



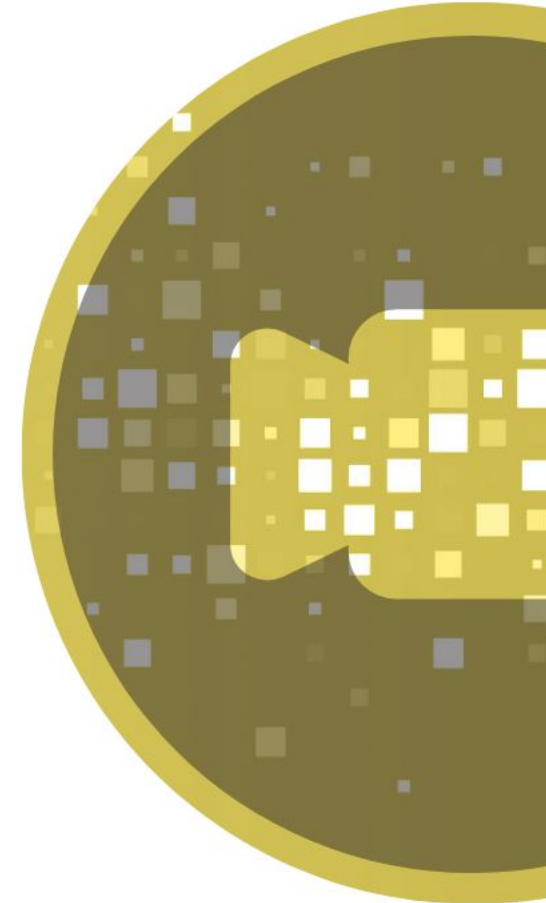
CICLO DE SEMINARIOS SOBRE COMPETENCIAS DIGITALES PARA DOCENTES

15 de junio
11:00 a 12:00
¡Inscríbete!

María Brea Martínez
<<Competencia digital docente para la
formación postpandémica>>



Recién publicada la actualización del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, este webinar nos permitirá conocer sus áreas e identificar los niveles de progresión para mejorar nuestra competencia digital docente.



