MARCO COMÚN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

(INTEF- ESPAÑA)

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.

1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital	
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.	**C1**
Sé usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes. UTILIZO GOOGLE ACADÉMICO PARA BUSCAR INFORMACIÓN RELEVANTE UTILIZANDO FILTROS QUE ME PERMITEN ENCONTRAR LA INFORMACIÓN DE FORMA MÁS PRECISA. TAMBIÉN UTILIZO SCOPUS PARA ENCONTRAR INFORMACIÓN RELEVANTE. 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. ME SUSCRIBO A LA REVISTA EDUCACIÓN 3.0 PARA RECIBIR NOTICIAS DE PUBLICACIONES SOBRE RECURSOS DIGITALES E INNOVACIÓN EDUCATIVA.	
1.2 Evaluación de la información, datos y contenidos digitales	
Reunir, procesar, comprender y evaluar información, fuentes de datos, y contenido digital, de forma crítica.	B2
Conozco las licencias de uso que permiten la reutilización de los cursos que encuentro en Internet. CONOZCO LICENCIAS COPYLEFT Y CREATIVE COMMMONS COMO COLORIURIS Y LICENCIA ARTE LIBRE, LAS CUALES TENGO EN CUENTA A LA HORA DE USAR RECURSOS DE INTERNET EN MIS PROYECTOS Y TRABAJOS Evalúo la calidad de los recursos educativos que encuentro en Internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo, verificando su precisión, neutralidad y la fiabilidad de su autoría. BUSCO LOS RECURSOS EN REVISTAS Y TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN OBTENIDOS DE DIALNET, YA QUE HAN SIDO ESCRITOS POR GENTE QUE TIENE CIERTO PRESTIGIO, FIABILIDAD Y TAMBIÉN LOS OBTENGO DE PÁGINAS WEB QUE TRAS UN ANÁLISIS CONSIDERO QUE LA INFORMACIÓN ES FIABLE Y ADECUADA AL CURRÍCULO	
1.3 Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital	
Gestionar y almacenar información, datos y contenido digital para facilitar su recuperación; organizar información y datos.	C1
Dispongo de una estrategia social, conectado a compañeros a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo.	

UTILIZO DRIVE Y ONE DRIVE PARA ALMACENAR Y RECUPERAR INFORMACIÓN PARA USO EDUCATIVO DONDE TODOS LOS COMPAÑEROS SUBIMOS NUESTROS RECURSOS Y PODEMOS ACCEDER A ELLOS EN CUALQUIER MOMENTO

Combino el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube , tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro

GUARDO MIS RECURSOS EN PENDRIVE Y EN DRIVE PARA PODER TENER ACCESO A ELLOS EN TODO MOMENTO, YA QUE EN CASO DE QUE UNO NO DE ESTOS MEDIOS NO FUNCIONE PODEMOS UTILIZAR EL OTRO MEDIO PARA ACCEDER A LA INFORMACIÓN

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.

2.1 Interacción mediante tecnologías digitales	
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.	C1
Uso una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital y Además de comunicarme por correo electrónico con el alumnado, creo grupos específicos para estos/estas dentro de un blog/aplicación, para que los estudiantes puedan comunicarse conmigo y entre ellos y puedan realizar actividades dentro de ellas. PARA COMUNICARME CON MI ALUMNADO USO DIFERENTES APLICACIONES COMO GMAIL, GOOGLE CLASSROOM Y EDPUZZLE. A TRAVÉS DE ESTAS DOS ÚLTIMAS APLICACIONES MENCIONADAS CREO UN GRUPO DONDE LOS ESTUDIANTES PUEDEN REALIZAR ACTIVIDADES, INTERACTUAR ENTRE ELLOS Y CONSULTAR DUDAS RESPECTO A LAS ACTIVIDADES REALIZADAS. A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN CLASSDOJO PUEDO COMUNICARME CON LAS FAMILIAS DEL ALUMNADO USO UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA ADAPTADA A CADA TIPO DE PÚBLICO LOS CONTENIDOS QUE SUBO A EDPUZLE Y GOOGLE CLASROOM LOS ADAPTO AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES, PARA QUE PUEDAN COMPRENDER Y ADQUIRIR LOS MISMOS CONOCIMIENTOS QUE EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS.	
2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales	
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
Accedo sin dificultades a archivos y recursos educativos que han compartido conmigo en un espacio en línea restringido. A TRAVÉS DE INICIAR SESIÓN EN DRIVE O MOODLE SOY CAPAZ DE ACCEDER A ARCHIVOS Y RECURSOS EDUCATIVOS QUE HAN COMPARTIDO CONMIGO. Difundo y reenvío mensajes, fotos, videos y otro tipo de información de contenido educativo en las redes sociales en las que participo con cierta frecuencia y además también hago publicaciones sobre temas educativos. A TRAVÉS DE TWITTER, INSTAGRAM Y BLOGGER REENVIO CONTENIDOS EDUCATIVOS A MIS COMPAÑEROS DOCENTES Y ADEMÁS PUBLICO EN ELLAS MATERIAL EDUCATIVO Conozco las prácticas de citación y referencias	

