

PLAN DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DEL SECTOR TURÍSTICO



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE INDUSTRIA
Y TURISMO

SECRETARÍA DE ESTADO
DE TURISMO

PLAN DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DEL SECTOR TURÍSTICO

©: Enero 2024
Secretaría de Estado de Turismo.
Ministerio de Industria y Turismo.
Catálogo de Publicaciones
de la Administración General del Estado:
<https://cpage.mpr.gob.es>

NIPO: 217-24-008-9 [en línea]

Diseño: Capricornia



CONTENIDO

Introducción.....	04
1. La necesidad de formación en competencias digitales en el sector turístico.....	07
2. Objetivos del plan de formación en competencias digitales del sector turístico.....	09
3. Elementos clave para el diseño de los programas de formación en competencias digitales financiados por el componente 19 del PRTR	10
3.1. Elementos comprometidos que deben formar parte de los programas	12
3.1.1. Duración de los cursos	12
3.1.2. Destinatarios de los cursos.....	12
3.1.3. Mecanismos de verificación y cumplimiento	13
3.1.4. Ejecución y seguimiento	14
3.2. Elementos abiertos para el diseño de los programas	16
3.2.1. Gestión académica de los cursos	16
3.2.2. Formato de impartición	17
3.2.3. Proceso de evaluación y certificación de las acciones formativas	18
3.2.4. Contenido de los programas: Marco de competencias digitales para el sector turístico	19
Anexo: Marco de competencias digitales para el sector turístico: áreas, competencias y niveles	25
ÁREA 1. Informatización y alfabetización de datos	27
ÁREA 2. Comunicación y colaboración	30
ÁREA 3. Creación de contenidos digitales	36
ÁREA 4. Seguridad	40
ÁREA 5. Resolución de problemas	45

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de competencias relacionadas con la transformación tecnológica es un tema que preocupa tanto a empresas y trabajadores, como a gobiernos y otras instituciones públicas, quienes tratan de idear mecanismos para corregir posibles desequilibrios entre la oferta y demanda del mercado del trabajo, lo que supondría una amenaza para la sostenibilidad económica del sector y podrían incrementar una brecha social y laboral.

La Unión Europea impulsa desde el año 2020 el **Pact for Skills**, un pacto que promueve una acción conjunta para potenciar la mejora de las **capacidades [upskilling]** y el **reciclaje profesional [reskilling]** de los y las trabajadoras, a través de acciones conjuntas entre gobiernos nacionales, regionales y locales; empresas; los interlocutores sociales; organizaciones intersectoriales y sectoriales; cámaras de comercio; proveedores de educación y formación para invertir en formación para todas las personas en edad de trabajar. La Unión Europea entiende que las capacidades son fundamentales para crear una fuerza de trabajo resiliente y competitiva capaz de asumir y potenciar las transiciones digital y ecológica.

La transición digital ha de abordarse desde dos perspectivas. Una que ponga el foco en la necesidad de impulsar y acelerar la transformación digital **de todos los agentes** del sector de manera sostenible e inclusiva. Y desde otra perspectiva, se debe garantizar un proceso de **transformación digital justo**, prestando atención al diseño de todas las medidas necesarias para abordar el período de transición, para la generación de confianza en el futuro, garantizando la competitividad en los subsectores.

Como consecuencia de la rápida transformación digital de la economía, actualmente en todos los empleos se requiere **poseer por lo menos algún grado** de capacidad digital; lo mismo se necesita para participar en la sociedad en general. La economía colaborativa está modificando los modelos empresariales, brindando oportunidades y abriendo nuevas vías para llegar a conseguir un empleo, exigiendo

diferentes bagajes de capacidades y planteando desafíos como el acceso a programas de perfeccionamiento. La robotización y la inteligencia artificial están reemplazando los trabajos rutinarios, no solo en las plantas de producción sino además en las oficinas. El acceso a los servicios, incluidos los de tipo virtual, está cambiando y requiere que los usuarios y proveedores.

El Plan de Recuperación Transformación y Resiliencia (PRTR) financiado por el Fondo NextGeneration-UE permite enfrentar reformas estructurales, mediante cambios normativos e inversiones, y, por lo tanto, transformar nuestra economía hacia un modelo más verde, más digital y más resiliente, para afrontar mejor los retos del futuro. **El Componente 19 del PRTR** tiene como objetivo garantizar la formación e inclusión digital de la ciudadanía y los trabajadores, no dejando a nadie atrás en el proceso de transformación digital de la sociedad y la economía. Se dirige así al conjunto de la población, y pone especial atención al cierre de la brecha de género y al impulso de la formación en las zonas en declive demográfico. El componente se vertebra en cuatro ejes de actuación que actúan sobre un conjunto de retos a abordar, siendo el tercero de ellos: *La formación en competencias digitales a lo largo de la vida laboral (upskilling y reskilling, tanto de las personas desempleadas como empleadas), con foco en el desarrollo de competencias digitales para las pymes*¹.

Dentro de esta acción, se incorporó un programa específico para la **formación en competencias digitales del sector turístico**, como herramienta central para la innovación del mismo ya que la falta de competencias digitales en el talento frena la transformación digital, lo que resulta una gran dificultad para los destinos y las empresas turísticas.

1. Componente 19. Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.
Gobierno de España.
https://planderrecuperacion.gob.es/sites/default/files/2023-10/0310203_adenda_plan_de_recuperacion_componente19.pdf



Las competencias digitales son un elemento fundamental para conseguir que la sociedad y las empresas españolas afronten los retos y aprovechen las oportunidades que ofrece la economía digital. Sin embargo, los informes apuntan la necesidad de mejorar estos niveles de digitalización y de competencias digitales en el sector turístico.

Cuando hablamos de competencias digitales incluimos, no solo la capacidad de usar las herramientas que la tecnología pone a su disposición, sino también saber valorar cuales de esas soluciones se adaptan mejor a cada necesidad; la capacidad de trabajar con información: buscarla, analizarla, evaluarla e interpretarla, así como crear y difundir nueva información; saber interpretar y expresarse en todos los nuevos lenguajes que potencia internet; ser capaces de discriminar, ser críticos y selectivos con las diferentes fuentes de información que compiten por captar su atención, así como de transformar la información en conocimiento; y seguir unas pautas de conducta que les ayuden a vivir y trabajar en un mundo en el que, con frecuencia, lo real y lo virtual van de la mano.

1. LA NECESIDAD DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES EN EL SECTOR TURÍSTICO

En el nuevo escenario que enfrentamos, la doble transición verde y digital y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 nos señalan un horizonte común y nuevos desafíos globales. La implementación de nuevas tecnologías facilitará una **transición digital** que se erige como oportunidad única para **transformar y modernizar** a las bases económicas y sociales del país y para convertirse en la herramienta básica de la propia transformación medioambiental, permitiendo a España alcanzar una posición de liderazgo en el contexto internacional. Hoy en día el reto del sector es hacer frente a las innovaciones de la **nueva era digital** y a los cambios que ésta ha empezado a introducir en los hábitos y modelos de comportamiento de los y las ciudadanas del planeta que son, también, los turistas del siglo XXI.

La transición digital ha de abordarse desde dos perspectivas. Una que ponga el foco en la necesidad de impulsar y acelerar la transformación digital de **todos los agentes** del sector de manera sostenible e inclusiva. Y otra que garantice un proceso de **transformación digital justo**, prestando atención al diseño de todas las medidas necesarias para abordar el período de transición, para la generación de confianza en el futuro, garantizando la competitividad en los subsectores.

