



# PATRIMONIO CULTURAL DIGITAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA: MARCO CONCEPTUAL PARA LA EVALUACIÓN (IO5)

Preparado por el Centro de Síntesis para la Investigación y la Educación

Febrero de 2022



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

## Índice de contenidos

Principios básicos .....	2
<u>1 Compromiso profesional</u> .....	<u>3</u>
<u>1.1 Uso del patrimonio cultural digital en clase</u> .....	<u>3</u>
<u>1.2 Patrimonio cultural digital y gestión de datos</u> .....	<u>3</u>
<u>1.3 Colaboración profesional</u> .....	<u>3</u>
<u>1.4 Patrimonio cultural e infraestructuras a nivel escolar</u> .....	<u>3</u>
<u>1.5 Práctica reflexiva</u> .....	<u>3</u>
<u>1.6 Aprendizaje profesional a través de DCH</u> .....	<u>3</u>
<u>1.7 Tecnologías digitales</u> .....	<u>3</u>
<u>2 Recursos digitales</u> .....	<u>4</u>
<u>2.1</u> .....	<u>4</u>
<u>3 Enseñanza y aprendizaje</u> .....	<u>5</u>
<u>4 Capacitar a los alumnos</u> .....	<u>5</u>
<u>5 Facilitar la competencia cultural digital de los alumnos</u> .....	<u>5</u>
<u>Anexo: Marco pedagógico</u> .....	<u>6</u>

## Directrices





Este documento ofrece un marco conceptual para la herramienta de autoevaluación Cherished basado en los resultados de la investigación de la asociación con respecto a los criterios, sistemas y herramientas de evaluación del profesorado existentes en toda Europa. Los resultados de la investigación realizada por todos los socios en los meses de noviembre y diciembre de 2021, se utilizan para la creación del marco y el contenido de la herramienta de autoevaluación en línea junto con los conceptos del Marco Pedagógico para la integración del patrimonio cultural digital en la educación secundaria (IO1) y los contenidos del Programa de Formación del Profesorado (IO3).

Cada vez hay más pruebas de que las políticas de educación digital tienen más éxito cuando es posible garantizar la participación, el compromiso y la apropiación del proceso por parte de los profesores (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet y Langer, 2017). En este sentido, la asociación de Cherished dará a conocer a los profesores de educación secundaria el marco pedagógico de CHERISHED (IO1), así como el programa de formación del profesorado, e integrará sus conceptos en una herramienta de autoevaluación para que los educadores midan sus competencias en el uso de los recursos del patrimonio cultural digital.

La herramienta se basa en los principios de las cinco áreas del Marco Pedagógico (véase el anexo 1), así como en las especificaciones de la herramienta de autorreflexión "Check-In" del Marco DigCompEdu para las competencias digitales de los educadores.<sup>[1]</sup> Cada área de la herramienta incluye afirmaciones que describen las competencias en términos concretos y prácticos, mientras que para cada afirmación se ofrecen cinco respuestas posibles. Se pide a los profesores que seleccionen la respuesta que mejor refleje su práctica.



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039



El instrumento de autoevaluación en línea estará disponible en la plataforma de aprendizaje electrónico y será de libre acceso en las lenguas asociadas. Esta herramienta puede ser útil principalmente para los profesores de secundaria, los profesionales de la educación cultural y los responsables políticos. El desarrollo y la aplicación de la herramienta preceden a la prueba piloto mediante la creación de una comunidad de partes interesadas con expertos y profesionales (grupos de control de investigación locales) que contribuyen al diseño conceptual de la herramienta. Los resultados de la herramienta de autoevaluación servirán de base para la revisión del Marco Pedagógico (O1) y del Programa de Formación del Profesorado (O3). La aplicación práctica de la herramienta de autoevaluación, se llevará a cabo a través de los profesores participantes en la fase de formación y piloto. Además, se presentará durante los talleres de difusión y la conferencia final (eventos multiplicadores) que tendrán lugar en los países asociados, y en la formación del profesorado (actividad de aprendizaje), que tendrá lugar en Chipre.

## 1 Compromiso profesional

Los profesores son mediadores entre la escuela y la sociedad. Su papel en la integración del patrimonio cultural digital en la educación obligatoria del siglo 21<sup>st</sup> es elemental. La competencia digital y pedagógica de los educadores queda demostrada por su capacidad de utilizar las tecnologías digitales para mejorar la enseñanza, para interactuar con sus alumnos, así como para su propio desarrollo profesional. Por otra parte, su papel como educadores les obliga:

- a) conocer el valor de la educación digital inclusiva y cómo fomentarla
- b) reconocer los beneficios de la utilización del Patrimonio Cultural en la educación
- c) aprender a enseñar con el Patrimonio Cultural digital
- d) aprender a navegar por las fuentes digitales del Patrimonio Cultural
- e) así como la forma de enseñar el patrimonio cultural sensible.

Los profesores deben apoyar los vínculos entre el patrimonio cultural y las políticas educativas; fomentar la enseñanza y el aprendizaje interdisciplinarios utilizando recursos del patrimonio



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

cultural digital, así como las sinergias sistemáticas entre las escuelas y las instituciones del patrimonio cultural. Tienen que ser capaces de colaborar con otros educadores que utilicen la tecnología cultural digital, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias, inventar cooperativamente técnicas pedagógicas; reflexionar individual y colectivamente, revisar críticamente y desarrollar activamente sus propias ideas de aprendizaje, escenarios y prácticas pedagógicas digitales. En medio de los avances tecnológicos y los retos sociales del siglo 21<sup>st</sup>, los profesores deben aspirar a un desarrollo profesional continuo y a alimentar la educación cultural.

