I.- Datos Generales

Código

EC0529

Facilitación de programas educativos de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito escolar.

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que facilitan procesos de enseñanza-aprendizaje para el uso de las tecnologías de la información y comunicación, en el ámbito escolar, con un enfoque hacia la seguridad del usuario y del ecosistema digital.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en EC.

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción del Estándar de Competencia

El presente documento establece y define las funciones elementales que una persona debe realizar para ser competente en facilitar programas educativos de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de información y comunicación, TIC´S, en el ámbito escolar, considera tres elementos que parten de la aplicación de un diagnóstico sobre el nivel de exposición a riesgos del participante a través del uso de las TIC´S en su proceso de socialización; seguido de la impartición del contenido del programa educativo de civismo digital para el uso seguro y responsable de las TIC´S en el proceso de socialización; y como tercer elemento, la evaluación del aprendizaje del programa educativo de civismo digital para el uso seguro de las TIC´S, aplicables dentro del contexto educativo y transferibles al ámbito social.

El presente Estándar de Competencia se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Dos

Desempeña actividades programadas que, en su mayoría son rutinarias y predecibles. Depende de las instrucciones de un superior. Se coordina con compañeros de trabajo del mismo nivel jerárquico.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:

25 de febrero de 2015

Fecha de publicación en el D.O.F:

13 de abril de 2015

Periodo sugerido de revisión/actualización del EC: 2 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO):
Grupo unitario:
2711 Auxiliares y técnicos en pedagogía y en educación

Ocupaciones asociadas:
Asistente educativo o de pedagogía

Ocupaciones no contenidas en el Catálogo Nacional de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC
Capacitador
Instructor
Facilitador

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)
Sector:
61 Servicios Educativos
Subsector:
611 Servicios Educativos
Rama:
6116 Otros servicios educativos
Subrama:
61169 Otros servicios educativos
Clase:
611698 Otros servicios educativos proporcionados por el sector privado

El presente Estándar de Competencia, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Empresas e Instituciones participantes en el desarrollo del EC

- Alianza por la Seguridad en Internet, A.C. — ASI-México
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey — ITESM

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:
- Para demostrar la competencia en este EC, se recomienda que se lleve a cabo en el lugar de trabajo y durante su jornada laboral, sin embargo pudiera realizarse de manera simulada en un área experimental con la infraestructura para llevar a cabo el desarrollo de todos los criterios de evaluación referidos en el EC.

Apoyos/Requerimientos:
- Espacio físico con mesas y sillas, computadoras, acceso a Internet, material diverso de papelería, hojas, plumas, colores, pizarrón, etc.

Duración estimada de la evaluación

- 2 horas en gabinete y 1 horas en campo, totalizando 3 horas

Referencias de Información

- ASI. (2013). Portal de Civismo Digital. 23-Sep-2014, de ASI Sitio web: www.civismodigital.org
- William Powers. (2010). Hamlet's Blackbery. USA: Harper Prennial.
- Bex Lewis. (2014). Raising Children in the digital age. England: Lion Books.
- Wikipedia. (2014). Alfabetización Digital. 23-Sep-2014, de Wikipedia Sitio web: http://es.wikipedia.org/wiki/Alfabetismo_digital
- National Telecommunications and Information Administration. (2014). Home page. 23-Sep-2014, de National Telecommunications and Information Administration Sitio web: http://www.digitalliteracy.gov/
- All. (2014). The cybercitizenship awareness program. 23-Sep-2014, de Cyber citizen Parnership Sitio web: http://www.cybercitizenship.org/
- Varios. (2014). Ciudadanía digital. 23-Sep-2014, de Red NATIC Sitio web: http://programatecnologiasi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=107&Itemid=402

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia

Facilitación de programas educativos de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito escolar

Elemento 1 de 3

Aplicar el diagnóstico del nivel de exposición a riesgos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de socialización

Elemento 2 de 3

Impartir el contenido del programa educativo de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación

Elemento 3 de 3

Evaluar el aprendizaje del programa educativo de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 3	E1688	Aplicar el diagnóstico del nivel de exposición a riesgos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de socialización

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Presenta el encuadre del programa de civismo digital:
   - Dando la bienvenida a los participantes,
   - Informando que el objetivo de la sesión es conocer la forma en la que los participantes utilizan las tecnologías de información, las tecnologías de comunicación y los medios digitales en su proceso de socialización digital,
   - Preguntando a los participantes si conocen la definición de tecnologías de información, tecnologías de comunicación y medios digitales,
   - Brindando una definición de tecnologías de información, tecnologías de comunicación y de medios digitales para establecer un marco de referencia en común,
   - Explicando el impacto de las tecnologías de información, las tecnologías de comunicación y los medio digitales en el desarrollo de la humanidad,
   - Explicando los posibles riesgos que se pueden presentar al utilizar las tecnologías de comunicación y los medio digitales en el contexto de la socialización: contacto con extraños, acceso a contenido inapropiado, conductas de expresión de violencia y exposición de privacidad,
   - Mostrando ejemplos de los tipos de riesgos: contacto con extraños, acceso a contenido inapropiado, conductas de expresión de violencia y exposición de privacidad,
   - Indicando que se procederá a la aplicación de una encuesta sobre seguridad y privacidad en internet, para conocer la forma en la que los participantes utilizan las tecnologías de información, las tecnologías de comunicación y los medios digitales en su proceso de socialización digital, y
   - Dando a conocer que con los resultados de la encuesta se orientará el programa de civismo digital en el contexto escolar, para disminuir la exposición a riesgos en los participantes al utilizar las tecnologías de información, las tecnologías de comunicación y los medios digitales en su proceso de socialización digital.

2. Aplica la encuesta de seguridad y privacidad en internet:
   - Brindando las instrucciones para responder la encuesta,
   - Explicando que las respuestas son anónimas,
   - Aclarando la importancia de responder con honestidad,
   - Respondiendo las dudas de los participantes,
   - Monitoreando el cumplimiento del tiempo asignado para responder la encuesta,
   - Verificando la conclusión de la encuesta por parte de los participantes,
   - Agradeciendo al participante su participación, y
   - Solicitando al participante se retire del espacio en el que se está desarrollando la aplicación de la encuesta.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. La cédula de control de aplicación de encuesta básica elaborada:
   - Incluye el nombre de la escuela,
   - Está en el formato en que se llevó a cabo la aplicación de la encuesta, en línea o en papel,
   - Indica el lugar en que se aplica,
   - Indica la fecha de aplicación, grado escolar, número de grupo, número de alumnos, hora de inicio y hora final,
   - Incluye un apartado de observaciones para registrar irregularidades presentadas durante el proceso de aplicación,
   - Contiene la firma del instructor, y
   - Presenta la cancelación de espacios no utilizados.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Definición del programa civismo digital.	Comprensión
2. Definiciones de: • Tecnologías de información • Tecnologías de la comunicación • Medios digitales	Comprensión
3. Tipos de riesgos: • Contacto con extraños, • Acceso a contenido inapropiado • Conductas de expresión de violencia • Exposición de privacidad	Comprensión
4. Procesos de socialización a través del uso de las tecnologías de información, tecnologías de la comunicación y medios digitales.	Comprensión

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Orden:	La manera en que integra la información en la cédula de control de aplicación de encuesta básica elaborada de acuerdo con el resultado obtenido de la encuesta de seguridad y privacidad en internet.
2. Amabilidad:	La manera en que permite que los participantes expresen sus dudas.
3. Tolerancia:	La manera en que acepta los comentarios de los participantes durante la aplicación de la encuesta.

GLOSARIO

1. Civismo digital:	Es el conjunto de normas de comportamiento que nos permiten convivir en colectividad digital de manera segura, responsable y

productiva, basadas en los valores del individuo así como en sus habilidades sociales.