Como consecuencia de la rápida transformación digital de la economía, actualmente en todos los empleos se requiere **poseer algún grado de capacidad digital**; lo mismo se necesita para participar en la sociedad en general. Nuevos modelos de negocio están modificando los modelos empresariales, brindando oportunidades y abriendo también nuevas vías para llegar a conseguir un empleo, exigiendo diferentes bagajes de capacidades y planteando desafíos como el acceso a programas de perfeccionamiento.

Los documentos emanados de instituciones y/o empresas vinculadas al sector turístico² ponen de manifiesto la necesidad de incluir **formación en competencias digitales** en un contexto donde la conectividad de usuarios es una realidad contrastada. De hecho, las competencias digitales turísticas no son una mera

2. Segittur. Informe de digitalización de las pequeñas empresas y microempresas turísticas españolas. <https://www.segittur.es/transformacion-digital/proyectos-transformacion-digital/informe-nivel-de-digitalizacion-de-las-pymes-turisticas-en-espana/>

OCDE. Preparing the Tourism Workforce for the Digital Future. <https://www.oecd.org/publications/preparing-the-tourism-workforce-for-the-digital-future-9258d999-en.html>

OMT. El futuro del trabajo en el turismo y el desarrollo de competencias. <https://www.e-unwto.org/doi/book/10.18111/9789284421404>

Exceltur. Informes de perspectivas turísticas y Plan Renacer del Turismo Español 2020-2030. <https://www.exceltur.org/wp-content/uploads/2020/12/EXCELTUR-Plan-Reconstruccion-Sector-Turistico-Definitivo-20200622.pdf> Deloitte. La reinención del sector turístico. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/consumer-business/articles/reinencion-sector-turistico.html>

2...

Orange. La transformación digital en el sector turístico.
https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/05/eE_La_transformacion_digital_del_sector_turistico.pdf

Global Growth Agents - WAM. Estudio sectorial e informe de tendencias en la industria del turismo.
<https://www.wearemarketing.com/es/estudios/tendencias-turismo-mundial/transformacion-digital.html>

IE University. Estrategias de transformación digital en turismo.
<https://www.ie.edu/insights/es/articulos/estrategias-transformacion-digital-turismo/>

Caixabank Estudios. La importancia de reactivar la digitalización del sector turístico 13.
<https://www.caixabankresearch.com/es/analisis-sectorial/turismo/importancia-reactivar-digitalizacion-del-sector-turistico>

Plataforma Tecnológica del Turismo THINKTUR. Smart Data, Inteligencia Artificial, Blockchain, Sistema de Inteligencia Turística (SIT), Ciberseguridad en el Sector Turístico.
<https://www.ithotelero.com/proyectos-ith/nuevas-tecnologias/>

Barcelona Digital Talent. Talento y Turismo. El talento digital en el sector Travel Tech 17.
<https://barcelonadigitaltalent.com/report/el-talento-digital-en-el-sector-travel-tech/>

Next Tourism Generation Alliance. Assessing and Closing Digital Skills Gaps for Tourism Employees.
<https://nexttourismgeneration.eu/wp-content/uploads/2020/07/Survey-report-Spain-NTG.pdf>

adaptación de los procesos actuales a las nuevas tecnologías. Es mucho más que eso, conduce a introducir nuevas competencias absolutamente vinculadas a lo digital, y donde la actividad colaborativa horizontal, fortalezca la creación de vínculos bidireccionales entre proveedores y usuarios con el objeto de que las funciones y servicios fluyan y se enriquezcan.

En este contexto, la educación del siglo XXI debe estar dirigida a ayudar a los estudiantes a aprender a aprender, lo cual implica **promover la capacidad de los estudiantes para gestionar sus propios aprendizajes**, adoptar una autonomía creciente en su carrera académica y disponer de herramientas intelectuales y sociales que les permitan un **aprendizaje continuo a lo largo de toda su vida**. Por lo tanto, los contenidos de enseñanza para una sociedad cada vez más abierta y compleja, están dirigidos a promover capacidades y competencias, no sólo conocimientos cerrados o técnicas programadas.

La formación orientada por competencias permite el desarrollo de conocimientos, procedimientos y actitudes. La formación por competencias se relaciona con el denominado aprendizaje experiencial, considerando que cuando el estudiante es capaz de **enfrentar situaciones reales** se consolida en él un conocimiento significativo, contextualizado, transferible, funcional, y se fomenta su capacidad de aplicar lo aprendido.

Así, la incorporación del aprendizaje experiencial se promueve en dos niveles. Un primer nivel corresponde a la implementación de **diferentes metodologías en el aula** que se enfocan en la construcción del conocimiento en contextos reales, en el desarrollo de las capacidades reflexivas, críticas, así como en la participación en prácticas auténticas. Otro nivel, corresponde a la incorporación de **contenidos que fomentan la vinculación con el mundo laboral** y que promueven el acercamiento del estudiante a contextos reales. El estudiante aprende a través de la experiencia, aplica conocimientos adquiridos y conoce en las empresas las herramientas de trabajo utilizadas, junto con los conceptos relevantes que posteriormente se analizan en la sala de clases.

2. OBJETIVOS DEL PLAN DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DEL SECTOR TURÍSTICO

El presente plan tiene como objetivo general **acordar los elementos comunes** que deben estar presentes en cada **Programas de Formación en Competencias Digitales en Turismo** que serán diseñados e implantados por las comunidades autónomas y que, al ser financiados por Fondos NextGeneration, implican considerar algunos extremos de manera coordinada.

Además, el plan persigue, como objetivos específicos:

1. Diseñar **acciones formativas para el impulso de la competencia digital en el sector turístico**, como respuesta a una demanda de las empresas del sector y de la propia sociedad.
2. **Identificar niveles competenciales alineados con los resultados de aprendizaje**, considerando la diversidad de nichos laborales en el sector y definiendo dos ejes: uno de niveles competenciales (básico a especializado) y otro específico de contenidos o temáticas.
3. **Diseñar acciones de formación correctamente niveladas**, que permita la consolidación de conocimientos de un nivel antes de pasar al siguiente.
4. **Potenciar la colaboración del sector privado** en el diseño de la formación y, en colaboración con las entidades de formación, diseñar itinerarios formativos graduales y personalizados, en los que las tecnologías educativas actuales desempeñen un papel central.
5. Orientar las acciones de formación **a los resultados de aprendizaje** adaptados a las necesidades de las diferentes áreas y que cada empresa pueda particularizar y ajustar en función de su realidad.

3.

ELEMENTOS CLAVE PARA EL DISEÑO DE LOS PROGRAMAS DE FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES FINANCIADOS POR EL COMPONENTE 19 DEL PRTR

La implementación de programas de formación en competencias digitales para el sector turístico en el contexto de los Fondos NextGeneration-EU debe hacer compatible la autonomía de las CCAA en el diseño de los programas, con los compromisos asumidos ante la Comisión Europea.

El Componente 19 es un mecanismo que implanta el Plan de recuperación, Transformación y Resiliencia acordado entre el Gobierno de España y la Comisión. Este acuerdo lleva asociados compromisos nacionales de ejecución estrictos que han sido exigidos por la Comisión Europea y negociados por el Gobierno, así como requisitos para la aplicación de los fondos vinculados al principio de «no causar un perjuicio significativo», al régimen de ayudas de estado y a las disposiciones del Reglamento (UE) 2021/241 del Parlamento Europeo y del Consejo de 12 de febrero de 2021 por el que se establece el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia y el resto de normativa aplicable. Mediante Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Turismo de 29 de diciembre de 2023 se aprueba el Plan de Formación en Competencias Digitales para el Turismo y los elementos clave que se describen a continuación.

