de un dominio particular.

Componentes clave:

- Creación de contenidos: utilizar las TIC para formular ideas o desarrollar nuevas maneras de hacer las cosas.

f) Pensamiento crítico: competencias para utilizar las TIC para emitir juicios fundados y tomar decisiones sobre información obtenida y comunicación mediante un razonamiento reflexivo y unas pruebas suficientes que respalden las afirmaciones.

Componentes clave:

- Aclaración: utilizar las TIC para hacer y responder preguntas aclaratorias sobre el problema.
- Evaluación: utilizar las TIC para juzgar la idoneidad de una fuente para un problema determinado.
- Justificación: utilizar las TIC para plantear argumentos sobre afirmaciones, basados en su coherencia con otras declaraciones de conocimiento (p. ej. personal, memoria, testimonio, coherencia, racionalidad, reproducción).
- Conexión de ideas: utilizar las TIC para vincular hechos, ideas y conceptos.
- Innovación: utilizar las TIC para sugerir nuevas ideas que debatir.

g) Resolución de problemas: competencias para utilizar las TIC para procesar cognitivamente y entender un problema o situación junto con la aplicación activa de conocimientos, para encontrar la solución a un problema. Componentes clave:

- Adquisición de conocimiento: utilizar las TIC para adquirir conocimientos sobre el problema, ya sean implícitos o explícitos.
- Aplicación de conocimientos: utilizar las TIC para aplicar conocimientos sobre el problema, implícitos o explícitos, y dar con la solución.

En contraposición, las competencias contextuales son las siguientes:

a) Conciencia ética: competencias para comportarse de forma socialmente responsable, con la demostración de conciencia y conocimiento de los aspectos legales y éticos al utilizar las TIC. Componentes clave:

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Uso responsable de las TIC: decidir los límites legales, éticos y culturales de un uso personal y socialmente responsable de las TIC, al entender los riesgos potenciales que existen en internet al utilizarlas.
 - Impacto social de las TIC: entender, analizar y evaluar el impacto de las TIC en contextos sociales, económicos y culturales al utilizarlas.

b) **Conciencia cultural:** competencias para mostrar una comprensión y respeto de otras culturas al utilizar las TIC. Componentes clave:

- **Comunicación intercultural:** actitudes con respecto a la comunicación en línea y experiencias de colaboración con personas de diferentes culturas al utilizar las TIC.

c) **Flexibilidad:** competencias para adaptar la mentalidad, actitud y comportamiento propios a entornos de TIC. Componentes clave:

- **Adaptarse a situaciones frecuentes y variables:** actitud con respecto a la adecuación de la mentalidad, actitudes o comportamiento para adaptarse mejor a entornos de TIC actuales o futuros.

d) **Autodirección:** competencias para fijar objetivos personales y gestionar el progreso hacia el alcance de estos, con el fin de evaluar nuestros propios avances al usar las TIC. Componentes clave:

- **Fijación de objetivos:** establecer objetivos de aprendizaje o plazos al utilizar las TIC.
- **Control:** disposición personal para tomar el control del propio aprendizaje al utilizar las TIC.
- **Iniciativa:** avanzar de forma proactiva hacia decisiones o acciones al utilizar las TIC.
- **Seguimiento del progreso:** evaluar si se han conseguido los objetivos previamente fijados con el uso de las TIC.

e) **Aprendizaje permanente:** competencias para explorar constantemente oportunidades nuevas al utilizar las TIC, que pueden integrarse en un entorno para mejorar continuamente las capacidades personales. Componentes clave:

- **Generación de conocimiento:** uso eficaz de las TIC para generar conocimientos útiles a nivel individual.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Sistema nacional de desarrollo de competencias digitales entre personas adultas en Chipre, Italia, España, Polonia y Rumanía

Según un análisis de la bibliografía relativa al sistema educativo para personas adultas de los cinco países participantes en el proyecto (Chipre, Italia, España, Polonia y Rumanía), existe una falta de soluciones sistemáticas en el ámbito del desarrollo de competencias digitales. Cada país cuenta con determinada documentación y directrices sobre esta cuestión, pero estas no se aplican sistemáticamente. Buenos ejemplos de esto serían la Estrategia para la Agenda Digital de Rumanía 2020 o la Estrategia Digital de Chipre. En los países mencionados, los documentos principales sobre este asunto son recomendaciones centralizadas de la Unión Europea y no recursos propios.

Destrezas parentales relacionadas con tecnologías digitales que deberían desarrollarse y mejorarse con formación para personas adultas

Las personas adultas son las primeras figuras docentes para sus menores. De ellas dependen las destrezas que adquirirá la juventud y cómo las utilizará. También tienen una función importante en la adquisición de competencias digitales y en la advertencia de amenazas procedentes de este ámbito. La transferencia eficaz de conocimientos en este campo no solo está relacionada con la posesión de competencias digitales específicas de las personas adultas, sino también con determinadas destrezas parentales. Tras la investigación realizada por el proyecto y revisión de publicaciones variadas, se pueden señalar los siguientes aspectos que describen la relación entre progenitores e hijos e hijas en el ámbito de las tecnologías digitales (Brown, 2019):

- Capacidad para observar y escuchar con atención y de forma comprensiva.
- Honestidad y transparencia.
- Resolución de problemas.
- Autorrespeto, respeto a otras personas y a sus bienes.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



En general, las destrezas parentales relacionadas con las tecnologías digitales deberían analizarse en tres aspectos de las competencias digitales (ParentINFO, 2018):

- 1. Alfabetización técnica:** comprensión de los ordenadores y posesión de las competencias técnicas para utilizarlos.
- 2. Alfabetización en medios de comunicación:** comprensión de la diferencia entre las diferentes plataformas, p. ej. Twitter publica para cualquiera, mientras que en Instagram puedes decidir quién ve tus publicaciones.
- 3. Alfabetización social:** capacidad para entender los tipos de comportamiento humanos en internet y lo que deberías esperar de otras personas.

Los padres y madres tienen una función fundamental en el uso de las tecnologías digitales por parte de personas de temprana edad (Chaudron, Gioia y Gemo, 2017). Sus formas de educar y estrategias de mediación dependen de sus propias opiniones sobre la tecnología (positivas, negativas, equilibradas). Livingstone y Helsper (2008) identificaron cuatro factores que caracterizan los tipos de mediación parental relativos a internet, denominados como (1) uso conjunto activo, (2) restricciones de tiempo y contenido, (3) restricciones técnicas y (4) seguimiento. Las formas en las que los padres y madres controlan el acceso y el uso a los medios digitales de sus hijos e hijas varían sistemáticamente en función de su educación, estado socioeconómico y conocimientos de internet y tecnologías digitales. Esto sugiere que el uso eficaz de las destrezas parentales en el ámbito de las tecnologías digitales no solo engloba las competencias educativas, sino también las propias capacidades digitales de los padres y madres.