PARA LLEVAR A CABO ESTO SIGO LAS NORMAS APA.	
2.3 Participación ciudadana en línea	
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.	B1
Busco y leo documentos, artículos, informes sobre tendencias y usos didácticos de las TIC para la mejora de mi práctica como docente A TRAVÉS DE DIALNET Y LA REVISTA EDUCACIÓN 3.0 BUSCO Y LEO DOCUMENTOS Y ÁRTICULOS PARA LA MEJORA DE MI PRÁCTICA COMO DOCENTE Uso mis dispositivos digitales continuamente para realizar trámites administrativos educativos en línea. USO MI ORDENADOR Y TABLET PARA PONER LAS NOTAS, FALTAS DE ASISTENCIA Y DEMÁS TRÁMITES A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN YEDRA Conozco y uso los diferentes accesos en línea para revisar mis datos como docente en mi centro educativo UTILIZO MOODLE Y YEDRA PARA REVISAR MIS DATOS COMO DOCENTE EN MI CENTRO EDUCATIVO	
2.4 Colaboración mediante canales digitales	
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	B2
Participo en espacios o documentos compartidos en línea a los que me invitan para desarrollar contenido educativo USO APLICACIONES COMO DRIVE Y ONE DRIVE A TRAVÉS DE LOS CUALES DESARROLLO CONTENIDOS EDUCATIVOS CON MIS COMPAÑEROS Entro en un documento compartido para ver y rastrear el historial de las distintas versiones del mismo como parte de mi labor docente A TRAVÉS DEL EDITOR DE DOCUMENTOS DE GOOGLE PUEDE VER LAS DISTINTAS VERSIONES DEL DOCUMENTO Organizo actividades para estimular en el alumnado el uso de recursos en línea de trabajo colaborativo REALIZACIÓN DE PROYECTOS Y TRABAJOS EN GRUPO USANDO DRIVE,POWER POINT, POWTON Y GENIALLY	
2.5 Netiqueta	
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.	B1
Antes de enviar una comunicación digital dentro de mi práctica educativa, la releo y reflexiono sobre la conveniencia de enviarla a su destinatario.	

UTILIZACIÓN DEL LECTOR DE VOZ DE WORD O APLICACIONES SIMILARES PARA FACILITAR LA LECTURA LA LECTURA PARA VERIFICAR QUE EL CONTENIDO EL CORRECTO

Defino y caracterizo los distintos usos inadecuados de Internet y sus efectos negativos sobre niños, jóvenes y docentes

CREACIÓN DE PRESENTACIONES CON POWTON Y GENIALLY EN LAS QUE SE EXPLICA LOS DISTINTOS USOS INADECUADOS DE INTERNET Y SUS EFECTOS NEGATIVOS

Comparto y comento con el alumnado noticias reales sobre casos reales de ciberacoso en la red.

VISUALIZACIÓN DE VIDEOS EN YOUTUBE Y LECTURA DE NOTICIAS DE PERIÓDICOS CON EL ALUMNADO SOBRE CASOS REALES DE CIBERACOSO

2.6 Gestión de la identidad digital

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.	C1

Valoro y cuido la imagen o reputación digital que proyecto en las redes sociales y espacios en línea.

EVITO PONER INFORMACIÓN Y FOTOS PRIVADAS Y COMPROMETEDORAS EN LAS REDES SOCIALES, BLOGS EDUCATIVOS Y APLICACIONES EN LAS QUE ME RELACIONO CON EL ALUMNADO Y FAMILIAS.

Tengo instalados en mis dispositivos software de protección como cortafuegos y antivirus que me protegen durante mi práctica educativa.