Se propone considerar que, en el diseño de cada **Programa de Formación en Competencias Digitales-Turismo** se tengan en cuenta los siguientes elementos para el diseño de los mismos:

ELEMENTOS COMPROMETIDOS QUE DEBEN ESTAR EN LOS PROGRAMAS

DURACIÓN

- **150 HORAS**

DESTINATARIOS DE LAS ACCIONES

- **TRABAJADORES DEL SECTOR TURÍSTICO**

MECANISMOS DE VERIFICACIÓN

- **CERTIFICADOS**
- **INFORME FINAL**
- **DOCUMENTOS**

ELEMENTOS ABIERTOS EN EL DISEÑO DE LOS PROGRAMAS

GESTIÓN DE LOS PROGRAMAS

- **GESTIÓN FORMACIÓN**

PROMOCIÓN, CAPTACIÓN, GESTIÓN PROCESO, EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

- **CONTENIDOS E IMPARTICIÓN**

ELABORACIÓN DE MATERIALES Y PROCESO DE ENSEÑANZA

METODOLOGÍAS DOCENTES

- **PRESENCIAL**
- **HÍBRIDO**
- **VIRTUAL**

CONTENIDO DE LOS CURSOS

- **MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES DE TURISMO**

3.1. ELEMENTOS COMPROMETIDOS QUE DEBEN FORMAR PARTE DE LOS PROGRAMAS



3.1.1. Duración de los cursos

Los cursos deberán tener una duración de un **mínimo de 150 horas**, que han de ser certificadas a su finalización.

3.1.2. Destinatarios de los cursos

El compromiso global es formar a **trabajadores y trabajadoras**, dentro del *Programa para la transformación digital de las pymes, y formación en competencias digitales para pymes (Componente 19, Inversión 3)*.

El Componente 19, Inversión 3, establece que el colectivo destinatario de esta inversión, en el caso del sector turístico, serán las **pymes, los jóvenes y los y las trabajadoras del sector**.

En cada programa se incorporarán los requisitos que permitan comprobar la vinculación con el sector turísticos de las personas participantes definiendo qué se considerará pyme turística, y trabajador turístico. Así mismo se determinarán los vínculos que podrían tener los y las jóvenes para poder incluirse en los programas (formación previa en turismo y/o prácticas en entidades y empresas turísticas).

Dada la atomización de estos destinatarios, parece clave contar con las empresas y asociaciones del sector, junto con las entidades de formación, a la hora de diseñar acciones. La herramienta de las agrupaciones prevista en el artículo 67 del Real Decreto-Ley 36/2020, de 30 de diciembre, y en el artículo 11.3 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, es un mecanismo que podría permitir un mejor enfoque de las acciones y, sobre todo, incorporar al propio tejido turístico en el diseño de los programas y en la captación de alumnado que responda al perfil concreto que se ha comprometido.

3.1.3. Mecanismos de verificación y cumplimiento

Las comunidades autónomas garantizarán que en cada **Programa de Formación en Competencias Digitales en Turismo** se incorporarán los requisitos que permitan cumplir los mecanismos de verificación por parte de la CE del cumplimiento de los objetivos.

En este sentido, será necesario monitorear y justificar información relativa a:

- a. Los certificados que acrediten la realización de las acciones formativas.
- b. Para cada uno de los programas de formación, el número de acciones formativas realizadas, el número de candidatos inscritos y el número de horas por acción.
- c. La relación de personas formadas, con un identificador único.

A partir de una muestra que seleccionará la Comisión, se presentarán los siguientes documentos justificativos para cada uno de los beneficiarios seleccionados:

- a. Prueba de haber completado la formación;
- b. Evidencia documental sobre el tipo de formación impartida, con detalle de su contenido.





3.1.4. Ejecución y seguimiento

Cada comunidad autónoma elaborará un Programa de Formación en Competencias Digitales para el Turismo y será la coordinadora de la ejecución y justificación.

Se creará una comisión de seguimiento para cada Programa en la que participará la SETUR y las comunidades autónomas. En esta comisión se controlará el desarrollo de las inversiones, la ejecución del gasto y el cumplimiento de los hitos de cada uno de los programas.

Una vez al año se elaborará un informe de justificación sobre la situación de utilización de los fondos recibidos incluyendo:

- a. Grado de cumplimiento de hitos y objetivos correspondientes (Objetivo CID 292).
- b. Coste real de la medida respecto del coste estimado inicialmente.
- c. Descripción de la medida y la manera de implementación, mecanismos de control aplicados en su ejecución.

Además, cada comunidad autónoma garantizará una batería de indicadores de seguimiento e impacto, que deberá incluir, al menos, los indicadores de la siguiente tabla que permitirán monitorizar la ejecución y el estado de las actuaciones, alineados con los hitos u objetivos del Council Implementing Decision y Operational Arrangement.

La evolución de estos indicadores se presentará en la Comisión de Seguimiento.

INDICADORES DE IMPACTO	
A	Número total de personas formadas en programas de 150 horas (objetivo CID 292).
B	Número de trabajadores formados exitosamente, desagregado por mujeres y hombres.
C	Número de personas empleadas en pymes , desagregado por mujeres y hombres.
D	Número de personas empleadas en pymes que han mejorado sus condiciones de empleabilidad tras terminar exitosamente la formación, desagregados por mujeres y hombres.
E	Número de personas jóvenes que han accedido a un puesto de trabajo en el ámbito de la transformación digital tras terminar exitosamente la formación, desagregados por mujeres y hombres.
F	Número de personas que han supuesto baja en cada uno de los programas, distinguiendo entre hombres y mujeres.
G	Número de personas con discapacidad formadas en cada uno de los programas

3.2. ELEMENTOS ABIERTOS PARA EL DISEÑO DE LOS PROGRAMAS

Los actores que intervienen en el proceso de formación en competencias digitales son las empresas del sector que establecen las necesidades de formación de sus empleados y los centros de formación que garanticen el rigor y la calidad de la docencia a los empleados del sector turístico.

El sector turístico presenta una muy alta heterogeneidad laboral y una gran diversidad de empleos, lo que imposibilita una única estrategia formativa. Los directivos, representantes de asociaciones o instituciones, además de las pequeñas PYMES son las únicas entidades que pueden realizar una completa tomografía de las necesidades de formación en competencias digitales que requiere el sector hoy en día.

Por otra parte, el ecosistema formativo es también amplio y diverso. Todo este panorama obliga a **considerar que las propuestas formativas en capacitación digital para que sean permeables** a un buen número de trabajadores del sector turístico deben partir de una **visión flexible a la vez que estructurada para potenciar su alcance**.

3.2.1. Gestión académica de los cursos

Cada **Programa de Formación en Competencias Digitales en Turismo** de la comunidad autónoma determinará el instrumento jurídico que permitirá la gestión e implantación de las acciones.

Según el propio Componente 19, para el cálculo de costes se utilizará como referencia el Anexo VI del REGLAMENTO DELEGADO (UE) 2019/379 DE LA COMISIÓN de 19 de diciembre de 2018, por el que se modifica el Reglamento Delegado (UE) 39 2015/2195, que complementa el Reglamento (UE) nº 1304/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo, relativo al Fondo Social Europeo.



