

# **MARCO COMÚN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE**

## **(INTEF- ESPAÑA)**

**Nombre y Apellidos:** Micaela Rodríguez Revilla

### **Actividad de Autoevaluación de la Competencia digital Docente y Plan de Formación:**

El objetivo de la actividad es ser conscientes de las fortalezas que tenemos para desarrollar la competencia digital docente, así como de las debilidades en algunas áreas, para poder realizar un plan de formación continua que garantice mejorar nuestro nivel.

- 1. Valorar nuestra competencia digital como futuros docentes. Mostrar evidencias del nivel de competencia digital docente en cada una de las competencias de las 5 áreas. Se indicará el nivel alcanzado y se añadirán ejemplos que lo evidencien.**

Por ejemplo, en la competencia 1.1, el nivel que considero que tengo es C1 (lo indico en la columna derecha. Busco y pego el contenido relacionado con el nivel C. Añado ejemplos reales, vinculados a mi formación docente para cada acción indicada. Se **AÑADE EN MAYÚSCULAS Y COLOR ROJO** (ver tabla)

- 2. En función de las carencias percibidas, elaboraremos un Plan de Formación a partir de plataformas de formación online, incluyendo el INTEF (se añade en la última hoja de este documento).**

Ejemplo: En la Competencia 3.4 del Área 3, considero que tengo un nivel básico A1, y necesito formación en el ámbito de la programación. Propongo realizar cursos dentro de la oferta del INTEF “La Escuela de Pensamiento Computacional” <https://intef.es/tecnologia-educativa/pensamiento-computacional/> . Me suscribiré a MiríadaX para informarme de próximas propuestas de cursos como “Robots y Videojuegos en las aulas. Scratch y Arduino para profesores”. <https://miriadax.net/web/robots-videojuegos-aulas-scratch-arduino-profesores>

- 3. A partir de la reflexión personal sobre mi nivel de Competencia Digital Docente autopercibido y de conocer cuáles son las competencias de nivel B o C definidas por el Intef, podemos identificar carencias y fortalezas competenciales personales. incluir una breve valoración reflexiva sobre las posibilidades de mejora, basadas en la formación existente, y otros procesos y herramientas.**

## Área 1. Información y alfabetización informacional

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

<b>1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital</b>	
Buscar información, datos y contenido digital en red y acceder a ellos, 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.	<b>A2</b>
<p>Sé usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes.</p> <p><b>PARA LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN Y ARTÍCULOS UTILIZO GOOGLE ACADÉMICO, QUESTIA ,DIALNET Y SCOPUS YA QUE SON UNAS HERRAMIENTAS MUY ÚTILES PARA MI APRENDIZAJE Y LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS.</b></p> <p>Soy capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas.</p>	
<b>1.2 Evaluación de la información, datos y contenidos digitales</b>	
Reunir, procesar, comprender y evaluar información, fuentes de datos, y contenido digital, de forma crítica.	<b>A2</b>
<p>Sabe que existe mucha información y recursos docentes en internet, pero también que no todo lo que encuentra es fiable y puede ser reutilizado.</p> <p><b>EN INTERNET HAY FUENTES QUE DONDE LA INFORMACIÓN NO ES TOTALMENTE FIABLE Y PARA ELLO HAY QUE SABER CUAL ES VALIDA Y CUAL NO, PARA ELLO HAY QUE SER CRÍTICO Y CONTRASTAR LA INFORMACIÓN PARA QUE NO HAYA CONFUSIÓN. MUCHAS DE LAS PÁGINAS WEBS NO LO SON, PUESTO QUE CADA UNO PUEDE ESCRIBIR CUALQUIER INFORMACIÓN Y PUEDE SER QUE NO SEA VERDAD LO QUE SE DICE. TENEMOS ACCESO A LA INFORMACIÓN RÁPIDA SIN VALORAR CUAL ES FIABLE O NO. ALGUNAS DE LAS PÁGINAS QUE NO SON FIABLES AL CIEN POR CIEN COMO, POR EJEMPLO, WIKIPEDIA.</b></p> <p>Realiza una evaluación básica de las webs o recursos antes de utilizarlos en el aula mediante el análisis de algunos datos como el autor, la procedencia o el origen.</p> <p><b>EN LA BÚSQUEDA DE WEBS Y RECURSOS ANTES DE MOSTRARLO EN EL AULA DEBERÉ CONTRASTARLA Y OBSERVAR SI LOS DATOS BUSCADOS SON LOS ADECUADOS Y AL BUSCAR EL AUTOR, SU LUGAR DE PROCEDENCIA, ALGUNOS DATOS MÁS EN OTRAS FUENTES PARA SABER CUALES SON IMPORTANTES Y CUALES NO.</b></p>	
<b>1.3 Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital</b>	
Gestionar y almacenar información, datos y contenido digital para facilitar su recuperación; organizar información y datos.	<b>B1</b>
<p>Sabe guardar y etiquetar archivos, contenidos e información y tiene su propia estrategia de almacenamiento.</p> <p><b>PARA GUARDAR LA INFORMACIÓN Y EL ALMACENAMIENTO DE TODOS LOS</b></p>	