[Competencias clave para formadores y educadores de personas adultas, necesarias para impartir formaciones eficaces en el ámbito de las destrezas parentales, en relación con el uso de las tecnologías digitales](#)

El desarrollo de las destrezas parentales es un proceso que consta de varias fases y que puede llevarse a cabo individualmente, pero también durante una formación específica. Una formación eficaz no solo surge del contenido, sino también del comportamiento de una persona competente que se encarga de impartirlo, con determinados rasgos y competencias, en una combinación ideal de capacidades interpersonales y conocimientos específicos. En el

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Marco Europeo para la Competencia Digital del Profesorado, Redecker e Yves (2017) proponen el perfil de una figura o persona educadora, en la que las competencias se organizan en seis ámbitos:

ÁREA 1: COMPROMISO PROFESIONAL - *Uso de tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y el desarrollo profesional.*

1.1 Comunicación organizacional

Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con estudiantes, progenitores y terceros. Contribuir a desarrollar y mejorar las estrategias de comunicación organizacional de manera colaborativa.

1.2 Colaboración profesional

Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con el resto de educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar con prácticas pedagógicas de manera colaborativa.

1.3 Práctica reflexiva

Reflexionar, evaluar críticamente y desarrollar activamente, de forma individual y colectiva, la propia práctica pedagógica digital y la de nuestra comunidad educativa.

1.4 Desarrollo Profesional Continuo Digital (CPD)

Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.

ÁREA 2: RECURSOS DIGITALES - *Obtención, creación e intercambio de recursos digitales.*

2.1 Selección de recursos digitales

Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Tener en cuenta el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de aprendices; seleccionar a su vez los recursos digitales y planificar su uso.

2.2 Creación y modificación de recursos digitales

Modificar recursos existentes con licencia abierta y otros recursos en los que esté permitido y basarse en ellos. Crear o colaborar en la creación de nuevos recursos educativos digitales. Tener en cuenta el objetivo de aprendizaje específico, contexto, enfoque pedagógico y grupo aprendiz; diseñar a su vez los recursos digitales y planificar su uso.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555



2.3 Administrar, proteger y compartir recursos digitales

Organizar contenidos digitales y ponerlos a disposición del alumnado, progenitores u otro tipo de educadores. Proteger eficazmente los contenidos digitales sensibles. Respetar y aplicar correctamente las normas de privacidad y derechos de autoría. Comprender el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, lo que incluye su correcta atribución.

ÁREA 3: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE - *Gestión y organización del uso de tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.*

3.1 Enseñanza

Planificar y utilizar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones didácticas. Gestionar y organizar adecuadamente las intervenciones de enseñanza digital. Probar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.

3.2 Guía

Utilizar herramientas y servicios digitales para mejorar la interacción con el alumnado, de forma individual y colectiva, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica. Experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo.

3.3 Aprendizaje colaborativo

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre aprendices. Permitir que el alumnado emplee las tecnologías digitales como parte de tareas colaborativas, como herramienta para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación de conocimientos basados en la colaboración.

3.4 Aprendizaje autodirigido

Utilizar las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje autodirigidos, es decir, para permitir que el alumnado planifique, supervise y reflexione sobre su propio aprendizaje, evidencie el progreso, comparta conocimientos y presente soluciones creativas.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



ÁREA 4: EVALUACIÓN - *Utilizar tecnologías digitales y estrategias para mejorar la evaluación.*

4.1 Estrategias de evaluación

Utilizar tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad y la idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

4.2 Análisis de pruebas

Generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar las pruebas digitales de la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado, con el fin de orientar la enseñanza y el aprendizaje.

4.3 Retroalimentación y planificación

Utilizar tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación puntual y oportuna al alumnado. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo específico, basado en las pruebas generadas por las tecnologías digitales utilizadas. Ayudar a alumnado y progenitores a entender las pruebas proporcionadas por las tecnologías digitales y utilizarlas para la toma de decisiones.

ÁREA 5: EMPODERAR AL ALUMNADO - *Usar tecnologías digitales para mejorar la inclusión, personalización e implicación activa de cada aprendiz.*

5.1 Accesibilidad e inclusión

Asegurar la accesibilidad a los recursos y a las actividades de aprendizaje, para todo el alumnado, incluidas las personas con necesidades especiales. Considerar y responder a las expectativas digitales del alumnado, sus habilidades, usos e ideas erróneas, así como las restricciones contextuales, físicas o cognitivas para el uso de tecnologías digitales.

5.2 Diferenciación y personalización

Utilizar tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje del alumnado, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y ritmos y seguir diferentes vías y objetivos de aprendizaje personales.

5.3 Participación activa del alumnado

Utilizar tecnologías digitales para fomentar el compromiso activo y creativo del alumnado con un tema. Utilizar tecnologías digitales dentro de estrategias pedagógicas que fomenten las competencias transversales, la reflexión profunda y la expresión creativa de cada estudiante. Abrir el aprendizaje a contextos nuevos del mundo real, que involucren al alumnado en

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos o que, de otra forma, aumenten su implicación activa en cuestiones variadas.

ÁREA 6: FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO - *Permitir al alumnado utilizar las tecnologías digitales de forma creativa y responsable para la búsqueda de información, comunicación, creación de contenidos, bienestar y resolución de problemas.*

6.1 Información y alfabetización mediática

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que el alumnado articule las necesidades de información, encuentre información y recursos en entornos digitales, organice, procese, analice e interprete información y compare y evalúe críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

6.2 Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que el alumnado utilice de manera efectiva y responsable tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

6.3 Creación de contenido digital

Incorporar tareas/deberes, actividades de aprendizaje y evaluaciones que requieran que el alumnado se exprese a través de medios digitales y que modifique y cree contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar al alumnado cómo se aplican los derechos de autoría y las licencias al contenido digital, cómo hacer referencia a fuentes y atribuir licencias.

6.4. Uso responsable

Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social del alumnado cuando use tecnologías digitales. Facultar al alumnado para que gestione riesgos y utilice las tecnologías digitales de forma segura y responsable.