Esa cantidad debe cubrir la totalidad de gastos del programa, incluyendo los de gestión del mismo.

El monto total de cada programa, debe asegurarse el cumplimiento del objetivo, es decir, personas que reciben certificado por haber completado el proceso con éxito, por lo que el número de estudiantes participantes en las acciones debe superar la cantidad del objetivo final para cubrir la tasa de abandono y el porcentaje de estudiantes que no supera con éxito el proceso.

3.2.2. Formato de impartición

El formato de la impartición de los cursos deberá ser escogido en los diferentes programas.

En función de la disponibilidad, la formación en la **modalidad virtual** se presenta como una **alternativa compatible con la actividad profesional** en la que esté presente un acompañamiento técnico y pedagógico que permita trabajar las diferentes áreas competenciales y compartir prácticas docentes.

La tecnología actual de los centros formativos nos lleva a pensar que la formación híbrida (con estudiantes en el aula y en remoto), semipresencial y a distancia pueden ser una propuesta coherente. La potenciación de este tipo de formación puede aunar las ventajas de la formación presencial con la posibilidad de llegar a un conjunto de interesados con difícil acceder a la formación. Por un lado, con una dimensión práctica, para ayudar a **mejorar las competencias digitales mediante** materias que utilicen las **nuevas tecnologías**.



3.2.3. Proceso de evaluación y certificación de las acciones formativas

La **evaluación es parte del proceso de aprendizaje del estudiante** y, por tanto, debe estar al servicio de la calidad del proceso. También, debe ser coherente con el proceso de enseñanza que se lleva a cabo. En este sentido, se espera que los procesos evaluativos en su conjunto se diseñen en forma planificada y tomando como referencia los objetivos o resultados de aprendizaje a desarrollar en cada unidad de contenido.

Se recomienda que se planifiquen:

1. Evaluaciones diagnósticas (inicio), que permiten reconocer conocimientos previos de los estudiantes como antecedentes para comenzar a impartir los contenidos nuevos.
2. Evaluaciones formativas (proceso), que permiten conocer si el aprendizaje se está alcanzando en la profundidad y coherencia esperada, de tal forma de asignar los refuerzos necesarios en forma pertinente y oportuna.
3. Evaluaciones sumativas (final), que permiten determinar si el aprendizaje fue alcanzado en relación a los objetivos o resultados de aprendizaje definidos en el programa.

3.2.4. Contenido de los programas: Marco de Competencias Digitales para el Sector Turístico

Las **competencias digitales** son un conjunto de **destrezas y habilidades** que permiten

el desarrollo y la aplicación de técnicas de información y alfabetización de datos, el manejo de instrumentos de comunicación, información y colaboración; la creación de contenidos digitales, la aplicación de medidas de seguridad y su implantación para la resolución de problemas.

Para alcanzar tal fin, es necesario tomar como punto de partida el **marco de competencias digitales para la ciudadanía de la UE**³ (DigComp) que establece las referencias que encuadran las destrezas y habilidades a adquirir desde la base de una definición de competencia digital que *implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas*. Incluye la Búsqueda y gestión de información y datos, la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad) y la resolución de problemas⁴.

El marco de referencia DigComp define la competencia digital como una combinación de 21 competencias agrupadas en cinco áreas principales que son: Alfabetización en información y datos; Comunicación y colaboración; Creación de contenidos digitales; Seguridad; y Resolución de problemas. Las tres primeras áreas se refieren a las competencias que se pueden percibir en actividades y usos específicos. Por otro lado, las áreas 4 y 5 (Seguridad y Resolución de problemas) son transversales ya que se aplican a cualquier tipo de actividad realizada a través de medios digitales⁵.

3. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC123226>

4. Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, 22 de mayo de 2018, ST 9009 2018 INIT.

5. <https://epale.ec.europa.eu/es/content/marco-europeo-de-competencias-digitales-digcomp>.



Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp)⁶

ÁREAS DE FORMACIÓN EN EL MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES				
1. Informatización y alfabetización de datos	2. Comunicación y colaboración	3. Creación de contenidos digitales	4. Seguridad	5. Resolución de problemas

Cada una de las áreas principales incluye descriptores de capacidades y habilidades a adquirir con los conocimientos. Los cuadros siguientes recogen toda esta información de forma estandarizada:

1. Informatización y alfabetización de datos

Articular necesidades de información, buscar datos, información y contenidos en entornos digitales, acceder y navegar por ellos. Juzgar la relevancia de la fuente y su contenido. Almacenar, gestionar y organizar datos digitales, información y contenidos.

Competencia	1. Navegar, buscar y filtrar información
	2. Evaluar la información
	3. Almacenar y recuperar la información

6. Fuente: adaptado de DigComp 2.2.:
https://somos-digital.org/wp-content/uploads/2022/04/digcomp2.2_castellano.pdf

2. Comunicación y colaboración

Participar en la sociedad a través del uso de los servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de auto empoderamiento y para una ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

Competencia	4. Interactuar a través de las tecnologías
	5. Intercambiar información y contenidos
	6. Participar en la ciudadanía digital
	7. Colaborar a través de canales digitales
	8. Etiqueta electrónica
	9. Gestionar la identidad digital

3. Creación de contenidos digitales

Crear y editar contenidos digitales. Mejorar e integrar la información y contenidos en un cuerpo de conocimientos existente, al tiempo que se comprende cómo deben aplicarse los derechos de autor y las licencias. Saber cómo elaborar instrucciones comprensibles para un sistema informático.

Competencia	10. Desarrollar contenidos
	11. Integrar y reelaborar contenidos
	12. Copyright y licencias
	13. Programar



4. Seguridad

Proteger los dispositivos, los contenidos, los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Proteger la salud física y salud psicológica, y ser conscientes de las tecnologías digitales el bienestar social y la inclusión social. Ser conscientes del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y su uso.

Competencia	14. Proteger dispositivos
	15. Proteger datos personales
	16. Proteger salud
	17. Protege el medio ambiente

5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en el entorno digital. Utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos para mantenerse al día con la evolución digital.

Competencia	18. Resolver problemas técnicos
	19. Identificar necesidades tecnológicas
	20. Usar la tecnología de forma creativa
	21. Identificar carencias de competencias digitales

Cada una de estas competencias se desdoblan en conocimientos y habilidades que cubren varios niveles de aprendizaje, desde los más básicos hasta los avanzados y especializados (ver ejemplo siguiente).

Niveles de aprendizaje en competencias digitales: ejemplo

C1. NAVEGAR, BUSCAR Y FILTRAR INFORMACIÓN				
<i>Nivel</i>	Básico	Intermedio	Avanzado	Especializado
	2	3-4	5-6	7

De esta forma se pueden **alinear conocimientos y competencias temáticas**, en cada una de las cinco áreas por niveles y también determinar aprendizajes específicos circunscritos a una única área.

El sector turístico por su gran heterogeneidad precisa de un marco común que delimite los aspectos sustantivos a la vez que sea flexible para lograr una adaptación en cada uno de los subsectores. Esta compleja tarea obliga a una reflexión profunda que concluye en una propuesta de **enfoque basado en resultados de aprendizaje**.