### 1.1 Utilización del patrimonio cultural digital en clase

*Utilización del patrimonio cultural digital para mejorar el aprendizaje en clase.*

*Los enunciados se organizan por niveles crecientes de compromiso con el patrimonio cultural digital, centrándose en la mejora del aprendizaje.*

- a. Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede utilizarse para mejorar el aprendizaje en clase (por ejemplo, museos virtuales, galerías virtuales, plataformas de aprendizaje en línea).
- b. He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para ayudarme a involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje (museos virtuales, galerías virtuales, plataformas de aprendizaje en línea).
- c. Utilizo diversas herramientas del patrimonio cultural digital en función de mis necesidades pedagógicas (por ejemplo, los objetivos, la meta y el contexto).
- d. Analizo y selecciono el patrimonio cultural digital en función de sus características y su adecuación a mis necesidades docentes (por ejemplo, objetivos, criterios de éxito).
- e. Apoyo y asesoro a los colegas sobre cómo utilizar el patrimonio cultural digital en sus clases (por ejemplo, objetivos, criterios de éxito, ética, inclusión).
- f. No conozco esta competencia.

### 1.2 Patrimonio cultural digital y gestión de datos

*Gestión de entornos culturales en línea teniendo en cuenta la gestión de datos y la ética.*

Soy consciente de que, al gestionar entornos culturales en línea, deben tenerse en cuenta las cuestiones éticas y el uso de métodos adecuados de gestión de datos (por ejemplo, acceso abierto o restringido, licencia de los bienes comunes, uso comercial, cumplimiento del GDPR).

He probado diferentes configuraciones para asegurarme de que los entornos culturales que utilizo cumplen con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos (por ejemplo, la protección de



los datos de los usuarios, la política de acceso, las condiciones de uso, la gestión de datos, las cuestiones de privacidad).

Administro entornos culturales en línea de acuerdo con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos (por ejemplo, características de administración, gestión de contenidos y datos de los estudiantes).

Apoyo y asesoro a los colegas sobre las consideraciones éticas y las prácticas de gestión de datos cuando se utilizan entornos culturales en línea (por ejemplo, uso de contraseñas, encriptaciones, procedimientos de seguridad, transparencia en la gestión de datos).

Pongo en marcha y promuevo una política de datos a nivel escolar y un código de conducta ética en entornos de aprendizaje en línea (por ejemplo, gestión de datos personales, accesibilidad para todos, seguridad, privacidad).

No conozco esta competencia.

### 1.3 Colaboración profesional

*Utilizar/abogar por el patrimonio cultural digital en colaboración e interacción con colegas y/u otras partes interesadas en la educación.*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede utilizarse para la colaboración y la interacción con colegas y/u otros agentes educativos.

He probado a utilizar el patrimonio cultural digital para colaborar e interactuar con colegas y/u otras partes interesadas en la educación.

Utilizo varias herramientas del patrimonio cultural digital para colaborar e interactuar con colegas y/u otras partes interesadas, según las necesidades de colaboración (por ejemplo, compartiendo contenidos, prácticas y/o ideas).

Dirijo tareas de colaboración con colegas y/u otras partes interesadas en la educación utilizando el patrimonio cultural digital (por ejemplo, colaboración y cocreación de diseños de aprendizaje, ejecución de proyectos conjuntos).

Inicio y promuevo actividades de colaboración entre mi centro escolar y su comunidad más amplia utilizando el patrimonio cultural digital (por ejemplo, redes, comunidades y sinergias, asociaciones con la comunidad local y más amplia).

No conozco esta competencia.





#### 1.4 Patrimonio cultural e infraestructuras escolares

*Utilizar las tecnologías digitales (dispositivos, plataformas y programas informáticos) y las infraestructuras (acceso a Internet) disponibles en mi centro educativo para mejorar la educación cultural.*

Conozco las tecnologías digitales disponibles en mi centro educativo que pueden apoyar la integración del patrimonio cultural digital en clase (por ejemplo, dispositivos, aplicaciones, infraestructura).

He intentado utilizar las tecnologías digitales disponibles en mi centro que pueden apoyar la integración del patrimonio cultural digital en clase (por ejemplo, pizarras interactivas, tabletas).

Utilizo varias tecnologías digitales disponibles en mi escuela que pueden apoyar la integración del patrimonio cultural digital en clase (por ejemplo, sistema de gestión del aprendizaje, servicios en la nube).

Apoyo y asesoro a los compañeros sobre cómo utilizar las tecnologías digitales disponibles en nuestra escuela para la integración del patrimonio cultural digital en clase (por ejemplo, haciendo presentaciones, organizando talleres, desarrollando recursos de aprendizaje).

Propongo nuevas tecnologías digitales para la integración del patrimonio cultural digital que se utilizarán en mi escuela (por ejemplo, tecnologías emergentes, aplicaciones).

No conozco esta competencia.

#### 1.5 Práctica reflexiva

*Reflexionar sobre mi propia práctica profesional y la colectiva con el uso del patrimonio cultural digital.*

Soy consciente de que puedo reflexionar sobre cómo utilizo el patrimonio cultural digital en mi práctica docente (por ejemplo, diario en línea, reflexiones entre pares).

He probado métodos de reflexión sobre mi uso del patrimonio cultural digital (por ejemplo, herramientas de autorreflexión en línea, diario de reflexión).

Utilizo varios métodos de reflexión para mejorar y actualizar mi uso del patrimonio cultural digital (por ejemplo, la coenseñanza, la grabación en vídeo de las clases, las sesiones de información entre compañeros).

Apoyo y asesoro a los colegas sobre la mejora del uso del patrimonio cultural digital en su práctica profesional (por ejemplo, a través de foros de debate, blogs, redes sociales, comunidades profesionales en línea).



