

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

MAPA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

DESARROLLO DE LA PEDAGOGÍA
DIGITAL COMPETENCIAS PARA
FORMADORES DE FORMACIÓN
PROFESIONAL
2020-1-ES01-KA226-VET-095377





Información	Comunicación	Creación de Contenido	Seguridad	Resolución de Problemas
Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.	Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes educativas; con conciencia intercultural y perspectiva (global).	Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso	Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.	Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.
1.1. NAVEGAR, BUSCAR Y FILTRAR LA INFORMACIÓN	2.1. INTERACTUAR MEDIANTE TECNOLOGÍAS	3.1. DESARROLLO DE CONTENIDOS	4.1. PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS	5.1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TÉCNICOS
Buscar información en red y acceder a ella, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.	Interaccionar por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos.	Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.	Proteger los dispositivos propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad.	Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).
Configura los navegadores web, encuentra fuentes de información dinámicas de interés para la profesión docente y gestiona el seguimiento de esos flujos de información para su actualización profesional.	Conoce y utiliza entornos de trabajo digitales para la comunicación con su alumnado, otros docentes y la comunidad educativa en general. Organiza, gestiona y evalúa actividades de interacción en medios digitales y participa con información acompañada de imágenes, enlaces y vídeos.	Crea materiales educativos digitales remezclando texto, imágenes y/o videos,) y los comparte. Publica contenidos educativos multimedia adaptados a las necesidades de aprendizaje de su alumnado	Realiza operaciones frecuentes de actualización y protección de los dispositivos que usa, es consciente de los riesgos de los entornos digitales y orienta al alumnado para que adopte comportamientos seguros.	Conoce las características de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios digitales que utiliza de forma habitual en su trabajo como docente y es capaz de identificar un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento. Es capaz de resolver algunos problemas técnicos con la ayuda de un manual o información técnica disponible.

Información	Comunicación	Creación de Contenidos	Seguridad	Resolución de Problemas
1.2. EVALUAR LA INFORMACIÓN	2.2. COMPARTIR INFORMACIÓN Y CONTENIDOS	3.2. INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN	3.2. INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN	3.2. INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN
Reunir, procesar, comprender y evaluar información de forma crítica.	Compartir la ubicación de la información y de los contenidos encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario/a, ser proactivo/a en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes.	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.	Entender los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales, proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse a sí mismo de amenazas, fraudes y ciberacoso.*	Analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial, asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar las herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y las herramientas digitales.
-Conoce las restricciones de los recursos educativos publicados con derechos de autor y que existen otros tipos de licencias que permiten su reutilización o difusión, cuya información sabe identificar. -Evalúa la calidad de los recursos educativos disponibles a través de Internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo.	Comparte contenidos y recursos educativos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia Selecciona y comunica noticias, contenidos y recursos educativos encontrados en diferentes redes sociales y comunidades virtuales.	Integra, combina y reelabora contenidos digitales y los convierte en contenido digital nuevo y creativo, licenciándolos adecuadamente. Colabora y contribuye a la reutilización creativa de contenidos digitales en comunidades virtuales de enseñanza y aprendizaje, facilitando su reutilización.	Sabe cómo se recogen y utilizan sus datos privados y es consciente de su huella digital. Mantiene una actitud activa en la gestión y protección de su propia identidad digital y la de su alumnado.	Puede evaluar con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos, herramientas y servicios digitales ofrecen para resolver tareas relacionadas con el trabajo docente y seleccionar la solución más adecuada a las necesidades de cada momento. Crea repositorios digitales propios que mantiene actualizados y usa de forma habitual para atender las necesidades que identifica en su trabajo y desarrollo profesional docente. Participa en comunidades virtuales de aprendizaje en las que se identifican necesidades relacionadas con el trabajo docente y se proponen soluciones tecnológicas que difunde entre los miembros de la comunidad educativa.