ARCHIVOS UTILIZO EL GOOGLE DRIVE, ONEDRIVE. Y OTRAS APLICACIONES ESTO ES MUY ÚTIL PARA NO PERDER TODA LA INFORMACIÓN QUE QUIERA GUARDAR Y PUEDO A SU VEZ COMPARTIR CUALQUIER DOCUMENTO O APLICACIÓN CON OTRAS PERSONAS.

Sabe recuperar y gestionar la información y los contenidos que ha guardado.

LOS CONTENIDOS QUE HAYA GUARDADO PUEDO ENCONTRARLOS FÁCILMENTE A TRAVÉS DE UN NOMBRE ESPECÍFICO QUE HAYA PUESTO O POR LA DIVISIÓN POR CARPETAS, LAS PUEDES DIVIDIR POR TEMÁTICAS, DONDE LA INFORMACIÓN QUEDA ARCHIVADA Y LA PUEDES ENCONTRAR DE MANERA RÁPIDA.

## Área 2. Comunicación y colaboración

Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos por medio de herramientas en red, conectar con otros y colaborar mediante herramientas digitales, interaccionar y participar en comunidades y redes, concienciación intercultural.

<b>2.1 Interacción mediante tecnologías digitales</b>	
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.	B1
<p>Se comunica e interactúa sin dificultades a través de varias aplicaciones y servicios de comunicación digital, tanto de manera síncrona como asíncrona.</p> <p><b>PARA LA COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN CON EL ALUMNADO A TRAVÉS DE APLICACIONES QUE SIRVEN COMO HERRAMIENTAS PARA DAR LOS CONTENIDOS O COMUNICAR CUALQUIER TEMA COMO POR EJEMPLO ZOOM, MICROSOFT TEAMS, OUTLOOK, CLASSROOM QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN CUALQUIER DISPOSITIVO ELECTRÓNICO PARA HACER MÁS FÁCIL LA COMUNICACIÓN.</b></p> <p>Selecciona el medio de interacción digital adecuado en función de sus intereses y necesidades como docente, así como de los destinatarios de la comunicación.</p> <p><b>EL MEDIO DE INTERACCIÓN DIGITAL PARA COMUNICARME CON EL ALUMNADO UTILIZARIA EL MICROSOFT TEAMS, DONDE PUEDO COMUNICARME CON EL GRUPO ENTERO PARA TRANSMITIR Y COMPARTIR CUALQUIER CONTENIDO. A TRAVÉS DEL CORREO TAMBIÉN PUEDO COMUNICARME CON LOS ALUMNOS PARA TRANSMITIR CUALQUIER TEMA.</b></p>	
<b>2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales</b>	
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	B1
<p>Participa en redes sociales y comunidades en línea, en las que transmite o comparte conocimientos, contenidos e información.</p> <p><b>PARA TRANSMITIR INFORMACIÓN COMPARO CONTENIDOS UTILIZANDO VARIAS FUENTES, REVISTAS COMO EDUCACIÓN 3.0, EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL, CRECER EN FAMILIA, EDUC.AR ENTRE OTROS. QUE SIRVE COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.</b></p>	
<b>2.3 Participación ciudadana en línea</b>	