El aprendizaje capacita a una persona para realizar operaciones muy diferentes, como recordar o reconocer datos o hechos, comprender conceptos o principios abstractos, explicar hechos, razonar, argumentar, entender, aplicar los conocimientos en la resolución de problemas prácticos o teóricos, emitir juicios o adoptar y justificar de forma fundamentada ciertas decisiones. Pero si se persigue una formación de calidad, el aprendizaje es, sobre todo, una forma

diferente de percibir la realidad. No se trata sólo de acumular conocimientos, sino más bien de **transformar la información en conocimientos en los que basar la actuación profesional** y permitan, además, juzgarla, valorarla y utilizarla para **transformar la realidad**. Un principio esencial de la educación es que **se aprende lo que se practica, siempre acompañado de retroalimentación y reflexión**.

Ahora bien, esto nos remite a las formas más altas del aprendizaje y alcanzarlas supone un planteamiento coherente y bien fundado por parte de los responsables educativos y un enfoque profundo que **se desarrolla en la interacción con un entorno** que favorece esta forma de aproximación al aprendizaje que transforma al individuo que aprende y le permite identificar los aspectos cruciales de una situación o un texto, de manera que éstos son comprendidos dentro del marco de referencia y eventualmente pueden ser utilizados para resolver un problema o hacer frente a una situación con los recursos necesarios.

Partiendo de esta reflexión se propone un **MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES APLICADO AL SECTOR TURÍSTICO** y las tablas siguientes recogen una propuesta de descripción de las competencias y habilidades a alcanzar con los contenidos formativos en competencias digitales para el sector turístico.

Se estructuran en **cinco ejes competenciales a los que se asocian una serie de resultados de aprendizaje** que definen la adquisición de la competencia. De esta forma la configuración de este marco ofrece una base sólida desde el punto de vista científico y neutra desde el punto de vista tecnológico para una comprensión común de las competencias digitales y para enmarcar el aprendizaje.

ANEXO

MARCO COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL SECTOR TURÍSTICO: ÁREAS, COMPETENCIAS Y NIVELES

MARCO COMPETENCIAS
DIGITALES
PARA EL SECTOR
TURÍSTICO:
**ÁREAS,
COMPETENCIAS
Y NIVELES**

**ÁREA
01**

INFORMATIZACIÓN
Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

**ÁREA
02**

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

**ÁREA
03**

CREACIÓN DE
CONTENIDOS DIGITALES

**ÁREA
04**

SEGURIDAD

**ÁREA
05**

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

ÁREA 1. INFORMATIZACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales del sector turístico

- Identificar mis necesidades de información, encontrar datos, información y contenidos turísticos a través de búsquedas sencillas en entornos digitales.
- Encontrar cómo acceder a estos datos, información y contenidos turísticos y navegar entre ellos.
- Identificar estrategias personales de búsqueda sencillas.

Nivel básico

- Explicar mis necesidades de información turística.
- Realizar búsquedas rutinarias y bien definidas para encontrar información, datos y contenidos en entornos digitales del sector turístico.
- Explicar cómo acceder y navegar por ellos.
- Explicar estrategias personales de búsqueda rutinarias y bien definidas.

Nivel intermedio

- Exponer necesidades de información turística.
- Organizar búsquedas de datos, informaciones y contenidos turísticos en entornos digitales.
- Describir cómo acceder a estos datos e informaciones, contenidos turísticos y navegar por ellos.
- Organizar estrategias de búsqueda personales.

- Responder a necesidades de información turística.
- Aplicar búsquedas información para obtener datos, informaciones y contenidos turísticos y navegar por ellos.
- Mostrar cómo acceder a esos datos, informaciones y contenidos turísticos y navegar por ellos.
- Proponer estrategias de búsqueda personales en el sector turístico.

Nivel avanzado

ÁREA 1. INFORMATIZACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

<ul style="list-style-type: none"> • Valorar las necesidades de información turística. • Adaptar mi estrategia de búsqueda para encontrar los datos, informaciones y contenidos turísticos más apropiados y navegar por ellos. • Explicar cómo acceder a estos datos, informaciones y contenidos turísticos más apropiados y navegar por ellos. • Disponer de varias estrategias de búsqueda personales en el sector turístico. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear soluciones para resolver problemas complejos con poca definición que están relacionados con la navegación, la búsqueda y el filtrado de datos, informaciones y contenidos digitales del sector turístico. • Utilizar mis conocimientos para contribuir a la práctica y el saber profesional y para la orientación de otros a la hora de navegar, buscar y filtrar datos, informaciones y contenidos digitales del sector turístico. • Proponer nuevas ideas y procesos al sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>
<p>1.2. Evaluar datos del sector turístico y contenidos digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Detectar la fiabilidad y seriedad de fuentes habituales de datos, información y contenidos digitales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar análisis, comparaciones y evaluaciones de fiabilidad y seriedad de fuentes de información, datos y contenidos digitales bien definidos. • Realizar análisis, interpretaciones y evaluaciones de datos, informaciones y contenidos digitales concretos bien definidos. • Realizar análisis, comparaciones y evaluaciones de fuentes de datos, información y contenidos digitales. • Realizar análisis, interpretaciones y evaluaciones de datos, información y contenidos digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a cabo una evaluación de la fiabilidad y seriedad de diferentes fuentes de información, datos y contenidos digitales. • Llevar a cabo una evaluación de diferentes datos, informaciones y contenidos digitales. • Valorar de forma crítica la fiabilidad y seriedad de fuentes de información, datos y contenidos digitales. 	<p>Nivel avanzado</p>

ÁREA 1. INFORMATIZACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

<ul style="list-style-type: none"> • Plantear soluciones para problemas complejos con poca definición que está relacionados con el análisis y la evaluación de fuentes fiables y serias de datos, información y contenidos digitales en entornos digitales. • Utilizar mis conocimientos para contribuir a la práctica y el saber profesional y orientar a otras personas en el análisis y evaluación de la fiabilidad y la seriedad de datos, información y contenido digital de sus fuentes. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear soluciones a problemas complejos con la interacción de factores diversos que están relacionados con el análisis y la evaluación de fuentes de datos, información y bases de datos serias y fiables. • Proponer nuevas ideas en procesos del sector turístico. 	
<p>1.3. Gestión de datos, información turística y contenidos digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar cómo organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos de una forma sencilla en entornos estructurados. • Reconocer dónde organizar de una forma sencilla en un entorno estructurado. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar datos, información y contenidos para organizar, almacenar y recuperar de una forma rutinaria datos en entornos digitales. • Organizar datos de forma rutinaria en un entorno estructurado. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar información, datos y contenidos para que sean almacenados y recuperados. • Organizar información, datos y contenidos en entornos estructurados. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Manipular información, datos y contenidos para facilitar su recuperación y almacenamiento. • Llevar a cabo su organización y procesado en un entorno estructurado. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Adaptar la gestión de la información, los datos y los contenidos a la forma más apropiada para su almacenamiento y recuperación. • Adaptarlos para ser organizados y procesados en los entornos estructurados más apropiados. 	

ÁREA 1. INFORMATIZACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

<ul style="list-style-type: none"> Plantear soluciones a problemas con poca definición que están relacionados con la gestión de datos, información y contenidos para su organización, almacenamiento y recuperación en entornos digitales estructurados. Utilizar mis conocimientos para contribuir a prácticas y saberes profesionales y para orientar a otros en la gestión de datos, informaciones y contenidos digitales en un entorno digital estructurado. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> Plantear soluciones a problemas complejos con la interacción de factores diversos que están relacionados con la gestión de datos, informaciones y contenidos para su organización, almacenamiento y recuperación en entornos digitales. Proponer ideas nuevas y procesos en el sector turístico. 	