Infórmate en: www.crnandalucia.es



#WebinarsCRNdocentes



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO ESTATAL
SEPE

A Junta
de Andalucía

Consejería de Empleo,
Formación y Trabajo Autónomo

Servicio Andaluz de Empleo



María Brea

@emebrea



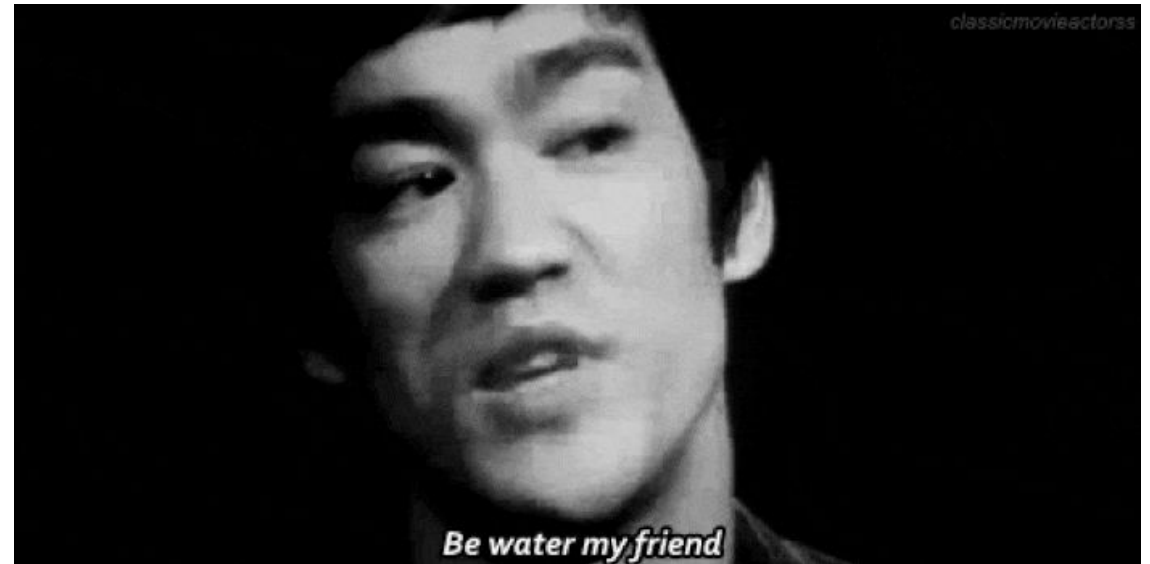
La formación en un mundo líquido





Zigmunt Bauman

The Melting Man by Nele Azevedo, Berlin





**KEEP
CALM
AND
LIVE IN
BETA**

¿Qué entendemos por competencia digital docente?



The background of the image is a dense, overlapping collage of numerous small, rectangular sticky notes in various colors including yellow, pink, blue, green, and orange. The notes are scattered across the entire frame, creating a vibrant and textured background.