<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>	A2
<p>Utiliza activamente algunos aspectos de nivel medio de los servicios en línea para su profesión docente (por ejemplo, sedes electrónicas, sistemas de gestión educativa, etc.).</p>	
<p><b>PARA MI PROFESIÓN DOCENTE LOS RECURSOS QUE ESTÁ A MI DISPOSICIÓN COMO SEDE ELECTRÓNICA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL QUE ME AYUDARÁ A DESARROLLO DE MI FORMACIÓN.</b></p>	
<p><b>2.4 Colaboración mediante canales digitales</b></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>	A2
<p>Debate y elabora productos educativos en colaboración con otros docentes y con su alumnado, utilizando varias herramientas y a través de canales digitales, no muy complejos.</p>	
<p><b>LOS PRODUCTOS EDUCATIVOS QUE UTILIZO COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS SON FICHAS DIDÁCTICAS, TIKTOK, YOUTUBE PARA TRANSMITIR LA INFORMACIÓN, LAS ACTIVIDADES Y EDUCAPLAY QUE ME PUEDEN AYUDAR Y PODEMOS REALIZAR CON E ALUMANDO SESIONES.</b></p>	
<p><b>2.5 Netiqueta</b></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>	A2
<p>Posee las competencias para comunicarse digitalmente siguiendo y respetando las normas de etiqueta y es consciente y respetuoso con la diversidad cultural en el ámbito de la comunicación digital.</p>	
<p><b>COMO DOCENTE TENGO QUE SABER QUE CONTENIDO ES ADECUADO Y CUAL NO, HAY QUE TENER MUCHO CUIDADO CON LO QUE SE EXPONE Y SI EN LAS ACTIVIDADES PARTICIPAN EL ALUMANDO A LA HORA DE SUBIR HAY QUE RESPETAR LAS NORMAS DE USO, NO SE PUEDE DIFIUNDIR NI SUBIR NINGÚN CONTENIDO SIN LA AUTORIZACIÓN POR QUE ESTARIAMOS INCUMPLIENDO LAS NORMAS. HAY QUE SER RESPETUOSO Y SER CONSCIENTE DE LO QUE SE REALIZA EN TODOS LOS ÁMBITOS Y ADEMÁS EN ESTE CASO EN EL ÁREA DIGITAL. TENEMOS QUE SER RESPONSABLE CON LO QUE SE PUBLICA Y LO QUE SE DICE Y SE HACE Y RESPETANDO LA DIVERSIDAD CULTURAL.</b></p>	
<p><b>2.6 Gestión de la identidad digital</b></p>	
<p>Crear, adaptar y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.</p>	A2

Sabe crear su propia identidad digital y rastrear su propia huella digital.

EN EL ÁREA DIGITAL HAY QUE TENER MUCHO CUIDADO Y SABER EN QUE PÁGINAS BUSCAMOS Y EN CUAL INTRODUCIMOS POR QUE NO TODAS SON LAS ADECUADAS Y PUEDEN COJERNOS LOS DATOS Y UTILIZARLO INADECUADAMENTE, HAY MUCHAS ESTAFAS. PARA ELLO HAY QUE INFORMARSE Y BUSCAR CUALES DE LAS FUENTES SON CONVENIENTES Y CUALES NO Y BUSCAR LAS SOLUCIONES PERTINENTES PARA UN MEJOR USO DE LA TECNOLOGÍA. GUARDAR LA INFORMACIÓN QUE NO SEA ÚTIL.