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

2.1. Interactuar a través de tecnologías digitales

<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar tecnologías digitales sencillas con las que interactuar. Identificar medios de comunicación sencillos y apropiados para un contexto turístico determinado. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> Realizar interacciones rutinarias y sencillas con tecnologías digitales. Seleccionar medios de comunicación apropiados para un contexto turístico dado. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar diferentes tecnologías digitales para interactuar. Seleccionar diversos medios de comunicación apropiados para un contexto turístico determinado. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar diversas tecnologías digitales para interactuar. Mostrar a otras personas los medios de comunicación más apropiados para un contexto dado. 	

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Plantear soluciones para problemas complejos con poca definición relacionados con la interacción a través de tecnologías digitales y medios de comunicación digital. • Utilizar mi conocimiento para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento para orientar a terceros en la interacción con tecnologías digitales. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear soluciones para resolver problemas complejos que tienen relación con factores diversos en la interacción a través de las tecnologías digitales y los medios de comunicación digital. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>2.2. Compartir a través de tecnologías digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las tecnologías digitales sencillas y adecuadas para compartir datos, información y contenidos digitales. • Identificar prácticas sencillas de referencias y atribución. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar tecnologías digitales adecuadas, bien definidas y rutinarias, para compartir datos, información y contenidos digitales. • Explicar cómo actuar como intermediario para compartir información y contenidos a través de tecnologías digitales bien definidas y rutinarias. • Ilustrar prácticas de referencia y atribución bien definidas y rutinarias. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Manipular las tecnologías digitales adecuadas para compartir datos, información y contenidos digitales. • Explicar cómo actuar como intermediario para compartir información y contenidos a través de las tecnologías digitales. • Ilustrar las prácticas de referencia y atribución. 	

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Compartir datos, información y contenidos digitales a través de una variedad de herramientas digitales adecuadas. • Mostrar a otros cómo actuar como intermediario para compartir información y contenidos a través de las tecnologías digitales. • Aplicar una serie de prácticas de referencia y atribución. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las tecnologías digitales más adecuadas para compartir información y contenidos. • Adaptar mi papel de intermediario. • Variar el uso de las prácticas de referencia y atribución más adecuadas. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos con una definición limitada que están relacionados con el intercambio a través de las tecnologías digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a las prácticas y conocimientos profesionales y guiar a otros en el intercambio a través de las tecnologías digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con el intercambio a través de las tecnologías digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar servicios digitales sencillos para participar en la sociedad. • Reconocer las tecnologías digitales sencillas y apropiadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar servicios digitales bien definidos y rutinarios para participar en la sociedad. • Indicar tecnologías digitales adecuadas, bien definidas y rutinarias para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar servicios digitales para participar en la sociedad. • Debatir sobre las tecnologías digitales adecuadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía. 	

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Proponer diferentes servicios digitales para participar en la sociedad. • Utilizar las tecnologías digitales adecuadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Variar el uso de los servicios digitales más adecuados para participar en la sociedad. • Variar el uso de las tecnologías digitales más adecuadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada relacionados con la participación de la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a las prácticas y conocimientos profesionales y guiar a otros en el compromiso de la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan que están relacionados con la participación de la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir herramientas y tecnologías digitales sencillas para los procesos de colaboración. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar herramientas y tecnologías digitales bien definidas y rutinarias para los procesos de colaboración. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar herramientas y tecnologías digitales para los procesos de colaboración. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Proponer diferentes herramientas y tecnologías digitales adecuadas para los procesos de colaboración. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Variar el uso de las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas para los procesos de colaboración. • Elegir las herramientas y tecnologías digitales más apropiadas para construir y cocrear datos, recursos y conocimientos. 	<p>Nivel avanzado</p>

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Variar el uso de las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas para los procesos de colaboración en contextos complejos. • Elegir las herramientas y tecnologías digitales más apropiadas para construir y cocrear datos, recursos y conocimientos en contextos complejos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con el uso de procesos de colaboración y de construcción y cocreación de datos, recursos y conocimientos a través de herramientas y tecnologías digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>
<p>2.5. Comportamiento en la red</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos simples al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Elegir modos y estrategias de comunicación sencillos y adaptados a un público. • Diferenciar aspectos sencillos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en los entornos digitales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aclarar las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos bien definidos y rutinarios al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Expresar estrategias de comunicación bien definidas y rutinarias adaptadas a un público. • Describir aspectos de diversidad cultural y generacional bien definidos y rutinarios a tener en cuenta en los entornos digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Debatir sobre las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Debatir las estrategias de comunicación adaptadas a un público. • Debatir los aspectos de la diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en los entornos digitales. 	

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar diferentes normas de comportamiento y conocimientos técnicos al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Aplicar diferentes estrategias de comunicación en entornos digitales adaptadas a una audiencia. • Aplicar diferentes aspectos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en los entornos digitales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Adaptar las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos más adecuados al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. • Adaptar las estrategias de comunicación más adecuadas en entornos digitales a una audiencia. • Aplicar diferentes aspectos de diversidad cultural y generacional en entornos digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionadas con las etiquetas digitales respetuosas con los diferentes públicos y la diversidad cultural y generacional. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la etiqueta digital. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con las etiquetas digitales respetuosas con las diferentes audiencias y la diversidad cultural y generacional. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>2.6. Gestión de la identidad digital</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una identidad digital. • Describir formas sencillas de proteger mi reputación en línea. • Reconocer los datos simples que produzco a través de herramientas, entornos o servicios digitales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar una serie de identidades digitales bien definidas y rutinarias. • Explicar formas bien definidas y rutinarias de proteger mi reputación en línea. • Describir datos bien definidos que produzco habitualmente a través de herramientas, entornos o servicios digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>

ÁREA 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar una variedad de identidades digitales específicas. • Debatar formas de proteger mi reputación en línea. • Manipular los datos que produzco mediante herramientas, entornos o servicios digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar una variedad de identidades digitales. • Aplicar diferentes formas de proteger mi reputación en línea. • Utilizar los datos que produzco a través de varias herramientas digitales entorno y servicios. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar múltiples identidades digitales. • Explicar las formas más adecuadas de proteger la propia reputación. • Cambiar los datos producidos a través de varias herramientas, entornos y servicios. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada relacionados con la gestión de las identidades digitales y la protección de la reputación en línea de las personas. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en la gestión de la identidad digital. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la gestión de las identidades digitales y la protección de la reputación en línea de las personas. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>

ÁREA 3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

3.1. Desarrollo de contenidos

<ul style="list-style-type: none"> • Identificar formas de crear y editar contenidos sencillos en formatos sencillos. • Elegir cómo me expreso a través de la creación de medios digitales sencillos. 	<p>Nivel básico</p>
---	---------------------

ÁREA 3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

<ul style="list-style-type: none"> • Indicar las formas de crear y editar una rutina bien definida contenido en formatos bien definidos y rutinarios. • Expresarme a través de la creación de medios digitales bien definidos y rutinarios. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Indicar formas de crear y editar contenidos en diferentes formatos. • Expresarme a través de la creación de medios digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar formas de crear y editar contenidos en diferentes formatos. • Mostrar formas de expresarme a través de la creación de medios digitales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el contenido utilizando los formatos más adecuados. • Adaptar la expresión de mi persona mediante la creación de los medios digitales más adecuados. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionados con la creación y edición de contenidos en diferentes formatos, y la autoexpresión a través de medios digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en el desarrollo de contenidos. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la creación y edición de contenidos en diferentes formatos, y la autoexpresión a través de medios digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>3.2. Integración y elaboración de contenidos digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar formas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar elementos sencillos de contenido e información nuevos para crear otros nuevos y originales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar formas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar elementos bien definidos de nuevos contenidos e información para crear otros nuevos y originales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Debatir las formas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar nuevos contenidos e información para crear otros nuevos y originales. 	

