



III JORNADAS NOVIEMBRE DIGITAL

***Docentes como agentes para el
desarrollo de la competencia digital
del alumnado***

Joaquín Hernández Ramírez
Comisión de la Competencia Digital Docente del
Plan Digital Educativo de la Comunitat Valenciana



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu



cefire
Competència
Digital Docent

8 h | noviembre 2022
#JornadesFormacióTIC

ÍNDICE

0| Introducción

1| Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente

2| Competencia Digital del alumnado

3| Situaciones de aprendizaje y CDD

4| Dudas y preguntas

0| INTRODUCCIÓN

Recorrido por el Marco de Competencia Digital Docente

El nuevo marco de CDD incorpora una nueva área denominada área 6 "El desarrollo de la competencia digital del alumnado".

La Competencia Digital Docente como facilitador del aprendizaje

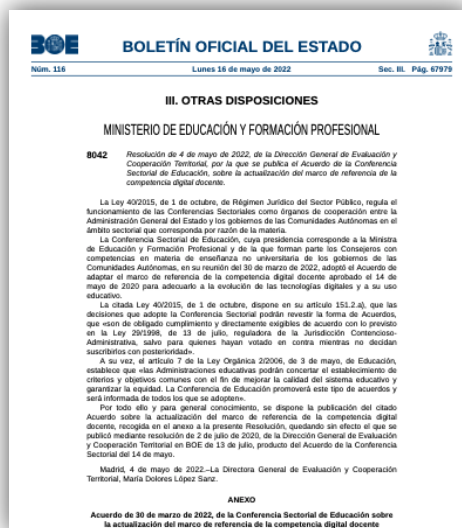
Esta nueva área responde a la siguiente cuestión: *¿cómo deberían emplear los docentes las tecnologías digitales para mejorar la competencia digital del alumnado a través de los procesos de enseñanza y aprendizaje?*

Se recogen aquí las competencias de los docentes para establecer las situaciones de aprendizaje que favorecen el desarrollo de la competencia digital del alumnado.

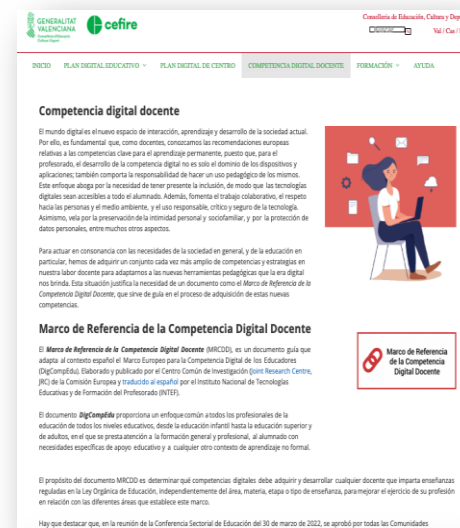
Competencia Digital del alumnado y la presencia en los currículos

Realizará una aproximación a las competencias que integra el área y a las implicaciones que tiene a nivel pedagógico.

II MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE



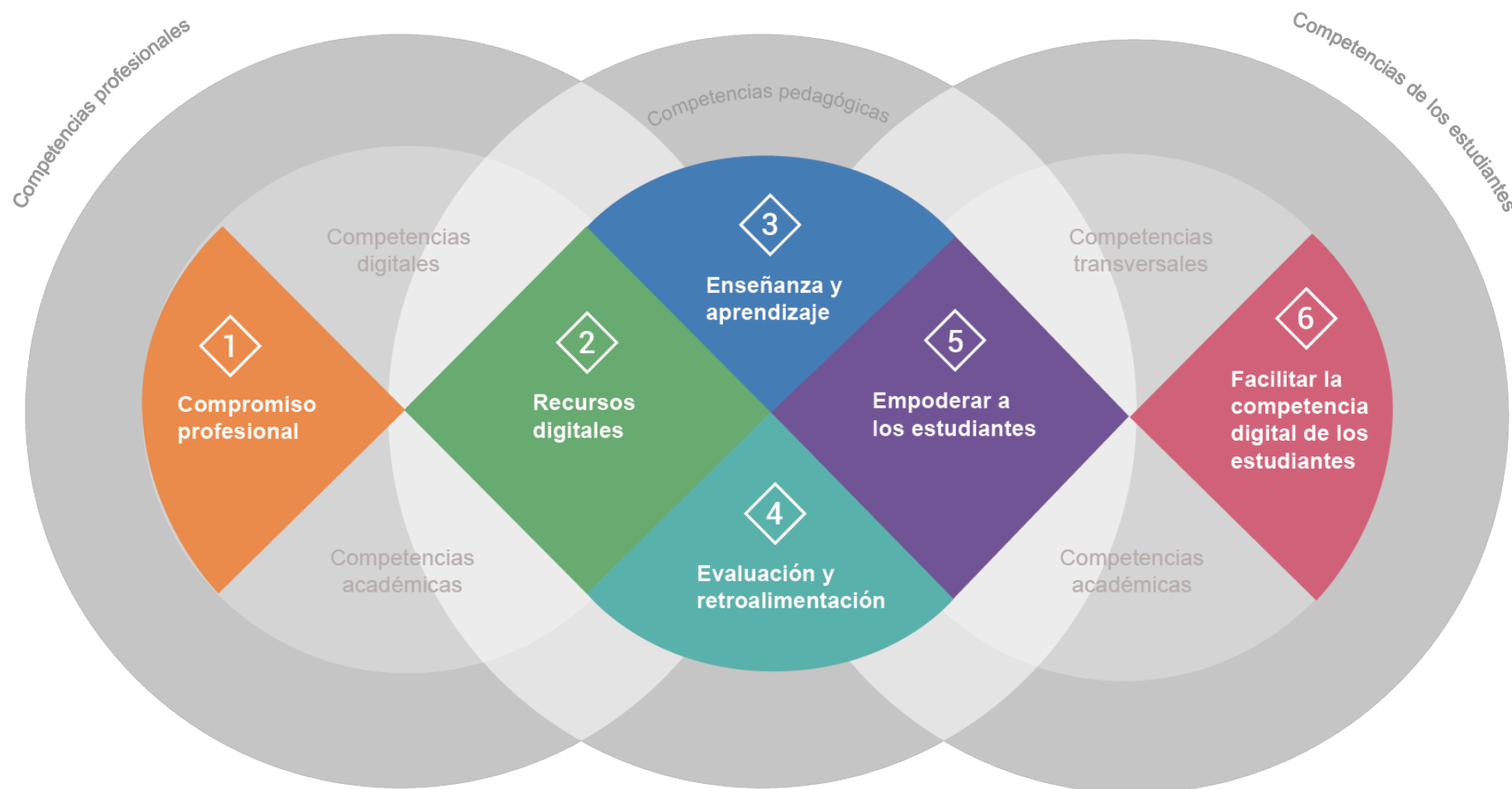
- Dirigido al profesorado de enseñanza reglada no universitaria.
- Ofrece un modelo que ayuda a comprender, desarrollar y evaluar las competencias específicas de los docentes.
- Este documento es la base de referencia para el desarrollo de la Competencia Digital Docente.



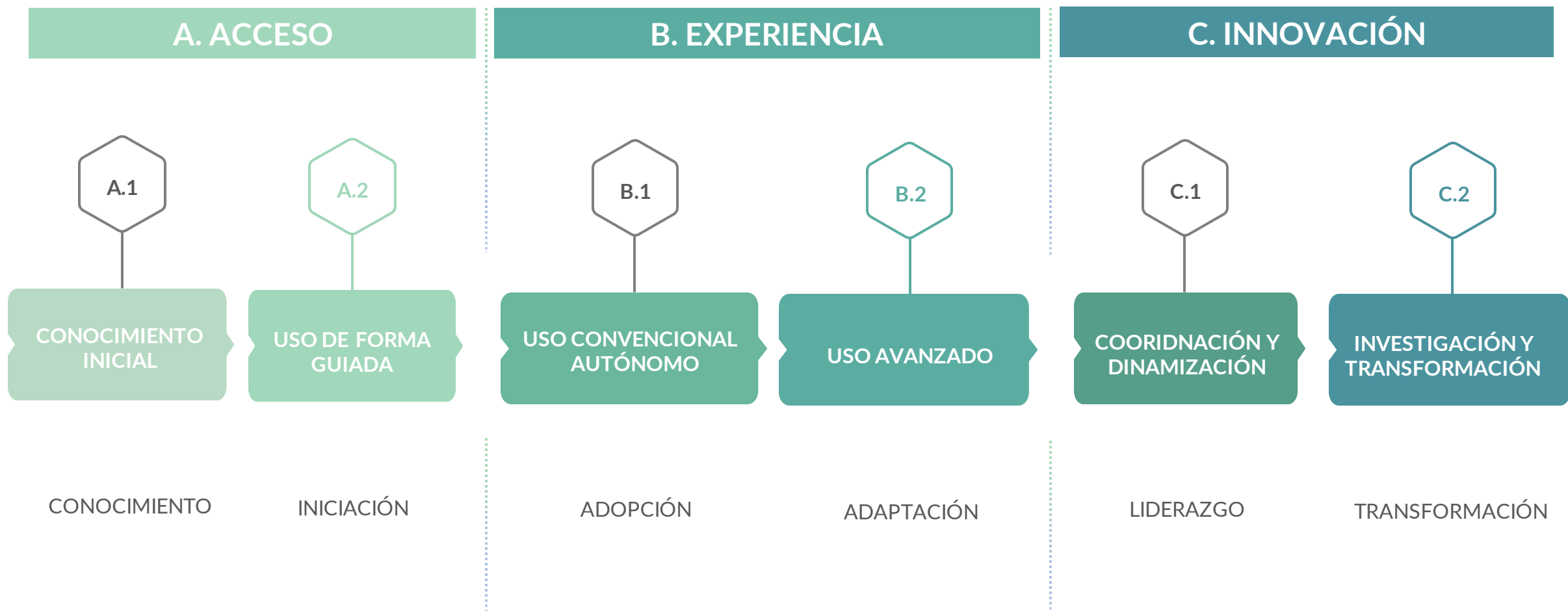
[Noticia de la publicación INTEF](#)