6.5 Solución digital de problemas

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que el alumnado identifique y resuelva problemas técnicos o transfiera creativamente conocimientos tecnológicos a nuevas situaciones.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

Ejemplos de buenas prácticas en el ámbito del desarrollo de las competencias digitales entre personas adultas

| Nombre del proyecto | Descripción |
|--|--|
| <p>Connect Digitally, Easily and Simple. Fomento del gobierno electrónico y las competencias digitales - Cyprus Productivity Centre - (Nicosia, Chipre)</p> | <p>El programa «Connect Digitally» ofrece cursos de formación gratuitos a la ciudadanía chipriota para desarrollar sus competencias digitales y aprender a utilizar los sistemas de gobierno electrónico. Los cursos ponen en marcha iniciativas que permiten el desarrollo de las competencias digitales de personas adultas.</p> <p>Los cursos proporcionan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las competencias necesarias para incluir y utilizar los sistemas de gobierno electrónico en línea. • Competencias digitales, en especial las relacionadas con el uso de internet y sus aplicaciones básicas. • Formación para personas adultas (mayores de 60) sobre cómo utilizar los sistemas y dispositivos Windows, Android y iOS. <p>Todos los talleres son gratuitos en todas las ciudades de Chipre. Se otorga un certificado de participación a cada participante, como muestra de su asistencia al programa de formación.</p> <p>Se realizaron un total de 274 programas de formación y seminarios dentro del proyecto. Hasta ahora, el número de participantes que lo ha superado satisfactoriamente es de 3419.</p> <p>Enlace (en griego): https://bit.ly/2BAWAjQ</p> |
| <p>GROW DIGITAL - Chipre</p> | <p>Se trata de una coalición nacional dirigida por D. Stelios Himonas, en colaboración con el Departamento de Comunicaciones Electrónicas de Chipre, comunidades profesionales, instituciones públicas, empresas privadas y ONG.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: mejorar las competencias digitales de sus participantes y abordar |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | |
|------------------------------------|--|
| | <p>las discordancias previstas entre las necesidades relativas a las TIC y las vacantes de empleo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Plan de acción: 3 años divididos en 3 subcategorías (educación y formación, certificación, concienciación). <p>Enlace: https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/cyprus-launches-national-coalition-digital-skills-and-jobs Y www.digitaljobs.cyprus-digitalchampion.gov.cy/el/page/home</p> |
| Formación digital de Google | <p>La formación digital de Google es una manera de adquirir más competencias digitales. Google ofrece una formación certificada gratuita, especialmente en el ámbito de la comunicación y el marketing digitales, pero sin perder la relación con el área básica de las competencias comunicativas.</p> <p>Enlace: https://learndigital.withgoogle.com/digitaltraining/courses/</p> |
| CyL Digital - España | <p>CyL Digital es una formación en línea para progenitores y educadores sobre cuestiones relacionadas con las nuevas tecnologías.</p> <p>Enlace: www.cyldigital.es</p> |
| ECDL Romania | <p>ECDL Romania es una organización que ofrece formación en competencias digitales. ECDL/ICDL es el mayor programa de certificación en TI para competencias informáticas básicas para usuarios finales y está reconocido en más de 100 países de todo el mundo. La certificación ECDL/ICDL ofrece a sus titulares la garantía de contar con los conocimientos básicos necesarios en TI para desempeñar una función activa en la sociedad electrónica. La adquisición de certificaciones ECDL/ICDL puede aumentar las posibilidades de encontrar un mejor trabajo y de utilizar un ordenador de forma eficiente, tanto para la vida personal como para la profesional.</p> <p>Enlace: https://www.ecdl.ro/acasa</p> |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | |
|---|--|
| Future Learn | <p>Cursos en línea gratuitos disponibles en las principales plataformas MOOC. Por ejemplo, en la plataforma Future Learn, los cursos en competencias digitales básicas y avanzadas se muestran en una página y están clasificados por duración, horas de estudio a la semana y evaluaciones de la comunidad usuaria.</p> <p>Enlace: https://www.futurelearn.com/career-advice/grow-your-digital-skills.</p> |
| Digital Competences Development System | <p>DCDS, Sistema de Desarrollo de Competencias Digitales, según sus siglas en inglés, se desarrolló para mejorar las competencias digitales y validarlas en función de los marcos de competencias europeos. DCDS apoya a personas adultas y jóvenes en la autoevaluación de sus competencias digitales y la identificación de carencias y deficiencias. Pone en contacto a personas adultas y jóvenes mayores de edad con tutores y centros de formación para facilitar estudiantes, con el fin de acortar distancias y mejorar el perfil de competencias. Proporciona acceso a cursos compuestos, que combinan la formación presencial con el uso de una plataforma digital. Ofrece un mecanismo que valida los logros con insignias digitales, que las personas adultas pueden descargar en sus ordenadores y añadir a su perfil.</p> <p>Enlace: https://digitalcompetences.eu</p> |
| NASK Academy - Polonia | <p>La NASK Academy es un departamento de la Red Informática Académica y Científica polaca, que organiza actividades formativas y educativas para personas adultas y población infantil. Ofrece cursos y guías en el ámbito de las competencias digitales y el uso seguro de las nuevas tecnologías. Una de sus iniciativas es un proyecto denominado «Hazte amigo/a de tu hijo/a», dirigido a progenitores y tutores. Su objetivo es animarles a participar activamente en la vida en internet de sus hijos, hijas o menores a su cargo y conocer sus intereses y la comunidad virtual.</p> <p>Enlace: https://akademia.nask.pl/</p> |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

Ejemplos de buenas prácticas en el ámbito del desarrollo de las competencias de formadores/educadores de personas adultas, relacionadas con la formación y el uso de las tecnologías digitales con menores