DISPONGO DEL ANTIVIRUS AVAST Y DE LA APLICACIÓN CCLEANER PARA PROTEGERME CONTRA VIRUS Y AMENAZAS.

Soy consciente de lo que son las cookies y como gestionarlas y lo promuevo entre el alumnado.

EVITO ACEPTAR LAS COOKIES AL VISITAR PÁGINAS WEB Y LO PROMUEVO ENTRE EL ALUMNADO CON EL OBJETIVO DE EVITAR QUE OBTENGAN INFORMACIÓN DE NOSOTROS Y TAMBIÉN USO EL PROGRAMA CCLEANER PARA BORRARLAS.

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.

3.1 Desarrollo de contenidos digitales	
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	B2
Produzco contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de audio. REALIZO DOCUMENTOS DE EJERCICIOS EDUCATIVOS CON WORD, PRESENTACIONES CON POWER POINT, POWTON Y GENIALLY. TAMBIÉN GRABO Y EDITO VIDEOS CON EDPUZZLE Y GRABO AUDIOS CON AUDACITY. Promuevo este tipo de producciones entre el alumnado del centro. MANDO ACTIVIDADES VARIADAS EN LAS QUE EL ALUMNADO DEBE CREAR PRESENTACIONES CON POWTON Y POWER POINT Y GRABACIÓN DE AUDIOS CON AUDACITY.	
3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales	
Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.	B2
Conozco y utilizo repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red. UTILIZO BIBLIOTECAS COMO CIBEROTECA, EDUCATRIBU O WIKISOURCE. Modifico y adapto recursos de otros o de desarrollo propio a las necesidades de aprendizaje del alumnado. UTILIZO Y MODIFICO RECURSOS A TRAVÉS DE PROGRAMAS DE PRESNETACIONES COMO POWER POINT, POWTON O EDITORES DE VIDEO PARA ADAPTARLO A MI ALUMNADO Tengo mi propio espacio de almacenaje en la nube de recursos o materiales didácticos en el que organizo lo que selecciono en la red. UTILIZO APLICACIONES COMO ICLOUD O DRIVE PARA ALMANCENAR LA INFORMACIÓN	
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.	B2
Cuando utilizo algún contenido digital de otro autor para mi práctica docente respeto su licencia y cito su procedencia correctamente. CUANDO UTILIZO RECURSOS DIGITALES EN LA ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS COMPRUEBO QUIEN ES EL AUTOR Y LO CITO PARA EVITAR PLAGIO Y USOS INADECUADOS. Promuevo en mi comunidad educativa la concienciación acerca de la necesidad de descargar y utilizar contenidos legales en el hogar. REALIZACIÓN DE CHARLAS Y ACTIVIDADES SOBRE LOS PROBLEMAS QUE CAUSA EN EL AUTOR UTILIZAR CONTENIDOS DE MANERA ILEGAL Y LOS QUE PODEMOS TENER NOSOTROS.	

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.	A1
Sé que existen distintos lenguajes de programación informática que se pueden utilizar en la práctica docente. CONOZCO LA EXISTENCIA DE ALGUNOS LENGUAJES COMO SCRATCH O JAVA	

Área 4. Seguridad

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

4.1 Protección de dispositivos	
Proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad.	B2
Utilizo e instalo software específico como antivirus y lo actualizo periódicamente para evitar nuevas amenazas. INSTALO UN ANTIVIRUS GRATUITO COMO ES AVAST Y USO SPYBOT PARA DETECTAR EVITAR VIRUS DE ESPIONAJE Y ROBO DE DATOS. Consulto a expertos o usuarios avanzados sobre los nuevos riesgos que pueden correr mis dispositivos digitales. VISUALIZO VIDEOS DE YOUTUBE SOBRE GENTE ESPECIALIZADA EN SEGURIDAD Y LEO ARTÍCULOS EN EDUCACIÓN 3.0 ACERCA DE ESTE TEMA PARA PREVENIR RIESGOS.	
4.2 Protección de datos personales y privacidad	
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.	B2
Sé cómo proteger mi privacidad en línea y la de los demás EVITO DEJAR GUARDADAS CONTRASEÑAS Y LAS CAMBIO PERIODICAMENTE. POR OTRO LADO, EVITO ACEPTAR COOKIES Y LAS BORRO DEL ORDENADOR CON FRECUENCIA Y NO ACCEDO A WEBS QUE NO SON SEGURAS. Entiendo de forma general las cuestiones relacionadas con la privacidad y tengo un conocimiento básico sobre cómo se recogen y utilizan los datos. CONOZCO LAS POLÍTICAS DE PRIVACIDAD DE LAS PÁGINAS WEB Y ENTIENDO COMO RECOGEN NUESTROS DATOS Y LO QUE PUEDEN HACER CON ELLOS. Fomento entre mi alumnado estrategias y hábitos de protección de datos personales en sus dispositivos y en los servicios en línea que usan en su dispositivo. ENSEÑO AL ALUMNADO A GESTIONAR LAS COOKIES Y A QUE NO PONGAN DATOS CONFIDENCIALES EN LA RED COMO IMÁGENES O DIRECCIONES DE DONDE VIVEN. POR OTRO LADO, TAMBIÉN LES ASESORO SOBRO LA NAVEGACIÓN EN WEBS SEGURA Y A EVITAR AQUELLAS QUE SON PERJUDICIALES.	
4.3 Protección de la salud y el bienestar	
Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico.	C1
Soy consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud. SOY CONSCIENTE DE QUE HAY USAR LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS UN TIEMPO DETERMINADO PARA EVITAR PROBLEMAS DE SALUD Y LO PROMUEVO CON EL ALUMNADO. Se encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el tradicional.	