[Página del Plan Digital Educativo: CDD](#)

Áreas del marco de referencia CDD



Niveles de progresión



Competencias del marco de referencia CDD

Competencias profesionales de los docentes

- 1 COMPROMISO PROFESIONAL**
 - 1.1 Comunicación organizativa
 - 1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional
 - 1.3 Práctica reflexiva
 - 1.4 Desarrollo profesional digital continuo (DPC)
 - 1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

Competencias pedagógicas de los docentes

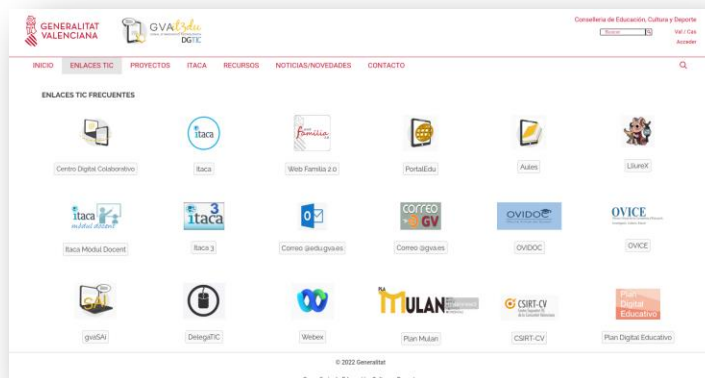
- 2 CONTENIDOS DIGITALES**
 - 2.1 Búsqueda y selección de contenidos digitales
 - 2.2 Creación y modificación de contenidos digitales
 - 2.3 Protección, gestión y compartición de contenidos digitales
- 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**
 - 3.1 Enseñanza
 - 3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje
 - 3.3 Aprendizaje entre iguales
 - 3.4 Aprendizaje auto-regulado
- 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN**
 - 4.1 Estrategias de evaluación
 - 4.2 Analíticas y evidencias de aprendizaje
 - 4.3 Retroalimentación y toma de decisiones
- 5 EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO**
 - 5.1 Accesibilidad e inclusión
 - 5.2 Atención a las diferencias personales en el aprendizaje
 - 5.3 Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Competencias de los estudiantes

- 6 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO**
 - 6.1 Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos
 - 6.2 Comunicación, colaboración y ciudadanía digital
 - 6.3 Creación de contenidos digitales
 - 6.4 Uso responsable y bienestar digital
 - 6.5 Resolución de problemas

Área 1. Compromiso profesional

Herramientas de la Administración Educativa



<https://portal.edu.gva.es/gvait3du/es/enlaces-tic-gvait3du/>

Formación en Competencia Digital



<https://portal.edu.gva.es/ambittic/es/inicio/>

Plan Digital de Centro



<https://portal.edu.gva.es/pladigital/es/pla-digital-de-centre-es/>

Protección de datos en centros públicos



<https://ceice.gva.es/es/web/educacion/proteccion-de-dades-en-centres-educatius-publics-gva>

- 1 **COMPROMISO PROFESIONAL**
- 1.1 Comunicación organizativa
- 1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Desarrollo profesional digital continuo (DPC)
- 1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