Información	Comunicación	Creación de Contenido	Seguridad	Resolución de Problemas
1.3 ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN	2.3. PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LÍNEA	3.3. DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS	4.3. PROTECCIÓN DE LA SALUD	5.3. INNOVACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA DE FORMA CREATIVA
<p>Gestionar y almacenar información y contenidos para facilitar su recuperación, organizar información y datos.</p> <p>Es capaz de guardar información de utilidad educativa en diferentes formatos (vídeos, imágenes, texto y páginas web) y la clasifica de forma que le permita recuperarla. Realiza copias de seguridad de la información o documentación que considere relevante y sabe utilizar espacios de almacenamiento externo con ese fin. Utiliza medios digitales sociales para marcar y organizar recursos con fines didácticos.</p>	<p>Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana.</p> <p>Es capaz de guardar información de utilidad educativa en diferentes formatos (vídeos, imágenes, texto y páginas web) y la clasifica de forma que le permita recuperarla. Realiza copias de seguridad de la información o documentación que considere relevante y sabe utilizar espacios de almacenamiento externo con ese fin. Utiliza medios digitales sociales para marcar y organizar recursos con fines didácticos. Conoce y selecciona servicios de participación en red en función de su utilidad educativa y fomenta la participación del alumnado. Participa activamente en comunidades virtuales y redes sociales con fines de actualización y desarrollo profesional. Fomentar que la comunidad educativa sea consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana mediante el desarrollo de proyectos y actividades en línea.</p>	<p>Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.</p> <p>- Conoce la regulación aplicable al uso de materiales digitales educativos y sabe cómo licenciar su propia producción digital.</p>	<p>Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología tanto en relación a la integridad física como al bienestar psicológico.</p> <p>Conoce, detecta y sabe cómo evitar los riesgos que el uso de dispositivos digitales puede tener para la salud física y el bienestar psicológico.</p>	<p>Innovar utilizando la tecnología, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.</p> <p>Utiliza las tecnologías para analizar necesidades en su labor diaria, gestionar soluciones innovadoras y participar en proyectos creativos, adaptando y complementando de forma dinámica los medios digitales que ofrece su organización para sus tareas docentes.</p>



Comunicación	Creación de Contenido	Seguridad	Resolución de Problemas
2.4. COLABORACIÓN MEDIANTE CANALES DIGITALES <p>Utilizar tecnologías y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos.</p> <p>Conoce estrategias de comunicación para compartir experiencias y recursos en el desarrollo de sus tareas educativa. Utiliza diversos medios digitales para elaborar recursos y conocimiento en colaboración con otros docentes o con su alumnado. Promueve y participa activamente en proyectos colaborativos en Red.</p>	3.4. PROGRAMACIÓN <p>Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa.</p> <p>Modifica la configuración básica de medios digitales para las necesidades de su trabajo como docente.</p>	4.4. PROTECCIÓN DEL ENTORNO <p>Tener en cuenta el impacto de las TIC sobre el medio ambiente.</p> <p>Tiene opiniones informadas sobre los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente y sabe optimizar la utilización de los dispositivos (Reducción del consumo energético y problemas relacionados con los materiales utilizados en la fabricación de los dispositivos).</p>	5.4. IDENTIFICACIÓN DE LAGUNAS EN LA COMPETENCIA DIGITAL <p>Comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos.</p> <p>Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.</p>
Comunicación 2.5. NETIQUETA <p>Estar familiarizado/a con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado/a en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo/a y a otros de posibles peligros en línea (por ejemplo, el ciberacoso), desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas.</p> <p>Conoce las normas básicas de comportamiento y las disposiciones legales en la comunicación en medios digitales y las trabaja con el alumnado para reconocer la diversidad cultural y el comportamiento adecuado en diversos contextos digitales en función de la audiencia a la que va dirigido. Conoce estrategias para detectar comportamientos no adecuados y aplica protocolos de actuación.</p>	2.6. GESTIÓN DE LA IDENTIDAD DIGITAL <p>Crear, adaptar y gestionar la identidad digital, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.</p> <p>Sabe que los datos que aporta en el uso de medios digitales conforman su identidad digital y valora la importancia de gestionarla de forma adecuada. Contribuye a que el alumnado aprenda a gestionar su identidad digital. Actualiza su perfil profesional docente reflejando las tareas educativas que desarrolla y los recursos que comparte en la Red.</p>		

Competencia Digital Docente

1. Información

Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

1.1. NAVEGAR, BUSCAR Y FILTRAR LA INFORMACIÓN

Buscar información en red y acceder a ella, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información

Configura los navegadores web, encuentra fuentes de información dinámicas de interés para la profesión docente y gestiona el seguimiento de esos flujos de información para su actualización profesional.