Gestiona datos generados en varios espacios, con varias cuentas, y en diversos canales digitales.

LOS DATOS QUE SE GENERAN DIGITALMENTE HAY QUE SABER COMO GESTIONARLOS, Y NO DAR A NADIE LAS CONTRASEÑAS, SABER QUE TIPO DE INFORMACIÓN BUSCO Y PUBLICO POR QUE SE PUEDE HACER UN MAL USO DE ELLO Y TRAE CON ELLO GRAVES PROBLEMAS SI NO SE GESTIONA ADECUADAMENTE.

## Área 3. Creación de contenidos digitales

Crear y editar contenidos digitales nuevos, 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.

<p>3.1 Desarrollo de contenidos digitales</p> <p>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</p> <p>Produce contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de vídeo o audio.</p> <p>LOS RECURSOS QUE UTILIZO PARA DESARROLLAR CONTENIDOS DIGITALES COMO EL WORD, EL POWER POINT, WONDERSHARE FILMORA X Y EL MOVAVI VÍDEO ESTE DOS ÚLTIMOS ES PARA EDITAR VIDEOS Y PONER IMÁGENES Y AUDIOS, COMO MÉTODOS DE PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS. DONDE LOS ALUMNOS PUEDEN APRENDER A UTILIZARLO PARA PRESENTAR ALGÚN TEMA EN CONCRETO, ENTRE OTROS.</p> <p>Promueve este tipo de producciones entre el alumnado del centro.</p> <p>ESTOS RECURSOS SON ADECUADOS PARA QUE LOS ALUMNOS HAGAN SUS PRESENTACIONES, DONDE ADEMÁS DE APRENDER CONOCIMIENTOS, DESARROLLAN CAPACIDADES Y COMPETENCIAS DIGITALES. LO PUEDEN UTILIZAR Y TIENEN FÁCIL ACCESO A ELLO, NO REQUIERE NINGÚN PAGO. Y ADEMÁS PUEDES SERVIRLES PARA MEJORAR SU COMPETENCIA ORAL A LA HORA DE REALIZAR PRESENTACIONES.</p>	<p>A2</p>
<p>3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales</p> <p>Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.</p> <p>Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.</p> <p>LA BIBLIOTECA TIENE MATERIALES Y RECURSOS A DISPOSICIÓN TANTO PARA LOS DOCENTES COMO PARA EL ALUMANDO, DONDE LA INFORMACIÓN ES AMPLIA Y TIENE CONTENIDOS DE CUALQUIER ÁMBITO QUE NECESITES DONDE PUEDES AYUDAR A TU FORMACIÓN Y A AMPLIAR TUS CONOCIMIENTOS A TRAVÉS DE MANERA FÍSICA Y DE MANERA ONLINE. UNOS DE LOS RECURSOS DIGITALES PUEDEN SER THE FREE LIBRARY, BIBLIOTECAS DE LA UNIVERSIDAD, DEL CENTRO EDUCATIVO Y DE TU MUNICIPIO O DE OTROS DONDE PUEDES ACCEDER A LA INFORMACIÓN.</p> <p>Modifica y adapta recursos de otros o de desarrollo propio a las necesidades de aprendizaje de su alumnado.</p> <p>LOS RECURSOS QUE UTILIZO LOS ADAPTO A LOS ALUMNOS PARA QUE LOS QUE TENGAN O NO DIFICULTADES PUEDAN COMPRENDER Y DESARROLLAR UN APRENDIZAJE MAYOR. EN EL AULA PUEDES ENCONTRAR ALUMNOS CON O SIN DIFICULTADES, PARA ELLOS TIENES QUE BUSCAR LOS RECURSOS NECESARIOS, SI TENEMOS ALGÚN ALUMNO CON DIFICULTADES AUDITIVAS PODRÍAS UTILIZAR EQUIPOS DE FM, BUCLE MAGNÉTICO, PANELES</p>	<p>B1</p>