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039



Inicio y contribuyo al desarrollo de una cultura de aprendizaje reflexivo que mejore el uso del patrimonio cultural digital en mi escuela y fuera de ella (por ejemplo, estudio de lecciones, diseño de aprendizaje colaborativo, asesoramiento, tutoría).

No conozco esta competencia.

### 1.6 Aprendizaje profesional (a través del patrimonio cultural digital)

*Utilizar los recursos del patrimonio cultural digital (Europeana, por ejemplo) para el propio aprendizaje profesional.*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede apoyar y mejorar mi aprendizaje profesional (por ejemplo, herramientas y recursos digitales, entornos de aprendizaje en línea y cursos).

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para mi aprendizaje profesional (por ejemplo, museos/galerías/archivos virtuales, participar en cursos en línea, utilizar aplicaciones de aprendizaje en línea, visitar bibliotecas y repositorios en línea).

Utilizo varias herramientas/recursos del patrimonio cultural digital para mi aprendizaje profesional.

Apoyo y asesoro a los colegas en el uso del patrimonio cultural digital para su aprendizaje profesional (por ejemplo, museos/galerías/archivos virtuales).

Pongo en marcha y promuevo un plan para apoyar el aprendizaje profesional digital/cultural de mis colegas (por ejemplo, proporcionando seminarios web, formación en línea, comunidades en línea, depósito de recursos, insignias digitales).

No conozco esta competencia.

### 1.7 Aprendizaje profesional (sobre tecnologías digitales)

*La participación en el patrimonio cultural digital para el desarrollo de la competencia digital de los profesores.*

Soy consciente de que familiarizándome con el patrimonio cultural digital puedo desarrollar mi competencia digital (por ejemplo, utilizando herramientas, aplicaciones, recursos culturales digitales).

He utilizado el patrimonio cultural digital en un esfuerzo por desarrollar mi competencia digital (por ejemplo, utilizando herramientas, aplicaciones, recursos culturales digitales).

Participo en seminarios sobre patrimonio cultural digital en un esfuerzo por desarrollar mi competencia digital (por ejemplo, formación sobre el uso pedagógico del patrimonio cultural digital, enfoques inclusivos, evaluación digital).



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039





Proporciono actividades de aprendizaje sobre el uso del patrimonio cultural digital y apoyo a los colegas en el desarrollo de su competencia digital (por ejemplo, talleres, sesiones informales con colegas, microenseñanza sobre el uso del patrimonio cultural digital).

Contribuyo al diseño de programas de aprendizaje profesional cuyo objetivo es desarrollar la competencia digital de los profesores mediante el uso del patrimonio cultural digital (por ejemplo, el aprendizaje mejorado digitalmente o el intercambio de buenas prácticas).

No conozco esta competencia.

## 2 Recursos digitales

### 2.1 [Recursos digitales - Búsqueda y selección](#)

*Uso, búsqueda y criterios de selección para identificar los recursos del patrimonio cultural digital para la enseñanza y el aprendizaje.*

Sé que puedo buscar recursos del patrimonio cultural en línea (por ejemplo, utilizando un motor de búsqueda, siguiendo un enlace, visitando un depósito de recursos).

He intentado buscar en Internet para encontrar recursos del patrimonio cultural (por ejemplo, siguiendo un enlace, utilizando palabras clave en un motor de búsqueda, filtrando recursos en repositorios en línea).

Utilizo varias herramientas y portales en línea para buscar un conjunto amplio y diversificado de recursos del patrimonio cultural que respondan a las necesidades educativas (por ejemplo, motores de búsqueda, repositorios de recursos, bibliotecas digitales, museos virtuales, colecciones digitales, redes sociales, comunidades de aprendizaje).

Analizo y selecciono los recursos del patrimonio cultural digital en función de criterios que respondan a objetivos específicos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, valor pedagógico, relevancia, fiabilidad, validez, calidad, concesión de licencias).

Propongo estrategias y herramientas para ayudar a los colegas a buscar y seleccionar recursos del patrimonio cultural digital de acuerdo con los requisitos del plan de estudios y los objetivos de aprendizaje (por ejemplo, repositorios, entornos de aprendizaje, grupos de medios sociales, referencias a portales de recursos).

No conozco esta competencia.

### 2.2 [Recursos digitales - Creación](#)

*Creación de recursos digitales que mejoren la integración del patrimonio cultural en la educación secundaria*





Soy consciente de que puedo crear recursos digitales que mejoren la integración del patrimonio cultural en la educación secundaria (por ejemplo, fotos, audio, vídeo).

He intentado crear recursos digitales que mejoren la integración del patrimonio cultural en la educación secundaria (por ejemplo, fotos, audio, vídeo).

Utilizo varias herramientas digitales que mejoran la integración del patrimonio cultural en la educación secundaria (por ejemplo, museos virtuales, aprendizaje gamificado, portales de aprendizaje, repositorios).

Comparto los recursos digitales que creo y los reflexiono y reajusto en función de los comentarios que recibo.

Inicio y contribuyo a la cocreación de recursos culturales digitales con personas y organizaciones más allá de mi centro educativo (por ejemplo, investigadores, editores de contenidos educativos, empresas de tecnología educativa).

No conozco esta competencia.

### 2.3 Recursos Digitales - Modificación

*Modificar los recursos digitales existentes que mejoran la integración del patrimonio cultural en la enseñanza secundaria, respetando los derechos de autor y las normas de concesión de licencias.*

Soy consciente de que, al modificar los recursos digitales existentes que mejoran la integración del patrimonio cultural en la enseñanza secundaria, debo respetar los derechos de autor y las normas de concesión de licencias (por ejemplo, añadir una imagen al texto, añadir nuevos contenidos, editar o suprimir partes, añadir hipervínculos).