2. Conductas de expresión de violencia: Conductas que manifiestan la intención de causar daño a otros.

3. Contenido inapropiado: Se refiere a contenido que es universalmente considerado dañino para ser consumido por un menor de edad, como por ejemplo: sexo, pornografía de cualquier tipo, violencia, drogas, explosivos, racismo, bulimia, anorexia, sectas y cualquier otro contenido que sea catalogado como ilegal en el país, como es el aborto en gestación avanzada y la violación a derechos de autor.

4. Exposición a riesgos: Posibilidad de sufrir un daño físico o emocional.

5. Socialización digital: Es el proceso para entrar en contacto con todos los elementos que rodean al usuario en la plataforma digital, como son contenidos, aplicaciones y personas. Tratándose de estas últimas, se hace énfasis en el desarrollo de nuevas relaciones.

6. Exposición de privacidad: Práctica de difundir información que se considera privada, en medios públicos.

7. Medios digitales: Dispositivos que utilizan la tecnología digital para procesamiento de información y para permitir la comunicación entre emisores y receptores.

8. Tecnologías de la información: Conjunto de recursos técnicos y procedimientos para el tratamiento, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.

9. Tecnologías de la comunicación: Conjunto de recursos técnicos y procedimientos que permiten la comunicación entre emisores y receptores.

Referencia	Código	Título
2 de 3	E1689	Impartir el contenido del programa educativo de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Presenta la introducción a una unidad de aprendizaje del programa educativo de civismo digital:
   - Al inicio de la sesión,
   - Presentando ante el grupo su nombre y experiencia como instructor del tema,

- Mencionando la descripción general de la unidad de aprendizaje, duración total, número de sesiones y fechas,
- Presentando el objetivo general y los objetivos específicos de aprendizaje,
- Presentando el contenido temático de la unidad de aprendizaje,
- Explicando la metodología de enseñanza aprendizaje,
- Explicando el proceso de evaluación del aprendizaje alineado a los objetivos específicos,
- Indicando las políticas/reglamentos institucionales en el contexto del programa de civismo digital para la acreditación de la unidad de aprendizaje,
- Resolviendo las dudas de los participantes antes de proceder al desarrollo de la unidad de aprendizaje,
- Preguntando las expectativas de los participantes,
- Describiendo los beneficios del programa y su aplicación en el ámbito escolar, y
- Realizando un diagnóstico sobre el nivel de dominio de los participantes en relación con el objetivo de aprendizaje de la unidad de aprendizaje.

2. Facilita el desarrollo de la unidad de aprendizaje del programa educativo de civismo digital con el empleo de técnicas didácticas:
   - Empleando una técnica de integración grupal,
   - Dirigiendo la presentación entre los participantes,
   - Propiciando un ambiente cordial de colaboración, y
   - Estableciendo compromisos para la dinámica del curso.

3. Emplea la técnica expositiva:
   - Presentando el objetivo del tema,
   - Desarrollando el contenido del tema con la estructura introducción, desarrollo y conclusión,
   - Utilizando el equipo técnico, material didáctico y recursos tecnológicos de acuerdo con lo establecido en la unidad de aprendizaje,
   - Cumpliendo con el tiempo establecido en la unidad de aprendizaje,
   - Verificando la comprensión del tema, y
   - Resolviendo dudas de los participantes.

4. Emplea como mínimo una de las técnicas instruccionales: demostrativa, de aprendizaje colaborativo y de discusión grupal:
   - Presentando el objetivo e instrucciones de la actividad a desarrollar de manera grupal,
   - Presentando un ejemplo de la actividad a desarrollar,
   - Resolviendo dudas sobre la actividad a realizar,
   - Facilitando la interacción de los participantes orientada al cumplimiento del objetivo de la actividad,
   - Utilizando el equipo técnico, material didáctico y recursos tecnológicos de acuerdo con lo establecido en la unidad de aprendizaje,
   - Estableciendo las reglas a la técnica instruccional utilizada,
   - Verificando con los participantes el cumplimiento del objetivo de la actividad, y
   - Realizando una conclusión sobre el tema y la aplicación del aprendizaje en el contexto escolar.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Amabilidad: La manera en que permite a los participantes expresen sus dudas.