Lluvia de ideas

https://bit.ly/CRNA_CDD01

The background of the slide is a dense, overlapping pattern of numerous small, rectangular sticky notes in various colors including yellow, pink, blue, green, and orange. The notes are scattered across the entire frame, creating a vibrant and textured background.

Competencia digital docente

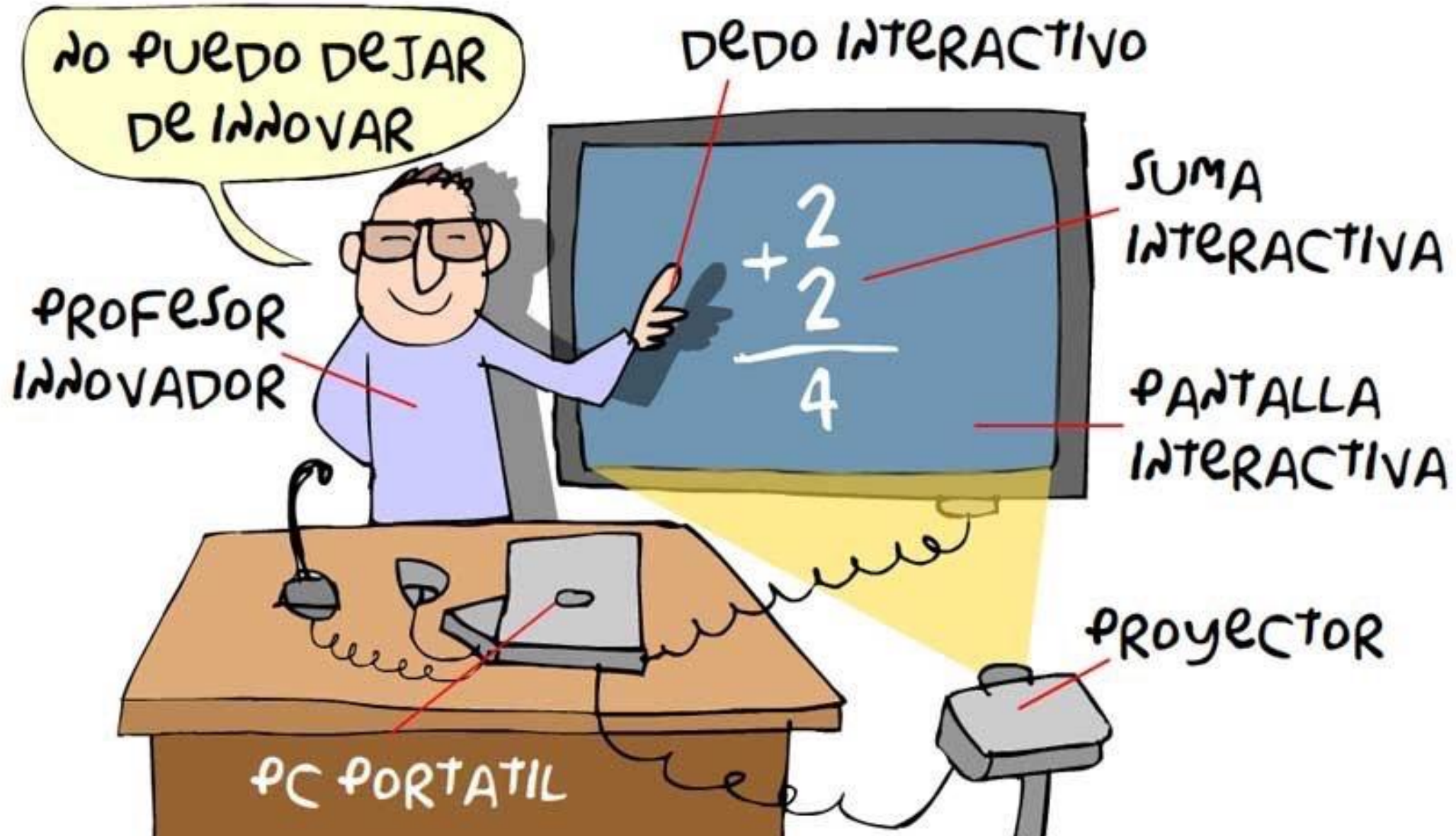
«La competencia digital docente es el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología, aplicada a los contextos y procesos educativos, con el fin de alcanzar uno o varios objetivos».