| Nombre del proyecto | Descripción |
|---|---|
| Breaking Barriers - Embracing Literacy through Digital Media | <p>La asociación panchipriota cultural y educativa ha trabajado para apoyar la formación de personas adultas en prácticas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivos: el intercambio de buenas prácticas en las destrezas básicas y las fórmulas educativas a través de los medios digitales. El rango de edad del grupo objetivo es de entre 25 y 65 años. Participantes: de Reino Unido, Italia, Chipre, Polonia, Malta, Noruega, Países Bajos y FYROM. Actividades: organización de talleres, investigación sobre medios digitales, creación de equipos, mejora de las competencias del personal educador. La elaboración de un plan de medios digitales para las clases para personas adultas, con orientación adicional sobre métodos de enseñanza. <p>Enlace: http://www.breakingbarriers.eu/index.php/en/</p> |
| Instituto Nacional de Ciberseguridad - España | <p>Sitio interactivo para la organización de itinerarios educativos sobre ciberseguridad para profesionales (lo que incluye a personal del ámbito de la educación).</p> <p>Enlace: https://itinerarios.incibe.es/</p> |
| Mobile Academy | <p>La Mobile Academy es el resultado de la creencia de sus fundadores de que el presente y el futuro son móviles y de su deseo de ofrecer formación y consultoría para crear excelentes experiencias móviles. Ofrecen sus servicios a personas adultas y de corta edad. Su equipo de formadores consta de profesionales del sector que disfrutan compartiendo sus conocimientos y experiencia. El objetivo de la empresa es ayudar a profesionales de la tecnología, los negocios y el diseño a saber crear experiencias móviles excelentes.</p> <p>La empresa facilita las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cursos sobre las características esenciales de iOS y Android. Talleres de un día sobre tecnología, productos, experiencia de usuario y |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | |
|---|--|
| | <p>marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reuniones sobre crecimiento y desarrollo móvil y casos prácticos. • Informe tecnológico móvil: visión de conjunto del panorama de desarrollo móvil. |
| Cibercorresponsales - España | <p>Cibercorresponsales es una plataforma para el periodismo joven formada por entidades públicas y ONG privadas. Cuenta con espacio en línea para artículos que abordan los intereses de la juventud, además de numerosos recursos y guías para un uso seguro de internet y redes sociales por parte de menores, docentes y progenitores.</p> <p>Enlace: https://www.cibercorresponsales.org/pages/seccion-de-recursos</p> |
| Behavioral addiction - Polonia | <p>En Polonia, muchas actividades relacionadas con el uso adecuado de las nuevas tecnologías están promovidas por Fundusz Rozwiązywania Problemów Hazardowych (financiado por el Ministerio de Sanidad). Un ejemplo de estas iniciativas es el portal de adicciones comportamentales. Contiene información variada y una serie de consejos para progenitores/profesores que se enfrentan al problema del uso inadecuado de internet/tecnologías digitales por parte de sus hijos o hijas o alumnado.</p> <p>Enlace: https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/</p> |
| Fundación Empowering Children Foundation - Polonia | <p>La fundación Empowering Children Foundation (Polonia) trabaja para garantizar que todas las personas tengan una infancia segura y sean tratadas con respeto hacia su dignidad, como seres humanos de pleno derecho. Esta fundación ofrece una plataforma educativa para profesionales que incluye numerosos cursos a distancia para profesores y formadores, por ejemplo, mantener la seguridad de personas de temprana edad y jóvenes en la red, normas de seguridad del colegio en internet, seguridad infantil y juvenil en internet «Safely Here and There». Un curso para progenitores y profesionales.</p> <p>Enlace: https://www.edukacja.fdds.pl/kursy-e-learning</p> |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | |
|--|---|
| <p>Plan nacional para escuelas digitales: la buena escuela - Italia</p> | <p>«El Piano Nazionale per la Scuola Digitale: la Buona Scuola (Plan nacional para escuelas digitales: la buena escuela) se lanzó en 2015 por el Ministerio de Educación, Universidad e Investigación (MIUR) y fomenta la adopción de nuevas tecnologías en el contexto de la escuela preescolar, con el fin de fomentar el aprendizaje infantil. Más concretamente, se amplía la enseñanza de codificación a las escuelas de preescolar y se forma y emplea a un nuevo perfil docente, también en el contexto de las instituciones de preescolar, especialmente, la figura denominada «animatore digitale» (formador digital).</p> |
|--|---|

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555

II. Conocimientos y expectativas de progenitores y educadores de personas adultas relacionados con la aplicación y la formación relativas a las tecnologías digitales

Como parte de las actividades del proyecto, se realizaron encuestas en todos los países socios (Chipre, Italia, España, Rumanía y Polonia), para estudiar los conocimientos y expectativas relacionados con la aplicación y las formaciones relacionadas con las tecnologías digitales que utilizan progenitores e hijos e hijas. La investigación se llevó a cabo con dos seminarios en línea (progenitores y formadores/educadores) y entrevistas detalladas individuales (progenitores con hijos e hijas que utilizan tecnologías digitales). Los resultados recopilados en la investigación se presentaron con detalle en Informes Nacionales elaborados por las entidades socias del proyecto en cada país y cuyas conclusiones más importantes se muestran a continuación:

Investigación mediante encuesta a progenitores y entrevistas individuales

14 progenitores de Chipre, 14 progenitores de Italia, 18 progenitores de España, 30 progenitores de Polonia y 21 progenitores de Rumanía participaron en la investigación. Del total de 97 progenitores, 77 eran mujeres y 20 hombres. Las personas encuestadas tenían edades de entre 26 y 54 años. La media de edad de las personas encuestadas era de 39,01 años.

| | Sí | No |
|---|------------|------------|
| ¿Sueles llevar un seguimiento del tiempo que invierten tus hijos e hijas con las tecnologías? | 81,1 %, 77 | 18,9 %, 18 |
| ¿Tienen tus hijos o hijas libre acceso a los dispositivos? | 32,6 %, 31 | 67,4 %, 64 |
| ¿Has instalado o aplicas filtros a los dispositivos para limitar el acceso a contenidos digitales para tus hijos o hijas? | 34,7 %, 33 | 65,3 %, 62 |
| ¿Te sientas con ellos o ellas mientras utilizan los dispositivos? | 57,9 %, 55 | 42,1 %, 40 |

El conjunto de progenitores califica su conocimiento de la tecnología en una media de 3,85 (mínimo 1, máximo 5), en una escala del 1 al 5. El grupo de progenitores encuestado también indicó las medidas que toma en relación con el uso de la tecnología por parte de sus menores:

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | CY | IT | ES | PL | RO |
|--|-----------|------------|------------|------------|------------|
| Establezco límites en el uso de dispositivos. | 21 %, 3 | 28,6 %, 4 | 61,1 %, 11 | 13,8 %, 4 | 71,4 %, 15 |
| Les permito utilizar dispositivos sin supervisión. | 79 %, 11 | 14,3 %, 2 | 16,7 %, 3 | 10,3 %, 3 | 19,0 %, 4 |
| Suelen utilizar dispositivos para pasar el tiempo en el que mi pareja y yo no podemos estar con ellos o ellas. | 7 %, 1 | 7,1%, 1 | 5,6 %, 1 | 17,2 %, 5 | 9,5 %, 2 |
| Les dejamos utilizar los dispositivos como premio por buen comportamiento. | 29 %, 4 | 78,7 %, 11 | 22,2 %, 4 | 13,8 %, 4 | 4,8 %, 1 |
| Suelo prohibirles utilizar dispositivos cuando no se han portado bien. | 71 %, 10 | 21,3 %, 3 | 16,7 %, 3 | 41,4 %, 12 | 42,9 %, 9 |
| Les dejo llevar un <i>smartphone</i> cada vez que salen. | 0 %, 0 | 0 %, 0 | 16,7 %, 3 | 13,8 %, 4 | 0 %, 0 |
| Pruebo con mis hijos o hijas juegos educativos o dedico tiempo a juegos electrónicos con ellos o ellas. | 21 %, 3 | 42,9 %, 6 | 22,2 %, 4 | 41,4 %, 12 | 23,8 %, 5 |
| Limito el uso de la tecnología en la medida de lo posible o, al menos, hasta que se hagan un poco más mayores. | 57 %, 8 | 14,3 %, 2 | 44,4 %, 8 | 62,1 %, 18 | 28,6 %, 6 |

Estas son las amenazas más mencionadas por las personas encuestadas en relación con el uso de las tecnologías digitales por sus hijos e hijas:

- Acceso a contenido inapropiado, pornografía.
- Violencia, ciberacoso.
- Adicciones.
- Limitación de relaciones con iguales (aislamiento físico/social, debido a la falta de orientación o de interacción con otras personas de su misma edad).
- Riesgo de convertirse exclusivamente en consumidores y no en creadores de contenidos/actividades.
- Deterioro de capacidades como la atención, el vocabulario, el interés por otras actividades, la imaginación, la paciencia.
- Lesiones físicas, incluidos los perjuicios provocados por la radiación, dolor en el cuello, mala postura y problemas de visión (deterioro de atributos físicos, como la vista).