Área 2. Contenidos digitales



Contenidos digitales

Propiedad
intelectual y
derechos de autor

Repositorios y
metadatos
específicos

Uso de estándares,
formatos y
plataformas

Búsqueda y
selección

Creación y
modificación

Protección,
gestión y
compartición

Uso de herramientas de autor

Criterios pedagógicos

Criterios didácticos

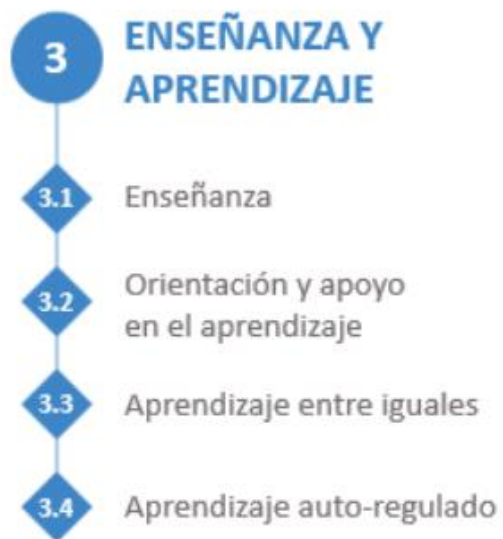


reice



pro común
RED DE RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO

Área 3. Enseñanza y aprendizaje



Integración de los recursos digitales en la práctica docente

Utilización de modelos pedagógicos

Resolución de problemas del uso de las tecnologías digitales

Apoyo mediante el uso de tecnologías digitales

Aprendizaje entre iguales mediante tecnologías digitales

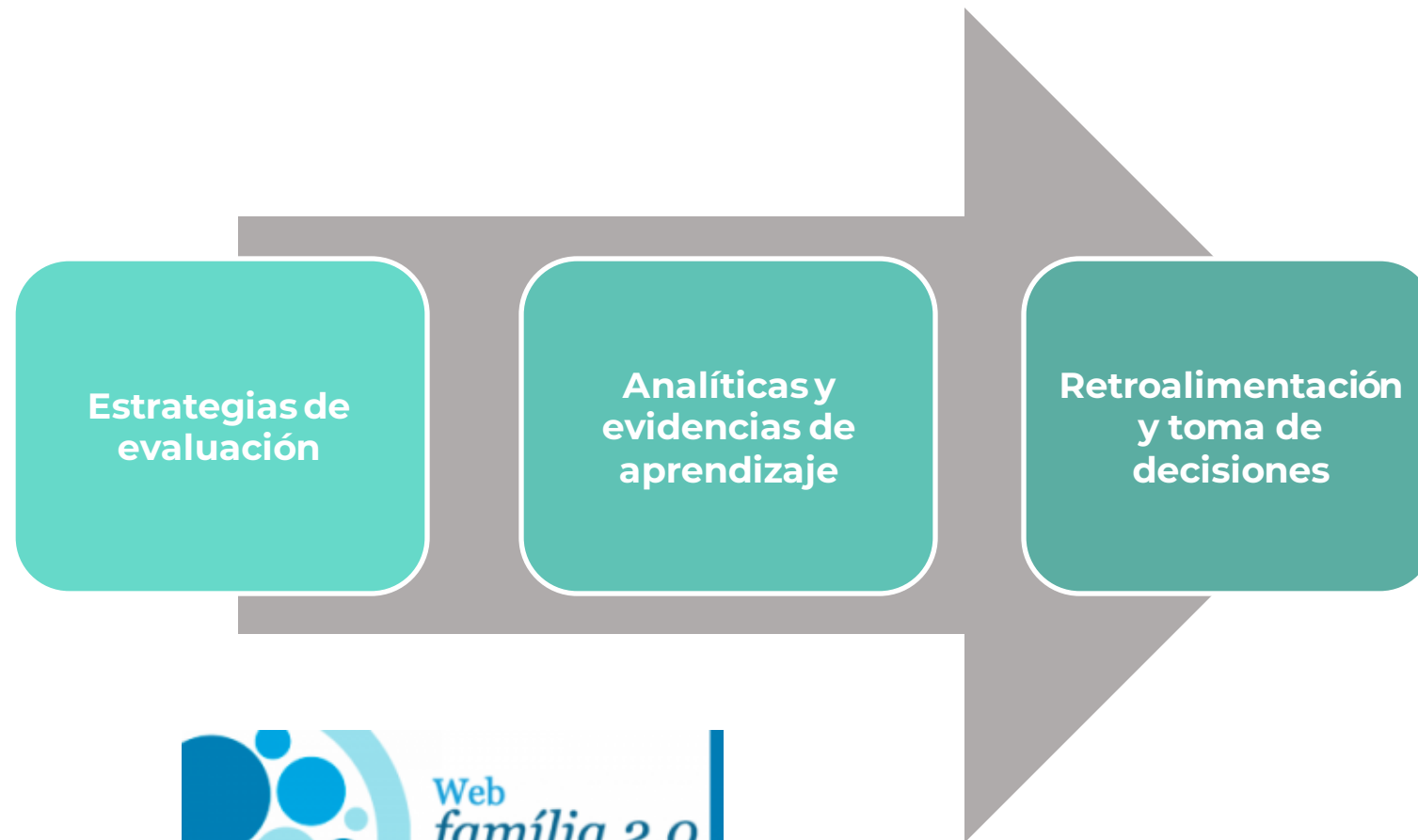