<b>INFORMATIVOS, VIDEO-PORTERO PARA QUE EL SEA MÁS FÁCIL EL APRENDIZAJE.</b>	
<b>3.3 Derechos de autor y licencias</b>	
Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.	A1
<p>Es consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor.</p> <p><b>MUCHOS DE LOS CONTENIDOS QUE APAREN EN INTERNET TIENEN DERECHOS DE AUTOR Y HAY QUE SABER COMO SE GESTIONA Y COMO SE DISTRIBUYEN, POR QUE HAY QUE SER RESPONSABLE Y TENER UN BUEN USO DE ELLA. VALORAR Y RESPETAR EL TRABAJO DE LOS DEMÁS ESO ES FUNDAMENTAL Y NO SE DEBE OLVIDAR Y HACER MAL USO DE ELLA.</b></p> <p>Respeta los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos.</p> <p><b>HAY QUE SABER COMO SE DEBE UTILIZAR LOS ARCHIVOS QUE SE DESCARGAN, SER CONSCIENTE DE ELLA. CADA PUBLICACIÓN QUE SE TIENE ACCESO A ELLA TIENE DERECHOS DE AUTOR Y HAY QUE MANEJARLO DE FORMA ADECUADA Y NO SE PUEDE UTILIZAR DE LIBREMENTE SIN SABER SI SE UTILIZA MAL HABRÁ CONSECUENCIAS.</b></p>	
<b>3.4 Programación</b>	
Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa.	A1
<p>Conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación.</p> <p><b>LAS TECNOLOGÍAS SON UTILES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, SE PUEDEN REALIZAR DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES DONDE LOS ALUMNOS APRENDEN DE MANERA MÁS DIVERTIDA QUE NO SEA SÓLO EL USO DE LOS LIBROS DE TEXTOS.</b></p> <p>Modifica algunas funciones sencillas de <i>software</i> y de aplicaciones, a nivel de configuración básica.</p> <p><b>PERSONALMENTE NO TENGO TANTA FORMACIÓN PARA SABER COMO GESTIONAR Y CONFIGURAR EL SOFTWARE NI LAS FUNCIONES QUE TIENE.</b></p>	

## Área 4. Seguridad

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

<b>4.1 Protección de dispositivos</b>	
Proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad.	B1
Busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros digitales de sus dispositivos.  <b>HAY QUE SER CONSCIENTE DE LOS PELIGROS QUE APARCEN EN INTERNET, POR QUE NO TODOS LOS CONTENIDOS SON ADECUADOS. AL ALUMANDO HAY QUE EXPLICARLE QUE EL USO INCORRECTO PERJUDICA GRAVEMENTE. ENSEÑARLES PROGRAMAS EDUCATIVOS QUE LES AYUDARÁ EN SU DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS. HAY CIERTAS PÁGINAS QUE LOS ALUMNOS PODRÍAN ACCEDER Y NO SON APTAS PARA ELLOS, POR ESO HAY QUE EXPLICARLES LAS CONSECUENCIAS Y LOS PELIGROS PARA EL USO DEBIDO DE LAS TECNOLOGÍAS, SABER QUE SE COMPARTE, QUE SE HACE CON ELLO.</b>	
Gestiona adecuadamente las medidas de protección de la tecnología utilizada en su práctica docente y en el proceso de aprendizaje de su alumnado.  <b>COMO DOCENTE DEBO ENSEÑAR A LOS ALUMNOS EL PELIGRO QUE TIENEN EL USO INDEBUDO DE LAS TECNOLOGÍAS Y HACERLES SER COSNCIENTES DE LO QUE OCURRE Y COMO SE DEBEN USAR, DIALOGAR Y SI LOS ALUMNOS TIENEN CUALQUIER DUDA SOBRE ALGÚN TEMA QUE TENGAN LIBERTAD DE PREGUNTAR Y SE LO PODRÉ REPONDER DE MANERA ADECUADA.</b>	
<b>4.2 Protección de datos personales y privacidad</b>	
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.	A1
Es consciente de que en entornos en línea puede compartir solo ciertos tipos de información sobre sí mismo/a y sobre otros  <b>TENGO QUE SER CONSCIENTE DE LO QUE DIGO Y HAGO DE MI MISMA Y SABER QUE NO TODA LA INFORMACIÓN QUE EXPONGO LO VAN A UTILIZAR DE MANERA ADECUADA, NO TODO HAY QUE CONTAR SINO LO QUE ES NECESARIO. A VECES PUEDE DARSE CONFUSIONES SI NO SE CONTRASTA BIEN Y PUEDE SURGIR PROBLEMAS, EN CASO DE ESTO, LO MEJOR SABER COMUNICARSE Y HABLAR TODO CLARO.</b>	
<b>4.3 Protección de la salud y el bienestar</b>	
Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico.	A2
Sabe cómo protegerse a sí mismo/a y a otros del ciberacoso.  <b>TENGO QUE MANEJAR ADECUADAMENTE TODO LO QUE SE PUBLICA, VISIVILIZAR LAS CONDUCTAS ADECUADAS PARA SU USO. ENTENDER QUE NO TODO LO QUE APARECE ES</b>	