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

Según las personas encuestadas, estas son las competencias parentales más mencionadas que los progenitores deberían tener en cuenta para apoyar a sus menores en el uso adecuado de las tecnologías digitales y protegerles de amenazas potenciales:

- Buenas competencias digitales e información actualizada sobre los desarrollos en el ámbito de la tecnología, amenazas y asuntos en línea interesantes y útiles.
- Capacidad para comunicarse con su hijo o hija.
- Conocimiento sobre cómo utilizar los controles parentales.
- Firmeza, establecimiento de límites, coherencia.
- Capacidad para gestionar el tiempo y el uso intencionado de la tecnología.
- Sentido común con el uso del dispositivo.
- Paciencia.
- Empatía

También se les consultó sobre su forma de utilizar la tecnología:

| ¿Te describen estas afirmaciones a ti o al uso de la tecnología que haces con tus hijos o hijas? | Media (M) (escala 1-6) |
|---|---------------------------|
| Suelo leer periódicos digitales de diferentes sitios. | 4,26 |
| Suelo obtener la mayoría de la información de redes sociales o grupos de WhatsApp. | 3,17 |
| Suelo creer en lo que dice el resto de progenitores y cuestiono lo que dice la comunidad experta. | 2,37 |
| Suelo comprobar las fuentes de información de mis hijos o hijas. | 4,89 |
| Suelo animarles a tener curiosidad y buscar más información siempre/cuando sea posible. | 4,80 |
| Compruebo los comentarios que escribo en las redes para no perjudicar a nadie. | 4,82 |
| Los comentarios en redes sociales pueden tener consecuencias legales. | 5,32 |
| No me importa publicar fotos de mis hijos o hijas en las redes sociales. | 1,76 |
| Creo que publicar mis datos personales en internet facilita que otras personas se pongan en contacto conmigo. | 2,39 |
| Todas mis contraseñas están guardadas en un lugar seguro (una agenda o cualquier sitio virtual al que es difícil acceder). | 4,27 |
| Utilizo contraseñas relacionadas con mi cumpleaños o los cumpleaños/nombres de mi pareja/hijos/hijas/los míos. | 2,14 |
| Un periodo establecido límite en la pantalla es crucial para garantizar un uso sano de la tecnología. | 4,49 |
| Es justo ampliar las restricciones temporales en el uso de la tecnologías cuando mis hijos o hijas se han portado bien o han tenido buenos resultados | 2,21 |

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

| | |
|--|------|
| en el colegio. | |
| Creo que, si tengo cosas que hacer, está bien permitir a mis hijos o hijas pasar más tiempo con un dispositivo. | 2,12 |
| Las restricciones de tiempo en el uso de las tecnologías son ideales para enseñar lecciones a menores cuando se han portado mal o no han tenido buenos resultados en el colegio. | 2,92 |
| Reírse de alguien en la red es tan peyorativo como hacerlo en la vida real. | 5,46 |
| He instalado aplicaciones o utilizado herramientas sencillas en todos los dispositivos para evitar que mis hijos o hijas se puedan conectar a páginas o comunidades no deseadas. | 3,82 |
| Soy consciente de los servicios que existen en la red y fuera de esta para monitorizar e informar sobre ciberacoso. | 4,43 |
| Siempre dedico tiempo a hablar sobre lo que mis hijos o hijas hacen en internet y a tratar el tema. | 4,53 |
| Estoy en contacto con el colegio para asegurarme de que se toman suficientes medidas. | 4,30 |
| Suelo donar a campañas benéficas por internet. | 2,90 |
| Suelo compartir contenidos relacionados con causas o noticias que considero importantes. | 3,93 |
| Entiendo el uso de stickers, emoticonos y gifs. | 4,70 |
| No me supone un problema publicar fotos de mis hijos o hijas. | 1,99 |
| Suelo tapar la cara de mis hijos o hijas con diferentes estrategias (p. ej. emoticonos, sin mostrar su cara, stickers, etc.) antes de publicarlas en redes sociales. | 3,15 |
| Suelo utilizar <i>hashtags</i> populares en las fotos de mis hijos o hijas en las redes sociales. | 1,53 |

Las personas encuestadas enumeraron las siguientes competencias digitales y parentales que les gustaría desarrollar:

- Control parental y establecimiento de límites, gestión del tiempo frente a la pantalla.
- Capacidad para utilizar tecnologías modernas y buscar contenidos en línea o encontrar aplicaciones específicas.
- Enfrentarse al ciberacoso.
- Navegar de forma segura y mantener la seguridad de sus menores en internet.
- Mejorar la relación con sus niños o niñas con el uso de las tecnologías digitales.
- Confianza.
- Solucionar problemas tecnológicos básicos relacionados con el mal funcionamiento de los dispositivos tecnológicos.
- Mediar y negociar estrategias para hacer un uso adecuado de la tecnología.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Se realizaron 16 entrevistas individuales detalladas con progenitores sobre el uso de dispositivos digitales por menores. Los registros de estas entrevistas están en los Informes Nacionales sobre la investigación realizada en cada país e internos del proyecto.

Como parte de estas entrevistas, el conjunto de progenitores apuntó:

- La necesidad de conocer los dispositivos, aplicaciones y servicios que utilizan las personas de menor edad.
- La necesidad del control parental.
- La consciencia sobre los peligros que les esperan a sus menores en internet.
- Los problemas de limitar el tiempo de uso de dispositivos electrónicos y las dificultades de respetar el límite de tiempo establecido.
- La necesidad de utilizar dispositivos de forma adecuada en función de la edad y de la aprobación de sus progenitores.
- El valor de compartir dispositivos.
- El valor del tiempo en familia que se pasa sin dispositivos electrónicos.
- La necesidad de proporcionar al niño o niña alternativas para el tiempo libre, sin dispositivos.

Investigación mediante encuesta a formadores/educadores

11 formadores/educadores de Chipre, 5 de Italia, 10 de España, 15 de Polonia y 11 de Rumanía participaron en la investigación. Del total de 52, 39 eran mujeres y 12 hombres (1 de las personas encuestadas no eligió ningún género). Las personas encuestadas tenían edades de entre 22 y 66 años. Su media de edad era de 39,72 años. La mayoría tenía estudios superiores (y una persona, nivel de bachillerato).