2. Tolerancia: La manera en que acepta los comentarios de los participantes para la mejora continua de la unidad de aprendizaje.

Referencia	Código	Título
3 de 3	E1690	Evaluar el aprendizaje del programa educativo de civismo digital para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Aplica la evaluación de la unidad de aprendizaje:
- Explicando el objetivo de la aplicación del instrumento,
- Indicando las instrucciones a los participantes para llevar a cabo la evaluación, y
- Resolviendo las dudas de los participantes sobre la evaluación.

2. Realiza el cierre de la unidad de aprendizaje con la participación de los participantes:
- Al final de la unidad de aprendizaje,
- Realizando una conclusión sobre los temas y la aplicación del aprendizaje en el ámbito educativo,
- Preguntando el alcance de las expectativas de la unidad de aprendizaje de civismo digital,
- Solicitando recomendaciones a los participantes para la mejora de la unidad de aprendizaje de civismo digital,
- Revisando el nivel de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de la unidad de aprendizaje de civismo digital,
- Brindando retroalimentación al grupo sobre su desempeño durante el proceso de aprendizaje,
- Sugiriendo acciones que promuevan la continuidad en el aprendizaje,
- Conduciendo al grupo a la formulación de compromisos de aplicación del aprendizaje, y
- Aplicando el protocolo de cierre de la unidad de aprendizaje.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. Los instrumentos de evaluación elaborados:
- Indican la unidad de aprendizaje,
- Contienen espacio para registrar el nombre del instructor,
- Contienen espacio para registrar el nombre del participante,
- Contienen espacio para registrar la fecha de aplicación,
- Detallan las instrucciones de aplicación,
- Contienen los reactivos de evaluación,
- Incluyen las claves de respuestas para el instructor,
- Corresponden con las estrategias de evaluación mencionadas en la unidad de aprendizaje,
- Se presenta en formato digital y/o impreso, y
- Se presentan sin errores ortográficos.

2. Las instrucciones de aplicación de los instrumentos de evaluación elaboradas:
- Establecen las condiciones de aplicación,
- Establecen los tiempos para evaluar a los participantes,
- Contienen las indicaciones para los participantes, y
- Contienen las indicaciones para el instructor.

3. Los reactivos del instrumento de evaluación elaborados:
- Corresponden con los objetivos de aprendizaje,
- Son congruentes con el tipo de instrumento,
- Verifican una sola evidencia y/o característica,
- Son medibles, e
- Indican su valor.

4. Las claves de respuestas para el instructor elaboradas:
- Contienen las respuestas definidas como correctas,
- Indican la ponderación de cada reactivo, y
- Señalan el puntaje total esperado.

5. El informe final de la unidad de aprendizaje de civismo digital elaborado:
- Incluye nombre del instructor,
- Incluye nombre de la unidad de aprendizaje,
- Incluye fecha de impartición,
- Incluye el número de participantes que participaron en la unidad de aprendizaje,
- Incluye los comentarios del instructor acerca del proceso de aprendizaje y del grupo,
- Especifica de manera descriptiva el nivel de cumplimiento de los objetivos y de las expectativas de la unidad de aprendizaje,
- Contiene el resumen de las recomendaciones de los participantes para la mejora en la impartición del de la unidad de aprendizaje de civismo digital,
- Contiene como anexo el registro de asistencia a la unidad de aprendizaje de civismo digital,
- Especifica los avances logrados con relación a los resultados de aprendizaje planeados,
- Se presenta sin errores ortográficos,
- Elaborado en formato impreso y/o digital, e
- Incluye el reporte de las evaluaciones de aprendizaje de los participantes.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Responsabilidad: La manera en que presenta el informe final de la unidad de aprendizaje de civismo digital dentro del tiempo establecido.