Herramienta

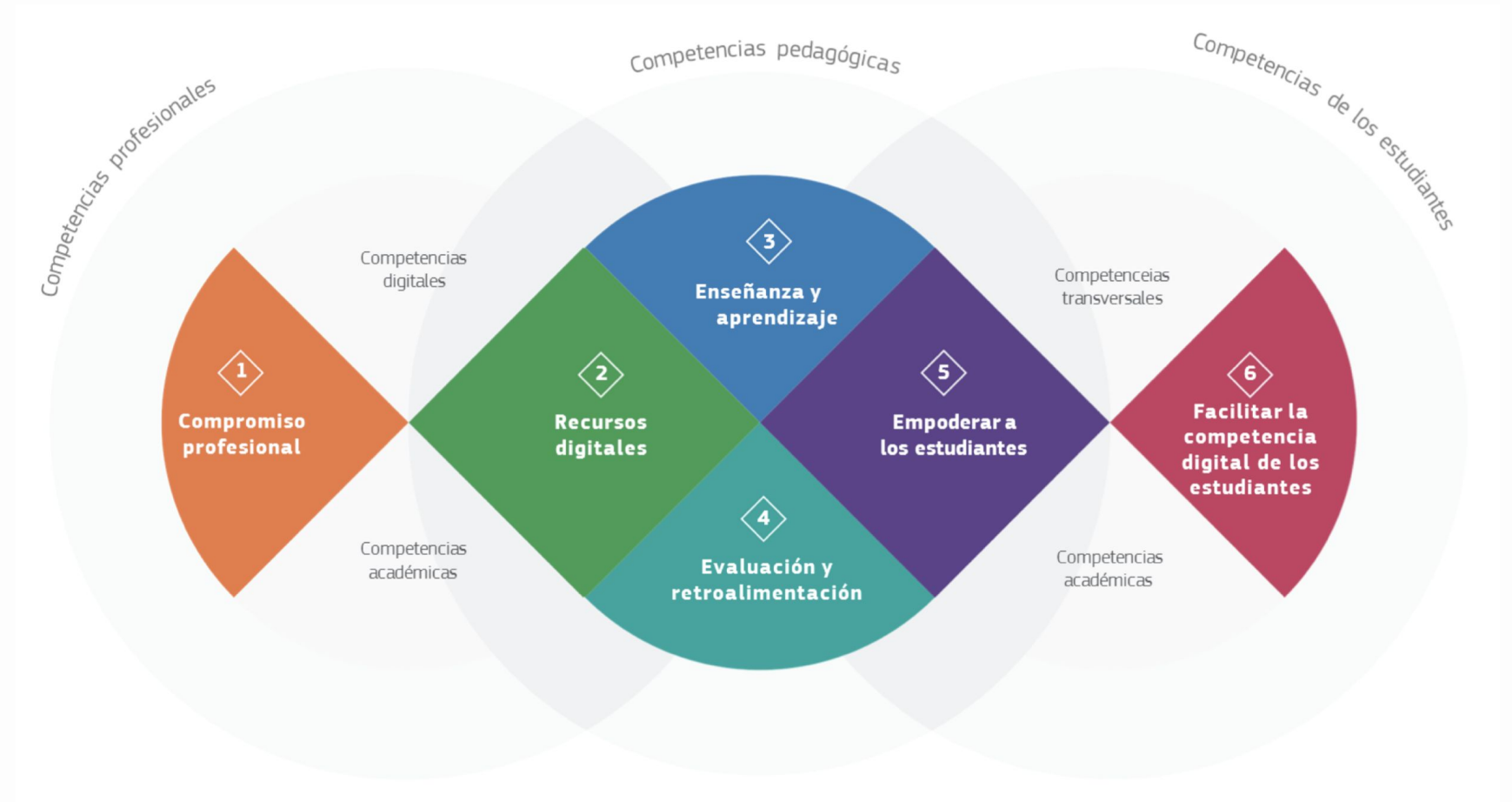
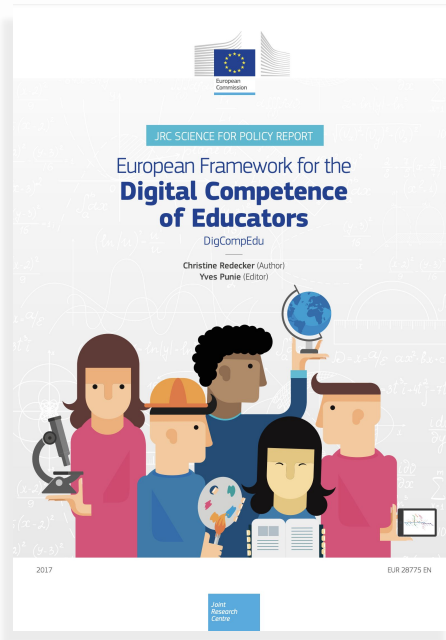