He probado formas de modificar los recursos digitales existentes que mejoran la integración del patrimonio cultural en la enseñanza secundaria, respetando sus derechos de autor y los atributos de la licencia (por ejemplo, editando una presentación, modificando una imagen, cambiando el formato de un vídeo, editando los cuestionarios, adaptando la configuración general).

Utilizo diversas herramientas digitales en función de sus características para modificar y reutilizar recursos digitales que mejoren la integración del patrimonio cultural en la enseñanza secundaria (por ejemplo, personalizar el contenido de una lección en línea, aprovechar las características de un entorno virtual, utilizar editores de libros electrónicos).

Reflexiono y rediseño los recursos digitales existentes que mejoran la integración del patrimonio cultural en la educación secundaria (por ejemplo, la adaptación de tareas mejoradas digitalmente en un curso de aprendizaje en línea, la evaluación en línea, el proyecto colaborativo en línea, un wiki, un blog, un espacio de aprendizaje virtual).





Inicio y contribuyo a la orientación a nivel escolar para profesores y estudiantes sobre la modificación de los recursos culturales digitales existentes en línea con los requisitos del plan de estudios y las necesidades de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales de la escuela, licencias de derechos de autor a utilizar, acuerdos con partes interesadas externas).

No conozco esta competencia.

## 2.4 Recursos digitales - Compartir

*Compartir contenidos digitales respetando las normas de propiedad intelectual y derechos de autor.*

Soy consciente de que las normas de derechos de autor se aplican a los recursos del patrimonio cultural digital que utilizo con fines educativos (por ejemplo, imágenes, texto, audio, vídeo).

He tratado de atribuir al creador de los recursos culturales que utilizo (por ejemplo, citando el nombre del autor, el enlace a la fuente original).

Selecciono y aplico las licencias de derechos de autor cuando comparto los recursos digitales que creo, apoyando los recursos educativos abiertos (por ejemplo, la licencia Creative Commons).

Diseño y desarrollo formas para que mis colegas y yo compartamos y reutilicemos recursos digitales.

Pongo en marcha y promuevo un espacio en línea para compartir recursos del patrimonio cultural digital con la comunidad escolar (por ejemplo, aplicando palabras clave/etiquetas, permitiendo que otros comenten, califiquen, modifiquen o co-creen).

No conozco esta competencia.

## 3 Enseñanza y aprendizaje - Enseñanza

### 3.1 Enseñanza y aprendizaje - Enseñanza

*Diseñar, desarrollar y apoyar el aprendizaje con el uso del patrimonio cultural digital para mejorar los resultados del aprendizaje.*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje (por ejemplo, las competencias digitales, la educación para la igualdad, el pensamiento crítico, la diversidad, el respeto).

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para apoyar y/o mejorar mi práctica docente.

Utilizo el patrimonio cultural digital que puede apoyar enfoques pedagógicos innovadores, potenciando la participación activa de mis alumnos en su aprendizaje (por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos,



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039



aprendizaje basado en juegos, colecciones digitales, bibliotecas digitales, museos virtuales, archivos digitales).

Selecciono y utilizo el patrimonio cultural digital en mis diseños de aprendizaje, para cumplir con los objetivos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, entornos culturales en línea, museos virtuales, Europeana).

Junto con mis estudiantes, reflexiono y (re)diseño el uso del patrimonio cultural digital para mejorar las prácticas docentes y los enfoques de aprendizaje innovadores (por ejemplo, uso de herramientas emergentes, asesoramiento, estudio de lecciones).

No conozco esta competencia.

### 3.2 Enseñanza y aprendizaje - Aprendizaje colaborativo

*Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración de los alumnos en el aprendizaje individual y colectivo*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede utilizarse para fomentar y mejorar la colaboración de los alumnos hacia el aprendizaje individual y colectivo (por ejemplo, colaboración en línea, compartir recursos de aprendizaje).

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para apoyar y mejorar las actividades de colaboración de los estudiantes (por ejemplo, proyectos de investigación, compartir recursos de aprendizaje).

Utilizo el patrimonio cultural digital para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo de los estudiantes, en entornos presenciales y/o en línea.

Junto con mis alumnos, reflexiono y (re)diseño su uso del patrimonio cultural digital para el aprendizaje individual y/o colaborativo (por ejemplo, editar y desarrollar contenidos, co-crear, participar en proyectos colaborativos, visitas virtuales).

Inicio y promuevo el uso del patrimonio cultural digital dentro de mi escuela y su comunidad más amplia, proporcionando oportunidades de colaboración para apoyar el aprendizaje individual y colectivo, dentro y fuera de la escuela (por ejemplo, utilizando entornos y herramientas en línea, enseñando encuentros, proyectos conjuntos, coorganizando eventos de aprendizaje en línea, co-diseñando y co-creando material de aprendizaje).

No conozco esta competencia.



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

### 3.3 Enseñanza y aprendizaje - Aprendizaje autorregulado

*Utilizar el patrimonio cultural digital para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes, fomentando el aprendizaje activo y autónomo, haciendo que los estudiantes sean más responsables de su propio aprendizaje, desplazando así el foco de atención de la enseñanza al aprendizaje.*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede utilizarse para fomentar el aprendizaje activo y autónomo (por ejemplo, la investigación, el pensamiento crítico, la iniciativa).

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para ayudar a los estudiantes a planificar y ampliar su propio aprendizaje (por ejemplo, entornos de aprendizaje en línea, depósitos de patrimonio cultural digital, herramientas y espacios de colaboración, archivos digitales, museos virtuales).