1.2. EVALUAR LA INFORMACIÓN

Reunir, procesar, comprender y evaluar información de forma crítica.

-Conoce las restricciones de los recursos educativos publicados con derechos de autor y que existen otros tipos de licencias que permiten su reutilización o difusión, cuya información sabe identificar.
-Evalúa la calidad de los recursos educativos disponibles a través de Internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo.

1.3 ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN

Gestionar y almacenar información y contenidos para facilitar su recuperación, organizar información y datos.

Es capaz de guardar información de utilidad educativa en diferentes formatos (vídeos, imágenes, texto y páginas web) y la clasifica de forma que le permita recuperarla.
Realiza copias de seguridad de la información o documentación que considere relevante y sabe utilizar espacios de almacenamiento externo con ese fin.
Utiliza medios digitales sociales para marcar y organizar recursos con fines didácticos.

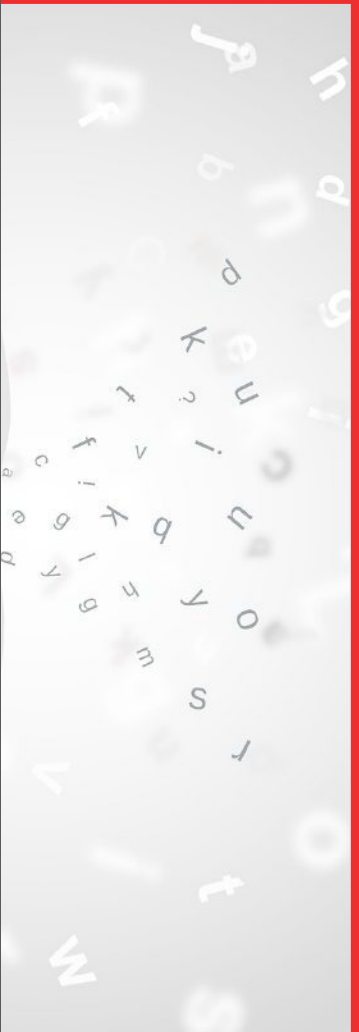


Competencia Digital Docente

2. Comunicación

Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes educativas; con conciencia intercultural y perspectiva (global).

2.1. INTERACTUAR MEDIANTE TECNOLO	2.2. COMPARTIR INFORMACIÓN Y CONTENIDO	2.3. PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LÍNEA	2.4. COLABORACIÓN MEDIANTE CANALES DIGITALES	2.5. NETIQUETA	2.6. GESTIÓN DE LA IDENTIDAD DIGITAL
<p>Interaccionar por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos.</p>	<p>Compartir la ubicación de la información y de los contenidos encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario/a, ser proactivo/a en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes.</p>	<p>Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana.</p>	<p>Utilizar tecnologías y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos.</p>	<p>Estar familiarizado/a con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado/a en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo/a y a otros de posibles peligros en línea (por ejemplo, el ciberacoso), desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas.</p>	<p>Crear, adaptar y gestionar la identidad digital, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.</p>
<p>Conoce y utiliza entornos de trabajo digitales para la comunicación con su alumnado, otros docentes y la comunidad educativa en general. Organiza, gestiona y evalúa actividades de interacción en medios digitales y participa con información acompañada de imágenes, enlaces y vídeos.</p>	<p>Comparte contenidos y recursos educativos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia. Selecciona y comunica noticias, contenidos y recursos educativos encontrados en diferentes redes sociales y comunidades virtuales.</p>	<p>Conoce y selecciona servicios de participación en red en función de su utilidad educativa y fomenta la participación del alumnado. Participa activamente en comunidades virtuales y redes sociales con fines de actualización y desarrollo profesional. Fomentar que la comunidad educativa sea consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana mediante el desarrollo de proyectos y actividades en</p>	<p>Conoce estrategias de comunicación para compartir experiencias y recursos en el desarrollo de sus tareas educativa. Utiliza diversos medios digitales para elaborar recursos y conocimiento en colaboración con otros docentes o con su alumnado. Promueve y participa activamente en proyectos colaborativos en Red.</p>	<p>Conoce las normas básicas de comportamiento y las disposiciones legales en la comunicación en medios digitales y las trabaja con el alumnado para reconocer la diversidad cultural y el comportamiento adecuado en diversos contextos digitales en función de la audiencia a la que va dirigido. Conoce estrategias para detectar comportamientos no adecuados y aplica protocolos de actuación.</p>	<p>Sabe que los datos que aporta en el uso de medios digitales conforman su identidad digital y valora la importancia de gestionarla de forma adecuada. Contribuye a que el alumnado aprenda a gestionar su identidad digital. Actualiza su perfil profesional docente reflejando las tareas educativas que desarrolla y los recursos que comparte en la Red.</p>