Diseño de aprendizaje autorregulado



Área 4. Evaluación y retroalimentación

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analíticas y evidencias de aprendizaje
- 4.3 Retroalimentación y toma de decisiones



Área 5. Empoderamiento del alumnado



Estrategias docentes

- Accesibilidad e inclusión
- Reducción de la brecha digital
- Facilitación de las tecnologías digitales

Aprendizaje de todo el alumnado

Área 6. Desarrollo de la Competencia Digital del alumnado

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el
tratamiento de la información y de
los datos

6.2

Comunicación, colaboración y
ciudadanía digital

6.3

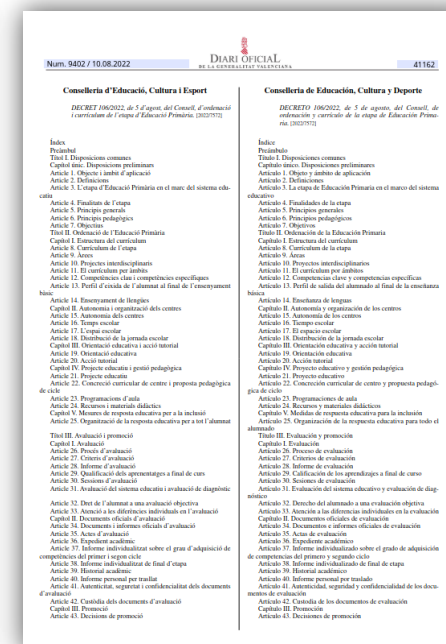
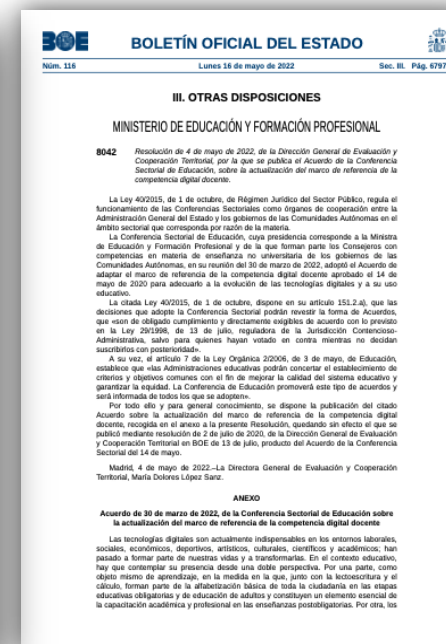
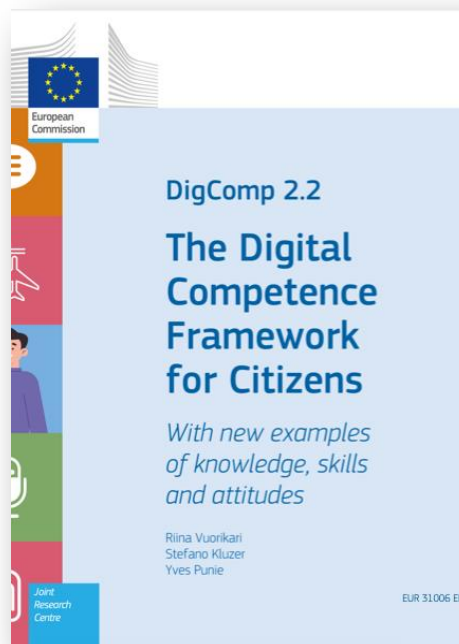
Creación de contenidos digitales