ADECUADO Y SABER QUE TIPO DE COTENIDOS SE SUBA A LA PLATAFORMA POR QUE PUEDEN DARSE SITUACIONES INCORRECTAS QUE ME PUEDEN PERJUDICAR A NIVEL PERSONAL.

Entiende los riesgos para la salud asociados al uso de tecnologías (desde los aspectos ergonómicos hasta la adicción a las tecnologías).

PUEDE DARSE EL CASO DE QUE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS SE PUEDE CONVERTIR EN UNA ADICCIÓN, PARA ELLA DEBO SER CONSCIENTE Y MANEJAR Y GESTIONAR EL TIEMPO DE USO, SIN QUE SE CONVIERTA EN ALGO MALO.

#### 4.4 Protección del entorno

Tener en cuenta el impacto de las tecnologías digitales sobre el medio ambiente.	B1
--	----

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.

PARA EL BUEN USO DE LOS DISPOSITIVOS, NO ES CORRECTO ESTAR UTILIZANDO EL CARGADOR MIENTRAS ESTAMOS UTILIZANDO EL ORDENADOR POR QUE ASÍ SE ESTÁ SOBRECALENTANDO EL SISTEMA. RECICLARLOS APARATOS TECNOLÓGICOS Y LOS QUE NO SE UTILIZAN QUE SE PUEDAN LLEVAR A UN PUNTO FIJO Y DE ALLÍ SER REUTILIZABLES. EN EL AULA SE PUEDEN RECURRIR PARA HACER LAS ACTIVIDADES EN FORMATO ONLINE CON LOS RECURSOS Y PÁGINAS WEBS Y TAMBIÉN CON MATERIALES FUNGIBLES. LOS DISPOSITIVOS PUEDEN AYUDAR EN SU DESARROLLO PUESTO QUE SE REALIZAN ACTIVIDADES DE MANERA MÁS VISUAL Y ELLOS PUEDEN PRACTICAR, PERO CON UN CIERTO ORDEN Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS.