Utilizo diversos recursos del patrimonio cultural digital para ayudar a los alumnos a planificar y ampliar su propio aprendizaje.

Junto con mis alumnos, reflexiono y les apoyo para que (re)diseñen su aprendizaje, a través del patrimonio cultural digital, fomentando su aprendizaje autorregulado y su autonomía de aprendizaje (por ejemplo, identificando sus necesidades, estableciendo sus objetivos de aprendizaje, describiendo su estrategia para alcanzarlos, poniendo en práctica sus tareas de aprendizaje, reuniendo pruebas de su aprendizaje, reflexionando sobre él y compartiendo sus resultados de aprendizaje).

Inicio y promuevo estrategias y prácticas sobre cómo el patrimonio cultural digital puede apoyar el aprendizaje autorregulado en mi escuela y en la comunidad en general (por ejemplo, espacios de aprendizaje con tecnologías digitales para dar cabida a actividades prácticas, entrenamiento de estudiantes).

No conozco esta competencia.

### 3.4 Enseñanza y aprendizaje - Tecnologías emergentes

*Utilizar las tecnologías emergentes de forma ética para explorar el patrimonio cultural.*

Conozco las tecnologías emergentes que pueden utilizarse para la integración del patrimonio cultural en la enseñanza secundaria (por ejemplo, simulaciones, robótica, realidad virtual).

He probado tecnologías emergentes para la integración del patrimonio cultural en mi clase (por ejemplo, simulaciones, robótica, realidad virtual).

Utilizo diversas tecnologías emergentes (por ejemplo, realidad virtual, inteligencia artificial) para la integración del patrimonio cultural en mi clase y el fomento de las competencias transversales (experiencias de aprendizaje que implican, por ejemplo, el juego, el pensamiento creativo e innovador, la resolución de problemas).



Selecciono y utilizo las tecnologías emergentes en mis diseños de aprendizaje para involucrar a mis estudiantes en el patrimonio cultural, teniendo en cuenta las implicaciones éticas (por ejemplo, el aprendizaje inmersivo, el pensamiento computacional, el tratamiento de la agencia del alumno cuando interactúa con la IA).

Inicio y promuevo estrategias y prácticas dentro de mi escuela y su comunidad más amplia que puedan apoyar a colegas y estudiantes en su uso de las tecnologías emergentes para integrar el patrimonio cultural en sus clases, al tiempo que se abordan las implicaciones éticas (por ejemplo, personalizar los mundos virtuales para las actividades de aprendizaje, fomentar la agencia humana al interactuar con la IA, la colaboración con las empresas de tecnología).

No conozco esta competencia.

## 4 Capacitar a los alumnos - Accesibilidad e inclusión

### 4.1 [Garantizar el acceso](#)

*Garantizar el acceso a los recursos del patrimonio cultural digital y a las actividades de aprendizaje para todos los estudiantes, teniendo en cuenta cualquier limitación contextual, física o cognitiva para su uso.*

Soy consciente de las posibles limitaciones y barreras que los estudiantes pueden encontrar en relación con el patrimonio cultural digital (por ejemplo, acceso limitado a los dispositivos digitales y/o a la conexión a Internet, dificultades de aprendizaje).

He probado el patrimonio cultural digital que puede adaptarse al contexto y las necesidades de los estudiantes (por ejemplo, los dispositivos de los estudiantes, el acceso a la infraestructura, el contexto familiar, las necesidades especiales de los estudiantes).

Utilizo el patrimonio cultural digital para promover una educación equitativa e inclusiva para todos mis alumnos (por ejemplo, tecnologías de adaptación y asistencia como lectores de pantalla, herramientas de accesibilidad incorporadas).

Reflexiono y rediseño la enseñanza y el aprendizaje con el uso del patrimonio cultural digital para garantizar enfoques accesibles e inclusivos que satisfagan las necesidades y capacidades de todos mis alumnos, incluidos los que tienen necesidades especiales de aprendizaje (por ejemplo, ajustando las características de accesibilidad, como el tamaño de la letra y el diseño, desarrollando las habilidades digitales de los alumnos).

Pongo en marcha y promuevo estrategias para la igualdad de acceso y la inclusión en la educación a través del patrimonio cultural digital en mi escuela y su comunidad en general (por ejemplo, laboratorios de tarde para estudiantes y padres, colaboraciones con la industria para la infraestructura disponible).





No conozco esta competencia.

#### 4.2 Capacitar a los alumnos - Diferenciación y personalización

*Utilizar el patrimonio cultural digital para atender las diversas necesidades y capacidades de aprendizaje, permitiendo a los alumnos avanzar a diferentes niveles y velocidades, y seguir itinerarios y objetivos individuales de aprendizaje.*

Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede utilizarse para diferenciar y personalizar el aprendizaje (por ejemplo, adaptar las instrucciones para satisfacer las necesidades de los distintos grupos de alumnos, proporcionar apoyo individual a los alumnos).

He probado el patrimonio cultural digital que permite la diferenciación y la personalización del aprendizaje (por ejemplo, cuestionarios en línea con comentarios personalizados, entornos de aprendizaje en línea con material adaptativo).

Utilizo el patrimonio cultural digital en la enseñanza y el aprendizaje para adaptarme a las necesidades individuales de aprendizaje (por ejemplo, actividades prácticas diferenciadas).

Selecciono y empleo las tecnologías digitales en mis diseños de aprendizaje basándome en sus características, para desarrollar entornos de aprendizaje personalizados.

Involucro a mis alumnos en el diseño de sus propios itinerarios de aprendizaje utilizando el patrimonio cultural digital que mejor se adapte a sus necesidades de aprendizaje.