Las personas encuestadas enumeraron las siguientes competencias digitales y parentales que les parecían más importantes para progenitores, cuando se trata de apoyar a sus hijos e hijas en el uso de herramientas digitales y el manejo de problemas cotidianos:

- Garantizar la seguridad en la red (controles parentales, supervisión).
- Competencias digitales e informáticas.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Utilizar internet y hacer búsquedas críticas de información, aplicaciones relacionadas con las necesidades de aprendizaje infantiles.
 - Utilizar la mensajería instantánea y las redes sociales.
 - Utilizar plataformas educativas.
 - Comunicación, apoyo, comprensión, atención a los niños y niñas.
 - Cooperación.
 - Paciencia.
 - Dedicarles tiempo/pasar tiempo como una familia.
 - Implicación en la vida escolar y social de sus menores.
 - Asimilación y comprensión de las necesidades infantiles.
 - Competencias de mediación en el uso de la tecnología.

Como consejos (sugerencias y trucos) para progenitores que quieran utilizar la tecnología con sus hijos e hijas de la forma adecuada, los y las educadores entrevistados mencionaron:

- Control infantil.
- Establecimiento de periodos y normas para el uso de dispositivos electrónicos (establecimiento de normas claras y respeto de estas).
- Aprender sobre nuevas tecnologías.
- Descubrir el punto de vista infantil sobre la tecnología con el propio hijo o hija.
- Cuidar la seguridad de los datos.
- Tener las TIC o dispositivos en espacios comunes del hogar.
- Fomentar la relación con el hijo o hija (la importancia de la buena comunicación entre progenitores e hijos o hijas, comunicación asertiva para enfrentarse a conflictos).
- Ocuparse de otras actividades.
- Prestar atención a señales de alarma.
- No automatizar el uso de la tecnología como una recompensa.
- Adaptar las tecnologías en función de la edad: no hay una solución única.
- Fomentar estilos de vida sanos y en el exterior.
- Inculcar disciplina y la voluntad de aprender.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Una persona que se dedique a formar a progenitores en el uso eficaz y seguro de las tecnologías digitales y que les prepare para que ayuden a sus hijos e hijas a utilizar la tecnología de forma inteligente debería tener los siguientes conocimientos y competencias según las personas encuestadas:

a) En el ámbito de los aspectos técnicos del uso de las tecnologías digitales:

- Conocimientos de programas, sistemas y aplicaciones de internet (el uso responsable y seguro de la tecnología; establecimiento de límites de tiempo y forma de limitar el uso).
- Capacidad para utilizar los recursos de internet.
- Capacidad para cuidar la privacidad, filtrar la información a través de los navegadores (repercusiones y consecuencias de compartir datos y principios de protección de datos).
- Capacidad para comunicarse a través de los medios de comunicación de internet.
- Competencias técnicas relacionadas con el mantenimiento del equipo.
- Conocimiento relativo a la influencia física de los dispositivos de TI en el cuerpo humano.

b) En el ámbito de las destrezas parentales:

- Capacidad para motivar y comunicarse.
- Capacidad para escuchar de forma activa.
- Capacidad para ceder y negociar.
- Paciencia.
- Capacidad para entablar relaciones.
- Apoyo al desarrollo infantil (apoyo y refuerzo positivo).
- Colaboración con el colegio y apoyo al desarrollo social infantil.
- Prevención y resolución de conflictos.
- Capacidad para explicar correctamente y con vocabulario sencillo para que el conjunto de menores lo entienda.
- Voluntad y conocimiento sobre cómo garantizar la supervisión, orientación y disciplina infantiles.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Capacidad para mantener a la población infantil lejos de los peligros de la red.

c) En el ámbito de metodologías de formación de personas adultas:

- Conocimiento de métodos activos de enseñanza de personas adultas, capacidad para organizar talleres (p. ej. técnicas educativas no regladas, juegos de rol y simulaciones, enfoque del aula invertida, métodos formativos basados en la propia experiencia y en testimonios o vivencias propios, ludificación, métodos didácticos que utilicen apoyos visuales, lluvias de ideas, casos prácticos).
- Tener un plan de formación basado en la clasificación de las necesidades/planes/organización de sus aprendices (orientado a la necesidad y las ventajas de utilizar la tecnología).
- Conocimiento sobre la psicología y pedagogía infantil y de la familia.

d) En el ámbito de las competencias inter- en intrapersonales

- Estilo de comunicación claro adaptado al conjunto de receptores y capacidad para entablar relaciones (expresar ideas de forma clara, comunicación verbal y no verbal).
- Capacidad para escuchar de forma activa y captar sentimientos.
- Competencias organizativas y de planificación.
- Gestión de emociones/sentimientos (paciencia, estabilidad emocional).
- Franqueza.
- Empatía.
- Cooperación.
- Comprensión, reflexión (percepción, habilidad de observación).
- Flexibilidad.
- Código de vestimenta adecuado para formadores.
- Comprensión de las verdaderas necesidades de formación de sus estudiantes.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Las personas encuestadas de Polonia apuntaron la cantidad insuficiente de ofertas o sus precios elevados y el poco interés de las personas adultas en la formación en competencias digitales, y pusieron de relieve una oferta cada vez mejor de cursos de formación en línea.

En Chipre, hay muy pocos programas de formación digitales para personas adultas, y estos tienen un alcance muy limitado, pues están sobre todo relacionados con las competencias digitales profesionales y para la oficina. Hay una falta total de formación con respecto al uso seguro y responsable de las redes sociales, donde la población infantil es especialmente activa y, en general, sobre cómo la juventud utiliza la tecnología hoy en día. Las personas encuestadas apuntaron que, en los últimos años, se ha hecho hincapié en el desarrollo de las competencias digitales de las personas adultas, aunque estas se centran simplemente en el uso de un ordenador y de ciertos programas, y no en el uso de los medios digitales actuales.

En España, no hay programas específicos para progenitores a nivel nacional ni ninguno centrado exclusivamente en la mediación digital. Las iniciativas o actividades de formación existentes que combinan las cuestiones del ámbito digital y parental, solo prestan atención a temas relativos a la gestión digital y no adoptan un enfoque totalmente holístico, que incluya otros aspectos como la seguridad en la red, la protección de datos, el ciberacoso o los riesgos de internet para menores. Además, las personas encuestadas en España no han enumerado ninguna formación para progenitores y personas adultas referentes a las competencias específicas relacionadas con la mediación parental digital.

Las personas encuestadas de Rumanía no confían en la educación digitalizada para personas adultas en el país y no creen que sea una situación que se pueda cambiar fácilmente.

Los contenidos que deberían incluirse en un programa de formación que prepare a progenitores para que eduquen a sus hijos e hijas en el uso seguro y eficaz de internet y los recursos digitales según las personas encuestadas son:

- Información sobre amenazas en el ciberespacio y la seguridad en internet (formas de garantizar el control adulto del uso infantil de los dispositivos, protección de datos).