## Área 5. Resolución de problemas

Identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

<b>5.1 Resolución de problemas técnicos</b> Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).	<b>A2</b>
<p>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.</p> <p><b>EN CASO DE QUE SURJA DIFICULTADES CUANDO ESTE UTILIZANDO TECNOLOGÍAS PUEDO DEFENDERME, EN CASO DE QUE NO PUEDA PEDIRÉ AYUDA A MIS COMPAÑEROS PARA PODER SEGUIR CON LA CLASE Y SI EN CASO DE QUE ESTO NO FUNCIONA TENDRÉ UN PLAN ALTERNATIVO.</b></p>	
<b>5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</b> 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	<b>A1</b>
<p>Evalúa con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos, herramientas y servicios digitales ofrecen para resolver problemas tecnológicos relacionados con su trabajo docente y selecciona la solución más adecuada a las necesidades de cada momento.</p> <p><b>AL DETECTAR LAS POSIBLES DIFCULTADES QUE PUEDEN TENER LOS ALUMNOS EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA DIGITAL PUEDO OFRECERLES OTROS RECURSOS QUE PODRÁN AYUDARLES EN SU DESARROLLO DE APRENDIZAJE. OTRAS POSIBLES HERRAMIENTAS COMO PUEDEN SER <a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a> TIENE VARIEDAD DE ACTIVIDADES Y ADEMÁS LOS ALUMNOS PUEDEN CREAR SUS PROPIOS JUEGOS INTERACTIVOS.</b></p>	
<b>5.3 Innovar y utilizar la tecnología digital de forma creativa</b> 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.	<b>B1</b>
<p>Sabe que puede usar las tecnologías digitales en su labor profesional habitual para buscar soluciones alternativas e innovadoras que faciliten las tareas de aprendizaje.</p> <p><b>UNO DE LOS RECURSOS QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN EL AULA PARA QUE EL ALUMNADO MEJORE ES EL EDUCAPEQUES, ESTE PUEDE UTILIZARSE EN VARIAS ÁREAS COMO</b></p>	

**MATEMÁTICAS, LENGUA, CIENCIAS SOCIALES/NATURALES E INGLÉS. COMO RECURSO DE APRENDIZAJE. SE PUEDEN HACER MULTITUD DE TAREAS.**

<https://www.educapeques.com/recursos-para-primaria>

**RECURSOS ELE PARA NIÑOS (symbaloo.com) OTRO RECURSO QUE SIRVE PARA EL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.**

**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.

**B1**

Identifica las carencias del alumnado en el uso de medios digitales con fines de aprendizaje, así como las propias en cuanto al uso de tecnologías se refiere.

**SE PUEDE DAR EL CASO DE QUE NO TODOS TENGAMOS CONOCIMIENTO DE LAS TECNOLOGÍAS, O NO TODOS TIENEN ACCESO, PARA ELLO HAY QUE SABER Y ENSEÑARLES CIERTOS RECURSOS QUE PUEDEN SER MUY ÚTILES EN SU APRENDIZAJE, BUSCAR LA FORMA POSIBLE DE QUE SEA CON RECURSOS DIGITALES O CON OTROS TIPOS DE MATERIALES PUEDAN FORMARSE Y APRENDER. HAY MUCHAS APPS, WEBS QUE PUEDEN SER UTILIZADAS EN EL AULA Y DE FÁCIL ACCESO AL ALUMNADO. A TRAVÉS DE CANCIONES, JUEGOS, TAREAS, CUENTOS SE PUEDE APRENDER Y ESTO PUEDE DARSE DE MANERA DIVERTIDA DONDE LOS ALUMNOS PARTICIPEN Y SIENTAN QUE TODOS ES POSIBLE SI SE PONE ESFUERZO Y EMPEÑO PARA MEJORAR Y CRECER PERSONAL Y DIGITALMENTE.**

## PLAN DE FORMACIÓN CONTINUA

Indicar en cada área en qué competencia se puede mejorar y con qué formación. Ver ejemplo