ÁREA 3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

<ul style="list-style-type: none"> Operar con nuevos contenidos e informaciones diferentes, modificándolos, perfeccionándolos, mejorándolos e integrándolos para crear otros nuevos y originales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> Evaluar las formas más adecuadas de modificar, perfeccionar, mejorar e integrar nuevos elementos e información específicos para crear otros nuevos y originales. 	
<ul style="list-style-type: none"> Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionadas con la modificación, el perfeccionamiento, la mejora y la integración de nuevos contenidos e información en los conocimientos existentes para crear otros nuevos y originales Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la integración y reelaboración de contenidos. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la modificación, el perfeccionamiento, la mejora y la integración de nuevos contenidos e información en los conocimientos existentes para crear otros nuevos y originales. Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>3.3. Derechos de autor y licencias de propiedad intelectual</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Identificar reglas sencillas de derechos de autor y licencias que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> Indicar normas bien definidas y rutinarias de derechos de autor y licencias que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> Debatir las reglas de los derechos de autor y las licencias que se aplican a la información y los contenidos digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar diferentes normas de derechos de autor y licencias que se aplican a los datos, la información digital y los contenidos. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> Elegir las normas más adecuadas que aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información digital y los contenidos. 	

ÁREA 3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada relacionados con la aplicación de los derechos de autor y las licencias a los datos, la información y los contenidos digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en la aplicación de los derechos de autor y las licencias. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la aplicación de los derechos de autor y las licencias a los datos, la información digital y los contenidos. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	
<p>3.4. Programación</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Enumerar instrucciones sencillas para que un sistema informático resuelva un problema o realice una tarea sencilla. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Enumerar instrucciones bien definidas y rutinarias para que un sistema informático resuelva problemas rutinarios o realice tareas rutinarias. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Listar instrucciones para que un sistema informático resuelva un problema determinado o realice una tarea específica. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Operar con instrucciones para que un sistema informático resuelva un problema diferente o realice tareas distintas. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Determinar las instrucciones más adecuadas para que un sistema informático resuelva un problema dado y realice tareas específicas. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionados con la planificación y el desarrollo de instrucciones para un sistema informático y la realización de una tarea utilizando un sistema informático. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la programación. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la planificación y el desarrollo de instrucciones para un sistema informático y la realización de una tarea utilizando un sistema informático. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	

ÁREA 4. SEGURIDAD

4.1. Protección de dispositivos

- Identificar formas sencillas de proteger mis dispositivos y contenidos digitales.
- Diferenciar los riesgos y amenazas simples en los entornos digitales.
- Elegir medidas sencillas de seguridad y protección.
- Identificar formas sencillas de tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

Nivel básico

- Indicar formas bien definidas y rutinarias de proteger mis dispositivos y contenidos digitales.
- Diferenciar los riesgos y amenazas bien definidos y habituales en los entornos digitales.
- Seleccionar medidas de seguridad y protección bien definidas y rutinarias.
- Indicar formas bien definidas y rutinarias de tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

Nivel intermedio

- Organizar formas de proteger mis dispositivos y contenidos digitales.
- Diferenciar los riesgos y las amenazas en los entornos digitales.
- Seleccionar medidas de seguridad y protección.
- Explicar las formas de tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

- Aplicar diferentes formas de proteger los dispositivos y los contenidos digitales
- Diferenciar una variedad de riesgos y amenazas en los entornos digitales.
- Aplicar medidas de seguridad y protección.
- Emplear diferentes maneras de tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

Nivel avanzado

ÁREA 4. SEGURIDAD

<ul style="list-style-type: none"> • Elegir la protección más adecuada para los dispositivos y los contenidos digitales. • Discriminar los riesgos y las amenazas en los entornos digitales. • Elegir las medidas de seguridad más adecuadas. • Evaluar las formas más adecuadas para tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada relacionados con la protección de dispositivos y contenidos digitales, la gestión de riesgos y amenazas, la aplicación de medidas de seguridad y protección, y la fiabilidad y privacidad en entornos digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la protección de los dispositivos. • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la protección de dispositivos y contenidos digitales, la gestión de riesgos y amenazas, la aplicación de medidas de seguridad y protección, y la fiabilidad y privacidad en entornos digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>
<p>4.2. protección de datos personales y privacidad</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar formas sencillas de utilizar y compartir la información personal identificable, protegiéndome a mí y a los demás de los daños. • Identificar declaraciones sencillas de política de privacidad sobre el uso de los datos personales en los servicios digitales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar formas bien definidas y rutinarias de proteger mis datos personales y mi privacidad en entornos digitales. • Explicar formas bien definidas y rutinarias de utilizar y compartir la información personal identificable, protegiéndome a mí y a los demás de los daños. • Indicar declaraciones de política de privacidad bien definidas y rutinarias sobre el uso de los datos personales en los servicios digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>

ÁREA 4. SEGURIDAD

<ul style="list-style-type: none"> • Debatar sobre las formas de proteger mis datos personales y mi privacidad en los entornos digitales. • Debatar las formas de utilizar y compartir la información personal identificable protegiéndome a mí y a los demás de los daños. • Indicar las declaraciones de política de privacidad sobre el uso de los datos personales en los servicios digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar diferentes formas de proteger mis datos personales y mi privacidad en los entornos digitales. • Aplicar diferentes formas específicas de compartir mis datos, protegiéndome a mí y a los demás de los peligros. • Explicar las declaraciones de política de privacidad sobre el uso de los datos personales en los servicios digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir las formas más adecuadas de proteger los datos personales y la privacidad en los entornos digitales. • Evaluar las formas más apropiadas de utilizar y compartir la información personal identificable, protegiéndome a mí y a los demás de los daños. • Evaluar la idoneidad de las declaraciones de política de privacidad sobre el uso de los datos personales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos con definición limitada que estén relacionados con la protección de los datos personales y la privacidad en entornos digitales, el uso y el intercambio de información de identificación personal protegiendo a uno mismo y a los demás de los peligros, y las políticas de privacidad para utilizar mis datos personales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en la protección de los datos personales y la privacidad • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la protección de los datos personales y la privacidad en los entornos digitales, el uso y el intercambio de información de identificación personal protegiendo a uno mismo y a los demás de los peligros, y las políticas de privacidad para utilizar mis datos personales. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>

ÁREA 4. SEGURIDAD

4.3. protección de la salud y del bienestar

- Diferenciar formas sencillas de evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales.
- Seleccionar formas sencillas de protegerme de posibles peligros en entornos digitales.
- Identificar tecnologías digitales sencillas para el bienestar social y la inclusión social.