Inicio y promuevo el uso del patrimonio cultural digital de forma que permita diferenciar y personalizar las experiencias de aprendizaje de los alumnos en mi centro y en su comunidad más amplia (por ejemplo, grupo de interés para que los profesores compartan buenas prácticas, plataforma en línea con recursos y lecciones en directo).

No conozco esta competencia.

#### 4.3 Capacitar a los alumnos - Hacer participar activamente a los alumnos

*Utilizar el patrimonio cultural digital para fomentar la participación activa y creativa de los alumnos en su aprendizaje.*

Soy consciente de que puedo utilizar el patrimonio cultural digital para que los alumnos participen en el aprendizaje activo (por ejemplo, juegos, actividades interactivas, mundos virtuales, simulaciones).

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para que los alumnos participen en el aprendizaje activo (por ejemplo, uso de recursos de Europea, realidad virtual).

Utilizo el patrimonio cultural digital para que los alumnos participen en el aprendizaje activo.





Selecciono y empleo el patrimonio cultural digital en mis diseños de aprendizaje para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje individual y colaborativo (por ejemplo, escritura colaborativa, juegos y simulaciones, realidad virtual y aumentada).

Pongo en marcha y promuevo espacios de aprendizaje del patrimonio cultural digital dentro de mi escuela y su comunidad en general, donde los estudiantes participan activamente en actividades de aprendizaje (por ejemplo, makerspace, aplicaciones de IA).

No conozco esta competencia.

## 5 Facilitar la competencia digital de los alumnos - Alfabetización en información y datos

### 5.1 Incorporación de actividades de aprendizaje

*Incorporar actividades de aprendizaje que exijan a los alumnos utilizar el patrimonio cultural digital para buscar, evaluar y gestionar información y datos*

Conozco los recursos del patrimonio cultural digital que pueden mejorar la alfabetización informativa y de datos de los estudiantes.

He intentado utilizar el patrimonio cultural digital para animar a los alumnos a buscar y gestionar la información y los datos (por ejemplo, estableciendo criterios de búsqueda, comparando diferentes fuentes, interpretando los datos).

Utilizo diversos recursos del patrimonio cultural digital que exigen a los alumnos la búsqueda crítica, la evaluación y la gestión de la información y los datos procedentes de diferentes entornos digitales, de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje (por ejemplo, establecer criterios de selección, identificar inexactitudes, falta de información o sesgos, gestionar la desinformación, el racismo y la xenofobia).

Dirijo iniciativas de patrimonio cultural digital basadas en proyectos, en las que los estudiantes pasan por el proceso de búsqueda crítica, evaluación y gestión de información y datos.

Mis alumnos y yo contribuimos a la creación de estrategias que promueven formas de utilizar el patrimonio cultural digital para mejorar la alfabetización informativa y de datos en mi escuela y su comunidad en general (por ejemplo, talleres, debates, actividades experimentales).

No conozco esta competencia.

### 5.2 Comunicación y colaboración

*Implementar actividades de aprendizaje que requieran que los alumnos se comuniquen y colaboren utilizando tecnologías digitales.*







Soy consciente de que el patrimonio cultural digital puede mejorar la comunicación y la colaboración de los estudiantes.

He probado actividades de aprendizaje que animan a los alumnos a comunicarse y colaborar con los profesores y entre sí utilizando el patrimonio cultural digital.

Pongo en práctica diversas actividades de aprendizaje que requieren que los alumnos se comuniquen y colaboren entre sí utilizando el patrimonio cultural digital, según sus necesidades de aprendizaje.

Reflexiono sobre la idoneidad de mi uso de los recursos del patrimonio cultural digital con vistas a fomentar la comunicación y la colaboración de los alumnos, y me reajusto en consecuencia.

Mis alumnos y yo iniciamos y promovemos redes de comunicación y colaboración con otras escuelas y agentes educativos (a nivel nacional e internacional) para intercambiar recursos del patrimonio cultural digital, actividades de aprendizaje, etc.

No conozco esta competencia.

### 5.3 Creación de contenidos

*Realización de actividades de patrimonio cultural digital que requieran que los alumnos se expresen creando artefactos digitales.*

Conozco las actividades de patrimonio cultural digital que animan a los estudiantes a expresarse mediante la creación de artefactos digitales (por ejemplo, presentaciones, narración digital, etc.)

He probado actividades de patrimonio cultural digital que animan a los estudiantes a expresarse creando artefactos digitales (por ejemplo, presentaciones, narración digital).

Pongo en práctica varias actividades de patrimonio cultural digital que requieren que mis alumnos se expresen creando artefactos digitales (por ejemplo, presentaciones, narración digital).

Diseño un aprendizaje que involucre a los estudiantes en la creación de contenidos digitales de calidad, respetando al mismo tiempo las normas de derechos de autor y las licencias (por ejemplo, ayudando a los estudiantes a pasar por un proceso de diseño para el desarrollo de contenidos, facilitando a los estudiantes la selección de herramientas digitales adecuadas, guiando a los estudiantes para que entiendan los derechos de autor, atribuyan las licencias y den créditos).

Mis alumnos y yo iniciamos y promovemos estrategias en la escuela y su comunidad en general que permiten a los estudiantes participar en el diseño, el desarrollo y la publicación de sus (re)creaciones del patrimonio cultural digital.

No conozco esta competencia.





#### 5.4 Uso responsable

*Capacitar a los alumnos para utilizar el patrimonio cultural digital de forma responsable y ética, gestionando su identidad digital, su huella digital y su reputación digital*

Conozco las actividades de aprendizaje para que los estudiantes comprendan las implicaciones legales y éticas de la (re)utilización del patrimonio cultural digital (por ejemplo, compartir información sensible, etc., compartir licencias, etc.)