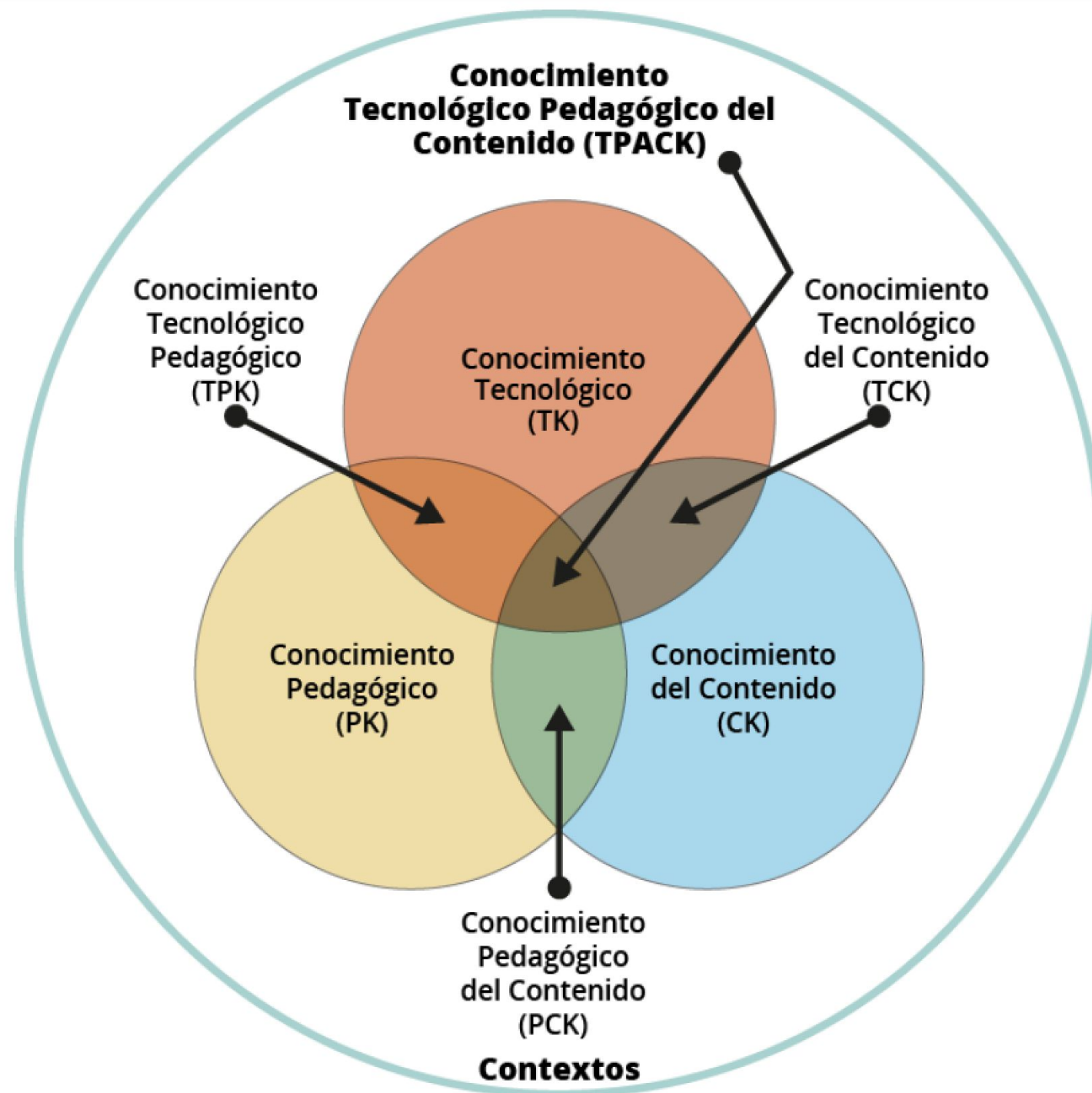
- Cómo se presentan los contenidos**
- Qué tipo de contenidos tenemos**
- Cómo interactúan con los contenidos**
- Cómo se diseñan las tareas**
- Cómo trabajan**
- Cómo se relacionan al trabajar**
- Cómo se evalúa el aprendizaje**
- Cómo se reflexiona sobre el aprendizaje**