SOY CAPAZ DE DISTINGUIR LO QUE ES EL MUNDO EN LÍNEA DEL TRADICIONAL Y EVITAR PROBLEMAS COMO VOLVERSE ADICTO AL MUNDO EN LÍNEA O NO SABER SEPARARLO DEL TRADICIONAL.

Me mantengo alerta ante los comportamientos y hábitos posturales de mi alumnado con la tecnología con la intención de corregirla y evitar adicciones.

REALIZAMOS EN EL AULA DEBATES Y CHARLAS CON EL OBJETIVO DE CONOCER LOS HÁBITOS DE MI ALUMNADO RESPECTO AL TIEMPO QUE DEDICAN A USAR LAS TECNOLOGÍAS Y TRATO DE CORREGIRSELOS EN LOS CASOS QUE PROCEDE A ELLO.

4.4 Protección del entorno

Tener en cuenta el impacto de las tecnologías digitales sobre el medio ambiente.	B2

Ahorro recursos energéticos adquiriendo equipos eficientes y servicios que sean respetuosos con el medio ambiente.

A LA HORA DE COMPRAR DISPOSITIVOS Y ADQUIRIR DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS ME FIJO EN MARCAS QUE LLEVAN UN SELLO DE QUE SON RESPETUOSAS CON EL MEDIO AMBIENTE.

Transmito, comparto y promuevo entre todos los miembros de mi comunidad educativa la necesidad de realizar usos sostenibles de las tecnologías.

REALIZO CURSOS Y CHARLAS PARA ACONSEJAR SOBRE LA REALIZACIÓN DE USOS SOSTENIBLES 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.

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).	C1
Tengo un conocimiento avanzado de las características de los dispositivos, herramientas y entornos digitales que utilizo para resolver los problemas técnicos que puedan surgir. ARREGLO LOS DISPOSITIVOS QUE ESTÁN ESTROPEADOS O CAMBIO PIEZAS DE ESTOS Y SOLUCIONO PROBLEMAS INFORMÁTICOS QUE PUEDAN SURGIR EN EL CENTRO Y TAMBIÉN A NIVEL DE PROBLEMAS CON PROGRAMAS. Ayudo y formo a mi alumnado y a otros miembros de mi comunidad educativa. OFREZCO CONSEJOS AL ALUMNADO SOBRE COMO SOLUCIONAR CIERTOS PROBLEMAS QUE PUEDAN SURGIR CON LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y LOS DIFERENTES PROGRAMAS.	
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	C1
Tomo decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo o aplicación para realizar una tarea que no estoy familiarizado. A LA HORA DE REALIZAR TAREAS EN LAS QUE TENGO POCA EXPERIENCIA COMPRUEBO CUALES SON LOS PROGRAMAS O HERRAMIENTAS MÁS RECOMENDABLES PARA LLEVARLAS A CABO Y QUE ME PUEDEN FACILITAR SU COMPRENSIÓN. POR EJEMPLO, EN EL ÁREA DE LA PROGRAMACIÓN QUE TENGO MUY POCA EXPERIENCIA. Me mantengo actualizado e informado acerca de nuevos desarrollos tecnológicos. VISITO PÁGINAS WEB COMO SPAINTECHNOLOGY O FEDIT PARA MANTENERME ACTUALIZADO E INFORMADO RESPECTO AL DESARROLLO TECNOLÓGICO.	
5.3 Innovar y utilizar la tecnología digital 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.	B2
Uso diferentes medios digitales de expresión para mostrar el trabajo de mi alumnado. UTILO APLICACIONES COMO BLOGGER Y CLASSDOJO PARA MOSTRAR EL TRABAJO DE MI ALUMNADO Participo a través de entornos virtuales en la creación de materiales para mi alumnado.	