Competencia Digital Docente

3. Creación de Contenido

Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso

3.1. DESARROLLO DE CONTENIDOS

Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.

Crea materiales educativos digitales remezclando texto, imágenes y/o videos,) y los comparte.
Publica contenidos educativos multimedia adaptados a las necesidades de aprendizaje de su alumnado

3.2. INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN

Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido nuevo, original y relevante.

Integra, combina y reelabora contenidos digitales y los convierte en contenido digital nuevo y creativo, licenciándolos adecuadamente.
Colabora y contribuye a la reutilización creativa de contenidos digitales en comunidades virtuales de enseñanza y aprendizaje, facilitando su reutilización.

3.3. DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS

Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.

- Conoce la regulación aplicable al uso de materiales digitales educativos y sabe cómo licenciar su propia producción digital.

3.4. PROGRAMACIÓN

Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa.

Modifica la configuración básica de medios digitales para las necesidades de su trabajo como docente.

4. Seguridad

Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.

4.1. PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS

Proteger los dispositivos propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad.

Realiza operaciones frecuentes de actualización y protección de los dispositivos que usa, es consciente de los riesgos de los entornos digitales y orienta al alumnado para que adopte comportamientos seguros.

4.2. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

Entender los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales, proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse a sí mismo de amenazas, fraudes y ciberacoso.

Sabe cómo se recogen y utilizan sus datos privados y es consciente de su huella digital.
Mantiene una actitud activa en la gestión y protección de su propia identidad digital y la de su alumnado.

4.3. PROTECCIÓN DE LA SALUD

Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología tanto en relación a la integridad física como al bienestar psicológico.

Conoce, detecta y sabe cómo evitar los riesgos que el uso de dispositivos digitales puede tener para la salud física y el bienestar psicológico.

4.4. PROTECCIÓN DEL ENTORNO

Tener en cuenta el impacto de las TIC sobre el medio ambiente.

Tiene opiniones informadas sobre los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente y sabe optimizar la utilización de los dispositivos (Reducción del consumo energético y problemas relacionados con los materiales utilizados en la fabricación de los dispositivos).



Competencia Digital Docente

5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

5.1. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TÉCNICOS

Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).

Conoce las características de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios digitales que utiliza de forma habitual en su trabajo como docente y es capaz de identificar un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento. Es capaz de resolver algunos problemas técnicos con la ayuda de un manual o información técnica disponible.

5.2. IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES Y RESPUESTAS TECNOLÓGICAS

Analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial, asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar las herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y las herramientas digitales.

Puede evaluar con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos, herramientas y servicios digitales ofrecen para resolver tareas relacionadas con el trabajo docente y seleccionar la solución más adecuada a las necesidades de cada momento. Crea repositorios digitales propios que mantiene actualizados y usa de forma habitual para atender las necesidades que identifica en su trabajo y desarrollo profesional docente. Participa en comunidades virtuales de aprendizaje en las que se identifican necesidades relacionadas con el trabajo docente y se proponen soluciones tecnológicas que difunde entre los miembros de la comunidad educativa.

5.3. INNOVACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA DE FORMA CREATIVA

Innovar utilizando la tecnología, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.

Utiliza las tecnologías para analizar necesidades en su labor diaria, gestionar soluciones innovadoras y participar en proyectos creativos, adaptando y complementando de forma dinámica los medios digitales que ofrece su organización para sus tareas docentes.

5.4. IDENTIFICACIÓN DE LAGUNAS EN LA COMPETENCIA DIGITAL

Comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos.

Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.