Área	Competencia	Nivel	Estrategia Curso/ Plataforma
Área 1	Competencia 1.2 Y 1.3	<b>A2</b> <b>Y</b> <b>B1</b>	<p>Aprender a navegar por internet <a href="#">InternetGuia</a> - La web para aprender a navegar en Internet</p> <p>Cursos de informática <a href="#">Aprende sobre informática con cursos online   edX</a></p>
Área 2	Competencia 2.3 a 2.6	<b>A2</b> <b>Y</b> <b>B1</b>	<p>INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS <a href="http://www.ite.educacion.es">http://www.ite.educacion.es</a></p> <p><a href="#">Colegio Estudio – TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) (colegio-estudio.es)</a></p>
Área 3	Competencia 3.4	<b>A1</b> , <b>A2</b> <b>Y</b> <b>B1</b>	<p><a href="#">Inscríbete al mejor curso desarrollo web online - Lets Coder</a></p> <p>SOFTWARE Y SUS FUNCIONES <a href="https://sites.google.com/site/hugosalcidoinfo/home/software-y-hard-ware">https://sites.google.com/site/hugosalcidoinfo/home/software-y-hard-ware</a></p>
Área 4	Competencia 4.2 Y 4.3	<b>A1</b> , <b>A2</b> <b>Y</b> <b>B1</b>	<p>Consultoría especializada en Protección de Datos y Seguridad de la Información</p> <p><a href="https://www.datax.es/?gclid=CjwKCAiA_Kz-BRAJEiwAhJNY78RjD4efQTPJU7ooBrInpDW_WQoajCZxHxvTmyDTrcPZvgbDtYEYIRoCUx0QAvD_BwE">https://www.datax.es/?gclid=CjwKCAiA_Kz-BRAJEiwAhJNY78RjD4efQTPJU7ooBrInpDW_WQoajCZxHxvTmyDTrcPZvgbDtYEYIRoCUx0QAvD_BwE</a></p>
Área 5	Competencia 5.2 A 5.4	<b>A1</b> , <b>A2</b> <b>Y</b> <b>B1</b>	<p>COMUNIDAD DE MADRID IES MARÍA DE MOLINA DEPT DE TECNOLOGÍA <a href="http://www.educa.madrid.org/web/ies.mariademolina.madrid/departamentos/tecnologia/programacion.htm">http://www.educa.madrid.org/web/ies.mariademolina.madrid/departamentos/tecnologia/programacion.htm</a></p> <p>CRUE UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS RED DE BIBLIOTECAS REBIUN <a href="https://www.rebiun.org/material-formativo/competencia-5-resolucion-de-problemas/54-identificacion-de-lagunas-en-la">https://www.rebiun.org/material-formativo/competencia-5-resolucion-de-problemas/54-identificacion-de-lagunas-en-la</a></p> <p>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS <a href="https://www.mindomo.com">Identificación de necesidades y respues...- Mapa Mental (mindomo.com)</a></p>

REFLEXIÓN PERSONAL SOBRE EL NIVEL DE C.C.D. Y LAS POSIBILIDADES DE MEJORA:

AL ANALIZAR LAS CINCO COMPETENCIAS DEL ÁREA DIGITAL ME HE DADO CUENTA DE QUE TODAVÍA NECESITO MUCHA FORMACIÓN A NIVEL TECNOLÓGICO. ANALIZAR LOS RECURSOS QUE ME PUEDE SERVIR PARA UTILIZAR EN EL AULA. HACER UN BUEN USO Y SABER QUE INFORMACIÓN ES APROPIADA Y CUAL NO. APRENDER A ADAPTAR LOS RECURSOS Y MATERIALES PARA EL ALUMNADO. MEJORAR MUCHOS ASPECTOS Y LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN Y SU GESTIÓN REQUIERE MUCHA DEDICACIÓN. CONTROLAR EL USO DE LA TECNOLOGÍAS. SABER QUE PROBLEMAS CONLLEVA Y COMO CONVERTIRLOS EN SOLUCIÓN SIN QUE PERJUDIQUE A NADIE. MEJORAR AQUELLO QUE NOS DIIFCULTA Y MEJORAR NUESTRAS CAPACIDADES DIGITALES. COMO FUTURA DOCENTE DEBO ESTAR AL CORRIENTE DE LA FORMACIÓN Y CURSOS DE LA COMPETENCIA DIGITAL MEDIÁTICA.