He probado actividades de aprendizaje que fomentan la comprensión por parte de los estudiantes de las implicaciones legales y éticas al utilizar el patrimonio cultural digital (por ejemplo, compartir contenidos digitales con derechos de autor, patrimonio sensible, etc.)

Pongo en práctica diversas actividades de aprendizaje digital que exigen a los alumnos actuar de forma responsable y ética tanto como consumidores como creadores de contenidos del patrimonio cultural digital (por ejemplo, evaluar de forma crítica la información en línea, reaccionar ante la desinformación, comportarse de forma positiva en línea, cumplir las normas de protección de datos y derechos de autor, respetar el patrimonio difícil y las opiniones múltiples).

Reflexiono y (re)diseño mis actividades de aprendizaje para que los alumnos puedan considerar la ética y el impacto potencial de sus comportamientos digitales en situaciones auténticas (por ejemplo, considerar cómo algo que publican en línea puede ser hiriente, compartir respetuosamente una diferencia de opinión en un comentario, el activismo en línea, comentar sobre el patrimonio difícil).

Mis alumnos y yo iniciamos y promovemos estrategias en la escuela y en su comunidad más amplia que promueven el uso ético y responsable del patrimonio cultural digital por parte del personal, los alumnos y los padres (por ejemplo, talleres, entrenamiento de compañeros, profesores y padres).

No conozco esta competencia.

#### 5.5 Resolución de problemas

*Utilizar el patrimonio cultural digital para analizar, comprender y resolver problemas.*

Conozco las actividades de aprendizaje que animan a los alumnos a utilizar el patrimonio cultural digital para entender los problemas y encontrar respuestas (por ejemplo, archivos digitales, carteles, periódicos, patrimonio difícil).

He probado actividades de aprendizaje que animan a los alumnos a utilizar el patrimonio cultural digital para entender los problemas y encontrar respuestas (por ejemplo, archivos digitales, carteles, periódicos, patrimonio difícil).





Pongo en práctica diversas actividades de aprendizaje que animan a los alumnos a utilizar el patrimonio cultural digital para comprender problemas y encontrar respuestas (por ejemplo, archivos digitales, carteles, periódicos, patrimonio difícil).

Reflexiono sobre mi enseñanza y (re)diseño actividades de enseñanza y aprendizaje para animar a mis alumnos a utilizar el patrimonio cultural digital para comprender problemas y encontrar respuestas (por ejemplo, archivos digitales, carteles, periódicos, patrimonio difícil).

Mis alumnos y yo fomentamos el uso del patrimonio cultural digital (por ejemplo, archivos digitales, carteles, periódicos, patrimonio difícil) por parte de los estudiantes para entender los problemas y encontrar respuestas dentro y fuera de nuestra escuela.

No conozco esta competencia.

## Anexo 1: Marco pedagógico

A pesar de las diversas iniciativas y de los avances realizados en el uso de material cultural digital en la enseñanza obligatoria, los profesores carecen de la confianza y la formación necesarias para enseñar el patrimonio cultural digital. Sin embargo, los educadores son un ejemplo para las generaciones futuras; como ciudadanos y forjadores del futuro, los profesores deben ser capaces de demostrar claramente su competencia digital a los alumnos y transmitir su uso innovador y crítico de las tecnologías digitales, promoviendo también la conciencia cultural.

Todo lo anterior está recogido en el Marco Pedagógico Querido, que está diseñado en total consonancia con el Marco DigiCompEdu, ya que la intención es incorporar las seis áreas de:

- 1. Compromiso profesional**
- 2. Recursos digitales**
- 3. Enseñanza y aprendizaje**
- 4. Evaluación**
- 5. Capacitar a los alumnos**
- 6. Facilitar la competencia digital de los alumnos**

### 1. Compromiso profesional

Los profesores actúan como mediadores entre la escuela y la sociedad. Su papel en la integración del patrimonio cultural digital en la educación obligatoria del siglo 21<sup>st</sup> es elemental. La competencia digital y pedagógica de los educadores queda demostrada por su capacidad de



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039



utilizar las tecnologías digitales para mejorar la enseñanza, para interactuar con sus alumnos, así como para su propio desarrollo profesional. Por otra parte, su papel como educadores les obliga:

- a) conocer el valor de la educación digital inclusiva y cómo fomentarla
- b) reconocer los beneficios de la utilización del Patrimonio Cultural en la educación
- c) aprender a enseñar con el Patrimonio Cultural digital
- d) aprender a navegar por las fuentes digitales del Patrimonio Cultural
- e) así como la forma de enseñar el patrimonio cultural sensible.

Los profesores tienen que apoyar los vínculos entre el patrimonio cultural y las políticas educativas; fomentar la enseñanza y el aprendizaje interdisciplinarios utilizando recursos del patrimonio cultural digital, así como las sinergias sistemáticas entre las escuelas y las instituciones del patrimonio cultural. Tienen que ser capaces de colaborar con otros educadores que utilicen la tecnología cultural digital, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias, inventar cooperativamente técnicas pedagógicas; reflexionar individual y colectivamente, revisar críticamente y desarrollar activamente sus propias ideas de aprendizaje, escenarios y prácticas pedagógicas digitales. En medio de los avances tecnológicos y los retos sociales del siglo 21<sup>st</sup>, los profesores deben aspirar a un desarrollo profesional continuo y a alimentar la educación cultural.

## 2. Recursos digitales

Los educadores se enfrentan ahora a una plétora de materiales digitales (educativos) para utilizar en sus aulas. Enfrentarse a esta variedad, identificar eficazmente los recursos que mejor se adaptan a sus objetivos de aprendizaje, grupos de alumnos y estilo de enseñanza, estructurar la riqueza de materiales, establecer conexiones, modificar, añadir y desarrollar sus propios recursos digitales para apoyar su enseñanza, son algunas de las competencias clave que cualquier educador debe desarrollar.