6.4

Uso responsable y bienestar
digital

6.5

Resolución de problemas



2| COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

1 ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y LOS DATOS

1.1. Navegar, buscar y filtrar
datos, información y contenidos
digitales

1.2. Evaluar datos, información y
contenidos digitales

1.3. Gestión de datos,
información y contenidos
digitales

2 COMUNICACIÓN, COLABORACIÓN Y CIUDANANÍA DIGITAL

2.1. Interactuar a través de
tecnologías digitales

2.2. Compartir a través de
tecnologías digitales

2.3. Participación ciudadana a
través de las tecnologías
digitales

2.4. Colaboración a través de las
tecnologías digitales

2.5. Comportamiento en la red

2.6. Gestión de la identidad
digital

3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

3.1. Desarrollo de contenidos

3.2. Integración y reelaboración
de contenido digital

3.3. Derechos de autor
(copyright) y licencias de
propiedad intelectual

3.4. Programación

4 USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL

4.1. Protección de dispositivos

4.2. Protección de datos
personales y privacidad

4.3. Protección de la salud y del
bienestar

4.4. Protección medioambiental

6 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5.1. Resolución de problemas
técnicos

5.2. Identificación de
necesidades y respuestas
tecnológicas

5.3. Uso creativo de la
tecnología digital

5.4. Identificar lagunas en las
competencias digitales

Competencia Digital en Educación Infantil

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos

6.2

Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

6.3

Creación de contenidos digitales

6.4

Uso responsable y bienestar digital

6.5

Resolución de problemas

Para adquirir en la etapa de Infantil

Se inicia, en esta etapa, el **proceso de alfabetización digital** que conlleva, entre otras cuestiones, el **acceso a la información**, la **comunicación** y la **creación de contenidos a través de medios digitales**, así como el **uso saludable y responsable de herramientas digitales**. Además, el **uso y la integración** de estas herramientas en las actividades, las experiencias y los materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

- Iniciación al pensamiento computacional como medio de resolución de tareas y retos

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lecturas e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

Descriptores operativos CD. Educación Primaria

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el
tratamiento de la información y de
los datos

6.2

Comunicación, colaboración y
ciudadanía digital

6.3

Creación de contenidos digitales

6.4

Uso responsable y bienestar
digital

6.5

Resolución de problemas

Para adquirir en la etapa de Educación Primaria

CD1. **Realiza búsquedas guiadas** en internet y hace **uso de estrategias sencillas** para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. **Crea, integra y reelabora** contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. **Participa** en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. **Conoce** los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. **Se inicia** en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Descriptores operativos CD. Educación Secundaria Obligatoria

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el
tratamiento de la información y de
los datos

6.2

Comunicación, colaboración y
ciudadanía digital

6.3

Creación de contenidos digitales

6.4

Uso responsable y bienestar
digital

6.5

Resolución de problemas

Para adquirir en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria

CD1. **Realiza búsquedas** en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. **Gestiona** y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se **comunica, participa, colabora** e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y **gestiona de manera responsable** sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. **Identifica** riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. **Desarrolla** aplicaciones informáticas **sencillas** y soluciones tecnológicas **creativas y sostenibles** para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Descriptores operativos CD. Bachillerato

6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

6.1

Alfabetización mediática y en el
tratamiento de la información y de
los datos

6.2

Comunicación, colaboración y
ciudadanía digital

6.3

Creación de contenidos digitales

6.4

Uso responsable y bienestar
digital

6.5

Resolución de problemas

Para adquirir en la etapa de Bachillerato

CD1. **Realiza búsquedas avanzadas** comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. **Crea, integra y reelabora** contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. **Selecciona, configura y utiliza** dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando **de manera responsable** sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. **Evalúa riesgos y aplica medidas** al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. **Desarrolla soluciones** tecnológicas **innovadoras y sostenibles** para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Progresión descriptores operativos CD en las diferentes etapas

Para adquirir en la etapa de Educación Primaria	Para adquirir en la etapa de la ESO	Para adquirir en la etapa de Bachillerato
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

3| SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y CDD

DEFINICIÓN

Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

CARÁCTERÍSTICAS

- Área 2 • Uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales
- Área 3 • Metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje
- Área 4 • Evaluar las experiencias de aprendizaje
- Área 5 • Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje
- Área 6 • Adquisición de competencias clave y específicas

4| DUDAS Y PREGUNTAS



MUCHAS GRACIAS