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- Información sobre el uso de varias plataformas y programas (pautas básicas que indiquen cómo utilizar a nivel técnico los dispositivos, programas o sitios que pretenden usar con los niños o niñas).
 - Los aspectos técnicos de utilizar la plataforma en línea del colegio.
 - El uso de internet y los recursos digitales.
 - El uso de los medios de internet y la gestión de las redes sociales.
 - Netiqueta (comportamiento en las redes sociales).
 - Gestión de conflictos.
 - Uso de las TIC: competencias de negociación (negociación frente a castigo/recompensa).
 - Psicología infantil y familiar.
 - Competencias comunicativas entre progenitores e hijos e hijas.

Las personas encuestadas mencionaron las siguientes características de una aplicación de formación para progenitores, que les ayude con el uso de las tecnologías digitales con sus hijos e hijas:

- Simple, clara, intuitiva, fácil de usar (manejable, con un lenguaje sencillo y claro).
- Que pueda trabajarse con cualquier equipo (sin requisitos técnicos especiales).
- Interesante, interactiva, en forma de juego, desarrollo de cuestionarios personalizados.
- Gráficos, secciones dinámicas o una disposición visual.

El conjunto de formadores/educadores encuestado puso de relieve la importancia de garantizar la seguridad en línea (control parental) y de utilizar dispositivos y programas como competencias relacionadas con apoyar a sus hijos e hijas en el uso de las herramientas digitales y ocuparse de problemas cotidianos. También recalcaron la relevancia de las aptitudes comunicativas, el desarrollo de relaciones y la organización de actividades de ocio para menores sin dispositivos electrónicos, así como la coherencia y la paciencia. Las personas encuestadas sugirieron que el conjunto de progenitores debería concentrarse en la importancia de una buena comunicación con sus hijos e hijas, de establecer normas claras y

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



ceñirse a ellas, de fomentar el diálogo y de dar explicaciones para utilizar la tecnología con sus menores de la forma adecuada.

III. Marco de competencias digitales para educadores de personas adultas

El siguiente Marco de Competencias Digitales para educadores de personas adultas se ha propuesto a partir de la investigación documental de análisis y la investigación de formadores realizada por el proyecto:

I. Competencias técnicas:

- **Capacidad para utilizar ordenadores y tecnologías modernas:** saber utilizar dispositivos electrónicos (ordenador, *tablet*, *smartphone*) para comunicarse con otras personas y facilitar el acceso a la información, así como su recopilación. También hace referencia al conocimiento de operaciones básicas relativas a la resolución de problemas sencillos que surgen con el uso de dichos dispositivos.
- **Conocimiento de programas, aplicaciones, servicios, páginas web y redes sociales dirigidos a la población infantil y juvenil:** conocer los programas, aplicaciones y redes sociales más utilizados por las personas jóvenes. Capacidad para usarlos e instalarlos y para solucionar problemas básicos que puedan surgir en su uso. También hace referencia a la capacidad para crear perfiles y cuentas que permiten el uso activo de la información en dichos portales.
- **Conocimiento de la netiqueta:** conocer las normas relativas a los tipos de comportamiento aceptables en internet. Capacidad para comunicarse en internet de acuerdo con las normas allí aplicables.
- **Conocimiento de los riesgos asociados al uso de dispositivos digitales e internet:** conocer los riesgos que pueden surgir al utilizar dispositivos electrónicos y al visualizar contenido publicado en internet. Ser consciente de algunos fenómenos,

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



como la adicción a internet o a las nuevas tecnologías, el ciberacoso, el *sexting*, *streaming* de conductas patológicas, miedo a perderse cosas, acoso. Capacidad para definir estos fenómenos y ser consciente de las señales de alerta que pueden ser muestra de ellos. Tener un conocimiento básico sobre las consecuencias que pueden tener y cómo abordarlos de forma eficaz, además de dónde encontrar apoyo.

- **Conocimiento sobre el uso responsable y seguro de la tecnología:** conocer las aplicaciones que protegen a la comunidad usuaria y utilizar a la vez nuevas tecnologías y contenidos publicados en internet, así como la capacidad de emplearlos. Saber cómo proteger tus datos personales y privacidad en línea. Ser consciente de las consecuencias negativas de un uso excesivo de internet y de las nuevas tecnologías.
- **Conocimiento de programas de control parental y capacidad para utilizarlos:** conocimiento de los programas y aplicaciones que permiten el control parental sobre el contenido al que acceden sus menores en internet (lo que incluye nombres de programas, fuentes donde se pueden descargar, licencias). Capacidad para instalar dichos programas y aplicaciones y configurarlos de forma que puedan utilizarse para proteger a esa persona del uso inapropiado de las nuevas tecnologías o del contenido publicado en internet.

II. Competencias en el ámbito de la psicología y la mediación:

- **Conocimiento sobre la psicología y pedagogía infantil y familiar:** conocimiento en el ámbito de la psicología de desarrollo infantil y de la familiar, así como la pedagogía y la educación, con especial hincapié en el impacto de utilizar dispositivos electrónicos durante el desarrollo emocional, social e intelectual del niño o niña.
- **Conocimiento de las normas y capacidad para mediar entre progenitores - menores:** consciencia del proceso de mediación y las fases que implica. Conocimiento de los principios y las ventajas de la mediación con especial hincapié en el contexto progenitores-menores. Saber cómo argumentar y persuadir durante el proceso de

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



mediación. Capacidad para identificar factores que puedan obstaculizar el proceso de mediación y cómo contrarrestarlos.

III. Competencias del personal formador:

- **Conocimiento de métodos activos de enseñanza de personas adultas:** conocimiento de métodos didácticos como técnicas educativas no regladas, juegos de rol y simulaciones, enfoque del aula invertida, métodos formativos basados en la propia experiencia y en testimonios o vivencias propios, ludificación, métodos didácticos que utilicen apoyos visuales, lluvias de ideas, casos prácticos, etc.
- **Capacidad para dirigir talleres y aprendizaje activo:** capacidad para dirigir talleres con referencia a la experiencia y las competencias de sus participantes, basados en métodos didácticos, teniendo en cuenta los principios de la andragogía.
- **Comunicación y capacidad para escuchar de forma activa:** capacidad para formular de manera clara un mensaje y unas ideas, utilizar el lenguaje adecuado con el conjunto de participantes de la formación. Conocimiento de técnicas para escuchar de forma activa y capacidad para utilizarlas.
- **Competencias organizativas y de planificación:** capacidad para preparar una formación y planificar todos sus elementos esenciales, como el diagnóstico de las necesidades de formación, la elaboración de un programa, el establecimiento de objetivos, el desarrollo de materiales, la evaluación, la entrega de los recursos necesarios para dirigir la formación.
- **Gestión de emociones:** capacidad para identificar, nombrar y expresar nuestras emociones. Capacidad para enfrentarse a emociones fuertes y contener y retrasar las reacciones emocionales.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- **Flexibilidad:** capacidad para adaptar los métodos formativos a las dinámicas de grupo y de reaccionar de forma adecuada a las situaciones que surgen en el grupo de formación.
 - **Cooperación:** capacidad para fomentar la cooperación y reforzar un sentido de la seguridad que lleve al aprendizaje. Crear un buen ambiente de trabajo, un espacio de intercambio de experiencias y de ideas.