Al mismo tiempo, los profesores deben saber cómo utilizar y gestionar adecuadamente los contenidos digitales. Al utilizar y compartir recursos, deben respetar las leyes de derechos de autor.

Existe una gran variedad de fuentes digitales que los profesores pueden utilizar en su esfuerzo por incorporar el patrimonio cultural digital a sus clases. Las bibliotecas digitales, los museos virtuales, los archivos digitales, las galerías digitales y los sitios web como Europeana son algunas





de las herramientas digitales que los profesores pueden utilizar para enriquecer su enseñanza e implicar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Los profesores deben ser capaces de navegar por las fuentes digitales del CH en archivos, bibliotecas, plataformas educativas y archivos audiovisuales.

### 3. Enseñanza y aprendizaje

Los recursos culturales digitales pueden potenciar y mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje de diversas maneras. Independientemente del estilo o enfoque pedagógico utilizado, la competencia digital distintiva del educador reside en coordinar el uso de las herramientas digitales en diversas fases y contextos a lo largo del proceso de aprendizaje. La responsabilidad de un educador digitalmente competente es actuar como mentor y guía de los estudiantes a medida que avanzan hacia una mayor autonomía en su aprendizaje. En este sentido, los educadores digitalmente competentes deben ser capaces de diseñar nuevas formas de proporcionar recursos y conocimientos a los alumnos.

### 4. Evaluación

La tecnología digital puede ayudar a los educadores a evaluar y ajustar sus tácticas de enseñanza mediante el seguimiento directo de sus progresos y permitiéndoles evaluar y adaptar sus estrategias de enseñanza. Cada vez hay más pruebas de que las políticas de educación digital tienen más éxito cuando es posible garantizar la aceptación, la participación, el compromiso y la apropiación del proceso por parte de los profesores (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet y Langer, 2017). En este sentido, es esencial familiarizar a los educadores con el marco CHERISHED e integrar sus conceptos en sus propias teorías prácticas sobre la competencia docente cultural digital. Un instrumento de autoevaluación en línea, basado en los principios del Marco y en las especificaciones de la herramienta de autorreflexión "Check-In" del Marco DigCompEdu para las competencias digitales de los educadores, disponible en la plataforma de aprendizaje electrónico y de libre acceso en las lenguas asociadas, permite a los educadores medir sus competencias en materia de reutilización de los recursos del patrimonio cultural digital.

No existe una herramienta de autoevaluación similar en el ámbito del patrimonio cultural digital para los educadores. Esta herramienta puede ser de utilidad para los profesores de secundaria, los profesionales de la educación cultural y los responsables políticos. Cada ítem incluirá una declaración que describa el núcleo de la competencia en términos concretos y prácticos, mientras que las cinco respuestas posibles se estructurarán de forma acumulativa y se asignarán a los



niveles de competencia. Se pide a los profesores que seleccionen la respuesta que mejor refleje su práctica.

## 5. Capacitar a los alumnos

Capacitar a los alumnos es garantizar siempre que todos ellos, incluidos los que tienen necesidades especiales, tengan acceso a los recursos y actividades de aprendizaje. Deben tenerse en cuenta y abordarse las expectativas, las capacidades, los usos y los conceptos erróneos de los alumnos (digitales), así como los límites ambientales, físicos o cognitivos para el uso de los dispositivos digitales.

La personalización y la diferenciación es otro aspecto importante a la hora de enseñar con el patrimonio cultural digital. Emplear la tecnología digital para satisfacer las necesidades únicas de aprendizaje de los alumnos permitiéndoles progresar a diferentes niveles y velocidades, así como seguir sus propios caminos y objetivos de aprendizaje.

Necesitamos estudiantes que se comprometan activamente; tenemos que promover la interacción activa y creativa mediante el uso de recursos del patrimonio cultural digital; incluir el patrimonio cultural digital en las prácticas pedagógicas que animan a los estudiantes a desarrollar habilidades transversales, pensamiento profundo y expresión creativa. Exponer a los alumnos a nuevos contextos de aprendizaje en el mundo real, como las actividades prácticas, el estudio científico o la resolución de problemas complicados.

## 6. Facilitar la competencia digital de los alumnos

Una de las competencias transversales que los educadores deben inculcar a los alumnos es la competencia digital. Mientras que la capacidad de fomentar otras competencias transversales es sólo una parte de la competencia digital de los educadores cuando se utilizan las tecnologías digitales, la capacidad de apoyar la competencia digital de los alumnos es una parte intrínseca de la competencia digital de los educadores. El educador debe tratar de incluir actividades de aprendizaje y tareas que requieran que los alumnos localicen información y recursos en entornos digitales, organicen y procesen datos, y comparen y evalúen críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

Los estudiantes deben aprender a utilizar la tecnología digital de manera eficaz y ética para la comunicación, la colaboración y la participación cívica. Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen herramientas digitales para expresarse, así como para alterar y crear información digital en una variedad de formatos. Los



alumnos aprenderán a referenciar fuentes y acreditar licencias, así como a aplicar los derechos de autor y las licencias a los contenidos digitales.

Los educadores también deben tomar medidas para garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los alumnos mientras utilizan las tecnologías digitales. Dotar a los alumnos de los conocimientos y habilidades que necesitan para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable. Deben incluirse actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los alumnos reconozcan y resuelvan desafíos técnicos.

<sup>[1]</sup> [Marco de competencias digitales para educadores \(DigCompEdu\) | Centro de Ciencia de la UE \(europa.eu\)](#)



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039