Nivel básico

- Explicar formas bien definidas y rutinarias de cómo evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales.
- Explicar formas bien definidas y rutinarias de cómo evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales.
- Indicar tecnologías digitales bien definidas y rutinarias para el bienestar social y la inclusión social.

Nivel intermedio

- Explicar cómo evitar las amenazas a mi salud física y psicológica relacionadas con el uso de la tecnología.
- Seleccionar formas de protegerse a sí mismo y a los demás de los peligros en los entornos digitales.
- Debatir sobre las tecnologías digitales para el bienestar y la inclusión social.

- Mostrar diferentes formas de evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales.
- Aplicar diferentes formas de protegerme a mí mismo y a los demás de los peligros en los entornos digitales.
- Mostrar diferentes tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.

Nivel avanzado

ÁREA 4. SEGURIDAD

<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar las formas más apropiadas de evitar los riesgos para la salud y las amenazas para el bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías digitales. • Adaptar las formas más adecuadas para protegerme y proteger a los demás de los peligros en los entornos digitales. • Variar el uso de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social. • Crear soluciones a problemas complejos y de definición limitada relacionados con la evitación de los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar durante el uso de las tecnologías digitales, para protegerse a sí mismo y a los demás de los peligros en los entornos digitales, y con el uso de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en la protección de la salud. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la evitación de los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar mientras se utilizan las tecnologías digitales, para protegerse a sí mismo y a los demás de los peligros en los entornos digitales, y con el uso de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social. • Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico. 	<p>Nivel especializado</p>
<p>4.4. Protección medioambiental</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los impactos medioambientales simples de las tecnologías digitales y su uso. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Indicar impactos medioambientales bien definidos y rutinarios de las tecnologías digitales y su uso. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Debatir las formas de proteger el medio ambiente del impacto de las tecnologías digitales y su uso. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar diferentes formas de proteger el medio ambiente del impacto de las tecnologías digitales y su uso. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir las soluciones más adecuadas para proteger el medio ambiente del impacto de las tecnologías digitales y su uso. 	<p>Nivel avanzado</p>

ÁREA 4. SEGURIDAD

- Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionados con la protección del medio ambiente frente al impacto de las tecnologías digitales y su uso.
- Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y orientar a otros en la protección del medio ambiente.
- Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la protección del medio ambiente del impacto de las tecnologías digitales y su uso.
- Proponer nuevas ideas y procesos en el sector turístico.

Nivel especializado

ÁREA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5.1. Resolver problemas técnicos

- Identificar problemas técnicos sencillos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.
- Identificar soluciones sencillas para resolverlos.
- Indicar problemas técnicos bien definidos y rutinarios al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.
- Indicar problemas técnicos bien definidos y rutinarios al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales.
- Evaluar los problemas técnicos al utilizar entornos digitales y manejar dispositivos digitales.
- Aplicarles diferentes soluciones.
- Valorar los problemas técnicos en el manejo de dispositivos y en la utilización de entornos digitales.
- Resolverlos con las soluciones más adecuadas.
- Apreiciar problemas técnicos mientras utilizo dispositivos y tecnologías digitales.
- Resolverlos con las soluciones más adecuadas.

Nivel básico

Nivel intermedio

Nivel avanzado

ÁREA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada relacionados con problemas técnicos en el manejo de dispositivos y en el uso de entornos digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la resolución de problemas técnicos. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan entre sí y que están relacionados con problemas técnicos cuando se manejan dispositivos y se utilizan entornos digitales. 	
<p>5.2. Identificar necesidades tecnológicas</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las necesidades. • Reconocer herramientas digitales sencillas y posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades. • Elegir formas sencillas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Indicar necesidades bien definidas y rutinarias. • Seleccionar herramientas digitales bien definidas y rutinarias y posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades. • Seleccionar formas bien definidas y rutinarias de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las necesidades. • Seleccionar las herramientas digitales y las posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades. • Seleccionar formas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las necesidades. • Aplicar diferentes herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades. • Utilizar diferentes formas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. 	<p>Nivel avanzado</p>

ÁREA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las necesidades. • Elegir las herramientas digitales más adecuadas y las posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades. • Decidir las formas más adecuadas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Decidir las formas más adecuadas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en la identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores en interacción utilizando herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas, y adaptar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales. • Proponer nuevas ideas y procesos al sector turístico. 	
<p>5.3. Usar tecnología de forma creativa</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar herramientas y tecnologías digitales sencillas que puedan utilizarse para crear conocimiento e innovar procesos y productos. • Mostrar interés de forma individual y colectiva en el procesamiento cognitivo simple para comprender y resolver problemas conceptuales sencillos y situaciones problemáticas en entornos digitales. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar las herramientas y tecnologías digitales que pueden utilizarse para crear conocimientos y procesos y productos innovadores bien definidos. • Participar individual y colectivamente en algún tipo de procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas bien definidas y rutinarias en entornos digitales. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las herramientas y tecnologías digitales que pueden utilizarse para crear conocimiento e innovar procesos y productos. • Diferenciar las herramientas y tecnologías digitales que pueden utilizarse para crear conocimiento e innovar procesos y productos. 	

ÁREA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar diferentes herramientas y tecnologías digitales para crear conocimientos y procesos y productos innovadores. • Aplicar individual y colectivamente el procesamiento cognitivo para resolver diferentes problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Adaptar las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas para crear conocimiento e innovar en los procesos y productos. • Resolver individual y colectivamente problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada utilizando herramientas y tecnologías digitales. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica profesional y al conocimiento y guiar a otros en el uso creativo de las tecnologías digitales. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan utilizando herramientas y tecnologías digitales. • Proponer nuevas ideas y procesos al sector turístico. 	
<p>5.4. Identificar carencias de competencias digitales</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer dónde debo mejorar o actualizar mi propia competencia digital. • Identificar dónde buscar oportunidades de autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital. 	<p>Nivel básico</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué aspectos es necesario mejorar o actualizar mi competencia digital. • Indicar dónde buscar oportunidades bien definidas de autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital. 	<p>Nivel intermedio</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Debatir sobre los aspectos en los que es necesario mejorar o actualizar mi competencia digital. • Indicar cómo apoyar a otros para que desarrollen su competencia digital. 	

ÁREA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar en qué aspectos debo mejorar o actualizar mi propia competencia digital. • Ilustrar diferentes maneras de apoyar a otros en el desarrollo de su competencia digital. • Proponer diferentes oportunidades encontradas para el autodesarrollo y para mantenerse al día con la evolución digital. 	<p>Nivel avanzado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Decidir cuáles son las formas más adecuadas para mejorar o actualizar las propias necesidades de competencia digital. • Evaluar el desarrollo de la competencia digital de los demás. • Elegir las oportunidades más adecuadas para el autodesarrollo y mantenerse al día con los nuevos avances. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones a problemas complejos de definición limitada que estén relacionados con la mejora de la competencia digital, y encontrar oportunidades de autodesarrollo y mantenerse al día de los nuevos avances. • Integrar mis conocimientos para contribuir a la práctica y el conocimiento profesionales y orientar a otros en la identificación de las lagunas de la competencia digital. 	<p>Nivel especializado</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la mejora de la competencia digital, y encontrar oportunidades de autodesarrollo y mantenerse al día con la evolución digital. • Proponer nuevas ideas y procesos al sector turístico. 	



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE INDUSTRIA
Y TURISMO

SECRETARÍA DE ESTADO
DE TURISMO