IV. Marco de competencias digitales para personas adultas (progenitores)

El siguiente Marco de competencias digitales para personas adultas (progenitores) se ha propuesto a partir del análisis de la investigación documental y la investigación de progenitores y formadores realizada por el proyecto:

I. Competencias técnicas:

- **Capacidad básica para utilizar dispositivos digitales, aplicaciones, internet:** capacidad para utilizar dispositivos electrónicos y aplicaciones puestos a disposición de las personas de menor edad por sus progenitores y capacidad para utilizar internet, para ser capaz de acompañar y pasar tiempo con los hijos o hijas. Las competencias también cubren la capacidad para resolver problemas técnicos básicos que puedan surgir al utilizar los dispositivos, programas de TIC e internet.
- **Conocimiento de los riesgos asociados al uso de dispositivos digitales:** conocimiento de los riesgos asociados al uso de dispositivos digitales y el uso de recursos de internet, p. ej. ciberacoso, *sexting*, *streaming* de conductas patológicas, miedo a perderse cosas, acoso. Conocer su carácter específico y manifestaciones, además de ser consciente de las señales de alerta y los síntomas que puede presentar el niño o niña que se enfrenta a estos riesgos. Capacidad para contrarrestar las amenazas que surgen del uso de internet y las herramientas TIC (ciberacoso, *sexting*,

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



streaming de conductas patológicas, miedo a perderse cosas, acoso) y proteger de ellos a sus menores. Garantizar la protección de datos en la web.

- **Conocimiento de los programas, juegos y actividades más populares entre la juventud:** conocimiento sobre programas y juegos que el niño o niña utiliza y estar al día de las nuevas aplicaciones que instala. Capacidad para evaluar la idoneidad de estas aplicaciones (su contenido) para su edad.
- **Capacidad para utilizar programas que favorezcan el control parental:** conocimiento de programas de control parental y capacidad para descargarlos, instalarlos y configurarlos en los dispositivos que están a disposición de las personas de menor edad.

II. Competencias en el ámbito de la psicología, mediación y educación:

- **Conocimiento básico de la psicología infantil:** conocimiento del desarrollo psicológico infantil y de sus fases, así como de la capacidad para seleccionar dispositivos electrónicos y aplicaciones y el momento de su uso, en función de la edad.
- **Capacidad para apoyar a una persona que sufre de ciberacoso en su niñez y otros efectos negativos del uso de dispositivos digitales:** capacidad para ayudar a un o una menor que ha vivido experiencias negativas y dolorosas en internet (como ciberacoso, *sexting*, *streaming* de conductas patológicas, miedo a perderse cosas, acoso). Conocimiento de personas e instituciones que apoyen a progenitores en la prestación de ayuda psicológica infantil en este tipo de situaciones.
- **Capacidad para establecer normas claras para el uso de dispositivos:** capacidad para evaluar adecuadamente el tiempo y las normas para el uso de dispositivos, teniendo en cuenta la edad, y capacidad para comunicar estas normas de manera clara y firme, para que se respeten y acepten.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu

- 
- **Capacidad de mediación:** capacidad de mantener una conversación con una persona de temprana edad que lleve a la resolución de cuestiones controvertidas relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos.
 - **Capacidad para organizar actividades de ocio alternativas (pasar tiempo con los hijos e hijas sin dispositivos):** capacidad para organizarse y dedicarles tiempo de forma atractiva y adecuada a su edad, sin utilizar dispositivos electrónicos.

III. Competencias interpersonales:

- **Comunicación:** capacidad para comunicarse de forma clara y educada con él o la menor (adaptándose a su nivel comunicativo), escuchar de forma activa lo que dice y mostrar una actitud comprensiva. Capacidad para expresar tus emociones y leer las de tu hijo o hija.
- **Fomento de relaciones y cooperación:** capacidad para entablar relaciones con una persona de corta edad basándose en la comprensión, amabilidad, atención y respeto. Capacidad para organizar actividades para pasar tiempo libre en común (progenitores - menores) en un ambiente de alegría y afecto.
- **Confianza:** capacidad para expresar nuestros propios juicios, opiniones, decisiones, principios y emociones de manera respetuosa de cara a esa persona de corta edad sin sobrepasar sus límites.
- **Consecuencias:** capacidad para ceñirse en todo momento a las normas de uso de dispositivos electrónicos e internet establecidas y enseñar a asumir las consecuencias de no respetarlas.
- **Gestión de las emociones (paciencia):** autoconciencia del propio estado emocional y capacidad para controlar las propias emociones y expresarlas de la manera adecuada a la situación y la edad de la persona menor. Capacidad para enfrentarse a emociones fuertes y contener y retrasar las reacciones emocionales.

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



V. Referencias seleccionadas

- A. Skov (2016). What is digital competence?. *Center for Digital Dannelsen*. Recuperado en: <https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/>
- A. Ferrari (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies. Recuperado en: <https://www.aicanet.it/documents/10776/14711/DIGCOMP.pdf/d7b80159-cc2d-41c7-956a-c56e1a73eb58>
- Brown, J. (2019). Ways To Be an Awesome Parent: Good Parenting Skills and Tips. Blog *Find my kids* <https://findmykids.org/blog/en/good-parenting-skills-and-tips>
- Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. and Yves, P. (2017) *DigComp The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Oficina de Publicaciones Oficiales de la Unión Europea.
- Council of Europe (2017) *Digital Citizenship Education, Volume 1, Overview and New Perspectives*. Estrasburgo: Council of Europe Publishing.
- Parlamento Europeo y Consejo (2006) Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, L394/310.
- ParentINFO (2018) *What is digital literacy? A parent's guide*. Disponible en: <https://parentinfo.org/article/what-is-digital-literacy-0>
- Redecker, C. and Yves, P. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de la Unión Europea.
- S. Chaudron, R. Di Gioia y M. Gemo (2017). *Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe*. Lugar: JRC/Comisión Europea, Recuperado en: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/young-children-0-8-and-digital-technology-qualitative-study-across-europe>
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M. y de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. doi:10.1016/j.chb.2017.03.010

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



VI. Anexos

Informes nacionales de investigación documental

Anexo I. Informe de investigación documental de Polonia

Anexo II. Informe de investigación documental de Chipre

Anexo III. Informe de investigación documental de Italia

Anexo IV. Informe de investigación documental de España

Anexo V. Informe de investigación documental de Rumanía

Informes de trabajo de campo

Anexo VI. Informe de trabajo de campo de Polonia

Anexo VII. Informe de trabajo de campo de Chipre

Anexo VIII. Informe de trabajo de campo de Italia

Anexo IX. Informe de trabajo de campo de España

Anexo X. Informe de trabajo de campo de Rumanía

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

info@digitalparent.eu - www.digitalparent.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project No. ID: 2019-1-PL01-KA204-065555