A TRAVÉS DE APLICACIONES COMO POWTOW, GENIALLY Y EZPUZLLE CREO CONTENIDO PARA MI 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. B2
Uso Internet para el desarrollo de mi competencia digital docente a través de cursos en línea o seminarios web REALIZO CURSOS DE MEJORA EN INTEF Y MIRIADAX PARA LA MEJORA DE MI COMPETENCIA DIGITAL. Elaboro actividades de aula que mejoren la competencia digital de mi alumnado. ELABORO PRESENTACIONES Y PONGO VIDEOS RELACIONADOS SOBRE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE CON EL OBJETIVO DE QUE ALUMNADO MEJORE EN ESTE ASPECTO Evalúo, reflexiono y discuto con mis compañeros docentes sobre cómo mejorar la competencia digital docente. REALIZO SESIONES DE REFLEXIÓN JUNTO A MIS COMPAÑEROS SOBRE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE CON EL OBJETIVO DE MEJORAR NUESTRAS HABILIDADES Y REALIZAMOS CURSOS DE INTEF Y MIRIADAX.

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	**B2**	INTEF " Calidad de los recursos educativos" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:INTEF+EDUcalidad+2019_ED1/about
Área 2	Competencia 2.2	**B1**	INTEF" Creación de recursos educativos abiertos a la enseñanza" http://formacion.intef.es/course/view.php?id=521
	2.3	**B1**	INTEF " Ciudadanía dital" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:INTEF+CiudadaniaDIG+2020_ED3/about
	2.4	**B2**	INTEF" Creación de recursos educativos abiertos a la enseñanza" http://formacion.intef.es/course/view.php?id=521
	2.5	**B1**	INTEF "CIBERACOSO" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:INTEF+acosoDIG+2019_ED1/about
Área 3	Competencia 3.1	**B2**	INTEF" Creación de recursos educativos abiertos a la enseñanza" http://formacion.intef.es/course/view.php?id=521
	3.2	**B2**	INTEF" Creación de recursos educativos abiertos a la enseñanza" http://formacion.intef.es/course/view.php?id=521
	3.3	**B2**	INTEF" Respeta al autor" INTEF" Creación de recursos educativos abiertos a la enseñanza" http://formacion.intef.es/course/view.php?id=521
	3.4	**A1**	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
Área 4	Competencia		

	4.1, 4.2 y 4.4	**B2**	**INTEF "Seguridad en tus dispositivos" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:NOOC-INTEF+EDUseguridad+2018_ED2/about**
Área 5	Competencia 5.3 5.4	**B2** **B2**	**INTEF" Resuelve con creatividad" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:NOOC-INTEF+EDUseguridad+2018_ED2/about** **INTEF" Enseñar y evaluar la competencia digital" https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:MOOC-INTEF+INTEF175+2017_ED4/about**

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

Desde mi punto de vista, tras la finalización de la evaluación debo reconocer que creía que tenía un mayor nivel respecto al dominio del mundo de las nuevas tecnologías, pero me he dado cuenta que tras obtener en una gran cantidad de competencias un nivel intermedio, debo mejorar mi nivel en estos aspectos para ser más competente en el uso de las TIC en el aula con el objetivo de que el alumnado pueda desarrollar un gran nivel respecto a su uso.

Por otro lado, me he dado cuenta del escaso nivel que tengo en programación, ya que es algo que hasta hace muy poco tiempo no se enseña en las escuelas, por lo que creo que es importante adquirir nuevos conocimientos en este ámbito para trasmitirlos en un futuro al alumnado, ya que creo que poco a poco irá adquiriendo importancia en el currículum.

En conclusión, aunque me he dado cuenta de que tengo que mejorar el nivel en algunas competencias, tengo un nivel intermedio a través del cual creo que me podría defender y enseñar al alumnado cosas interesantes respecto al uso de las TIC.