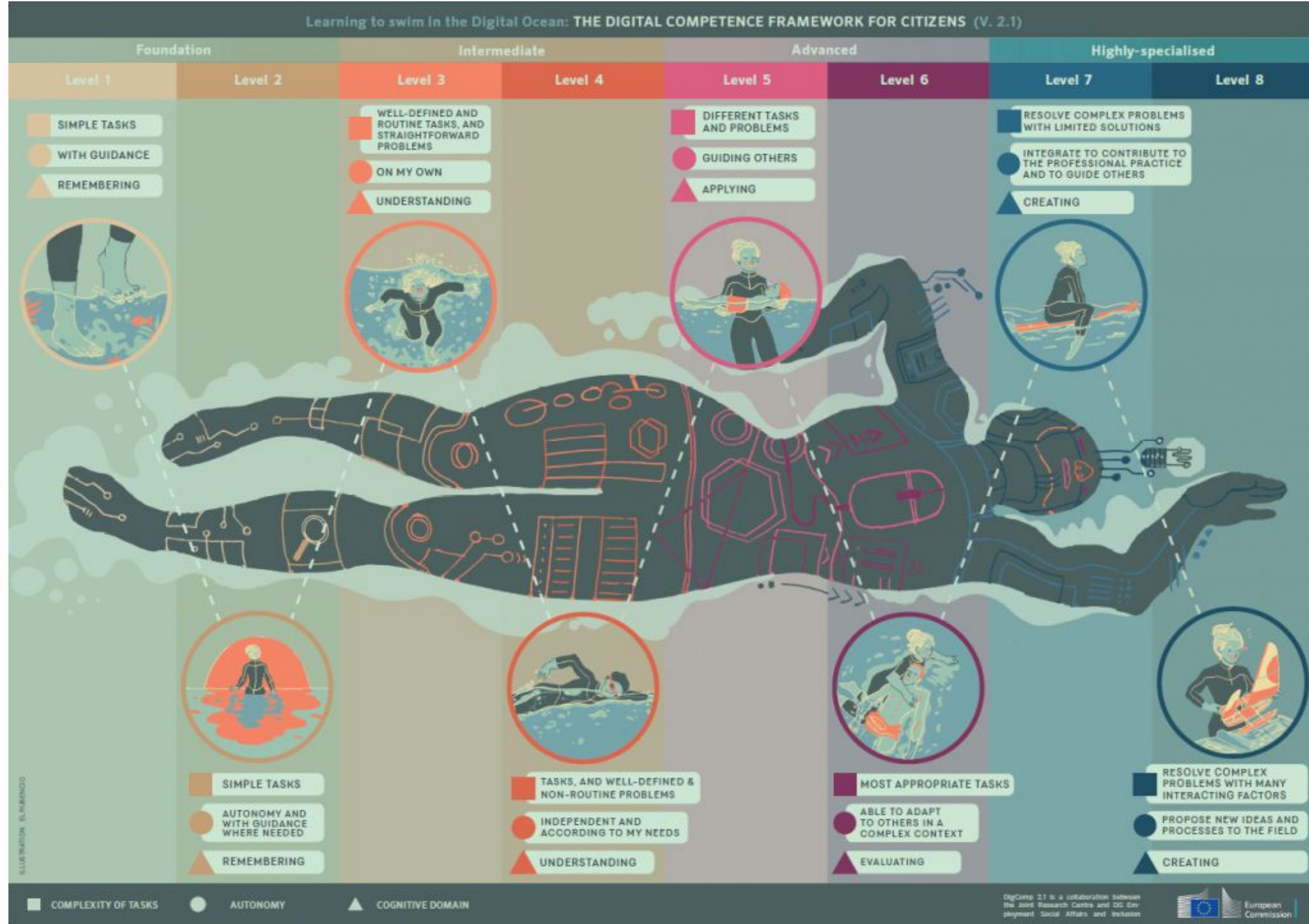
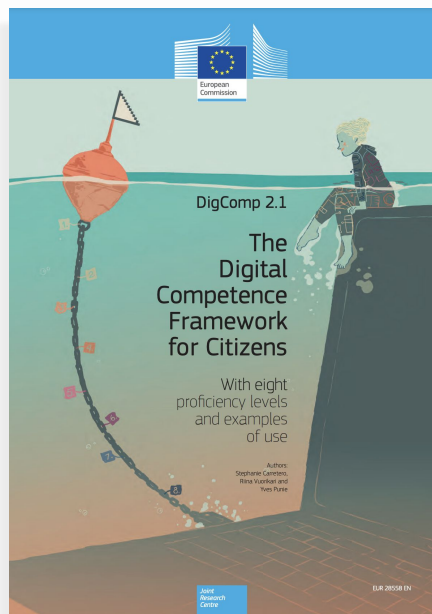
EDUCATIVE INNOVÉISION











MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Áreas y competencias

Resolución de problemas técnicos



Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas



Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa



Identificación de lagunas en la competencia digital



Protección de:

Dispositivos



Datos personales e identidad digital



La salud y el bienestar



El entorno



1
INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL



Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital



Evaluación de información, datos y contenido digital



Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital



Interacción mediante tecnologías digitales



Compartir información y contenido



Participación ciudadana en línea



Colaboración mediante canales digitales



Netiqueta



Gestión de la identidad digital



Desarrollo de contenidos digitales



Integración y reelaboración de contenidos digitales



Derechos de autor y licencias



Programación

Acceso

A1. Conocimiento

Formación inicial sobre el uso de las TD en los proceso E-A

A2. Iniciación

Formación inicial aplicada en contextos reales de forma tutelada

Experiencia

B1. Adopción

Uso convencional de los recursos digitales

B2. Adaptación

Se aplican las TD en distintos contextos.
Transferencia

Innovación

C1. Liderazgo

Se analizan recursos. Se promueven acciones de centro para el uso educativo de las TD

C2. Transformación

Creación de nuevas situaciones de enseñanza y aprendizaje mediante las TD



Ilustración 5. Carácter acumulativo del MRCDD. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0

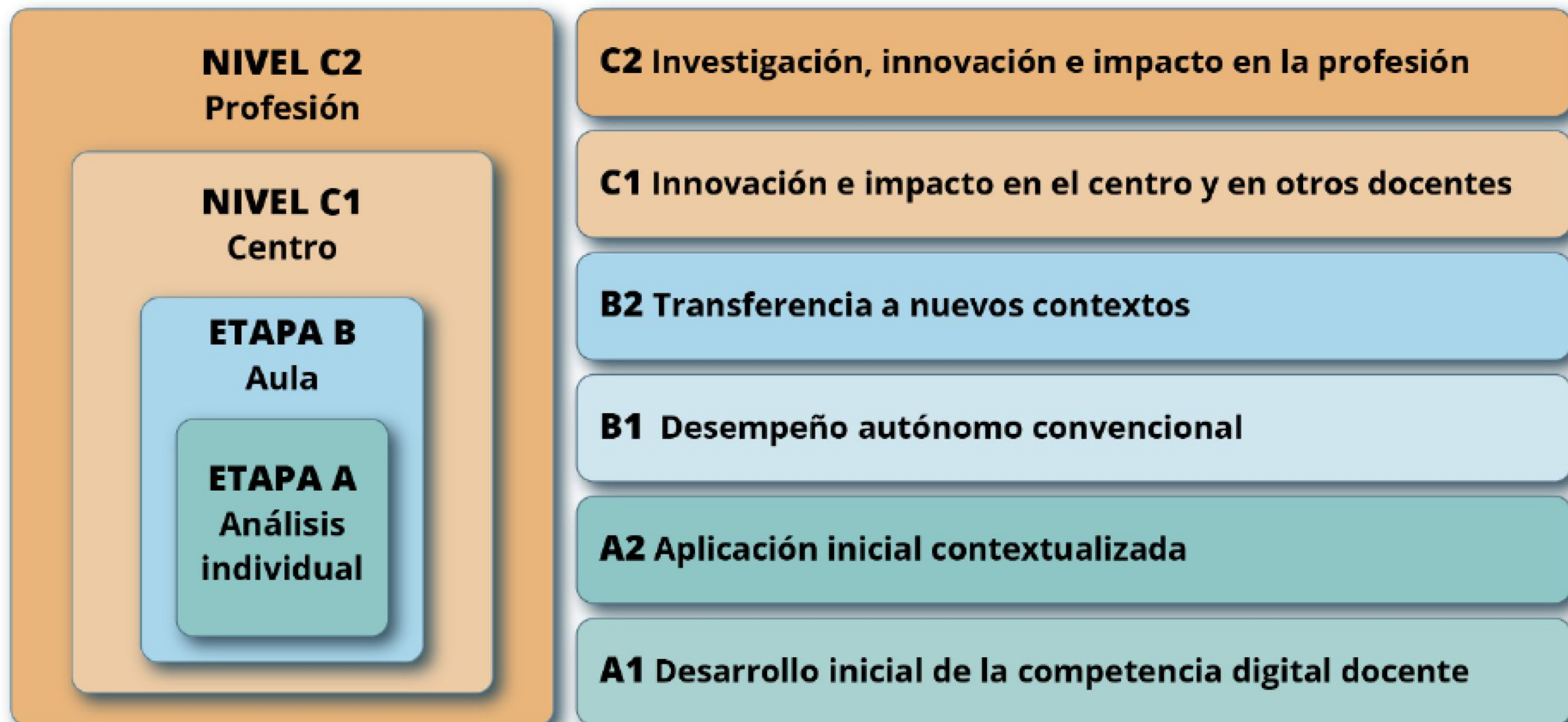


Ilustración 6. Ámbitos de desarrollo del nivel. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0

MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (MRCDD)

COMPETENCIA
PROFESIONAL

ÁREA 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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

ÁREA 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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

ÁREA 3 | ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1. Enseñanza
- 3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje
- 3.3. Aprendizaje entre iguales
- 3.4. Aprendizaje autorregulado

ÁREA 4 | EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

ÁREA 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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

ÁREA 6 | DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

- 6.1. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos
- 6.2. Comunicación y colaboración digital
- 6.3. Creación de contenidos
- 6.4. Uso responsable y bienestar digital
- 6.5. Resolución de problemas

COMPETENCIA PARA EL
DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS DEL
ALUMNADO

ETAPAS Y NIVELES

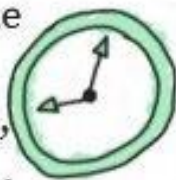
ACCESO	EXPERIENCIA	INNOVACIÓN
A1-CONOCIMIENTO	B1-ADOPCIÓN	C1-LIDERAZGO
A2-INICIACIÓN	B2-ADAPTACIÓN	C2-TRANSFORMACIÓN



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

1 COMPROMISO PROFESIONAL

Uso de la tecnología para las funciones de los docentes que no tengan que ver con la práctica digital. Comunicación, colaboración, participación...



2 CONTENIDOS DIGITALES

Uso de la tecnología para la búsqueda, selección, creación, modificación y compartición de contenidos educativos digitales.



3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Uso de la tecnología para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.



4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

Uso de la tecnología para la mejora del proceso de evaluación. Herramientas para evaluar, tratamiento de datos...



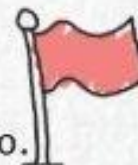
5 EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

Valor de las tecnologías para que el alumnado sea el protagonista. Accesibilidad, brecha digital, atención a las necesidades, motivación.



6 COMPETENCIAS ALUMNADO

La tecnología como fin. Adquisición de las competencias digitales por parte del alumnado. Alfabetización mediática, comunicación, colaboración, uso responsable, bienestar digital, resolución de problemas...



Maria Gonzalez Benito

@Mariaglezben



Tablero colaborativo

https://bit.ly/CRNA_CDD02

ÁREA 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

La competencia digital de los educadores se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales, no solo para mejorar la enseñanza, sino también en sus interacciones profesionales con compañeros, estudiantes, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional individual y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente.

ÁREA 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

Una de las competencias clave que cualquier educador necesita desarrollar es poder gestionar la variedad de recursos, identificar de forma efectiva los recursos que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje, grupo de alumnos y estilo de enseñanza, estructurar la ingente diversidad de materiales, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y desarrollar por sí mismos recursos digitales con los que apoyar su enseñanza.

ÁREA 3 | ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1. Enseñanza
- 3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje
- 3.3. Aprendizaje entre iguales
- 3.4. Aprendizaje autorregulado

La competencia fundamental en este ámbito es la Enseñanza. Esta competencia se refiere al diseño, programación e implementación del uso de tecnologías digitales en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje. Esta competencia hace hincapié en que el potencial real de las tecnologías digitales radica en trasladar el foco de atención del proceso de enseñanza de los procesos dirigidos por el docente a los centrados en el estudiante. Por lo tanto, el papel de un educador digitalmente competente es ser un mentor y guía para los estudiantes en sus esfuerzos de aprendizaje cada vez más autónomos.

ÁREA 4

EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos considerar cómo las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes. Al mismo tiempo, también debemos considerar cómo pueden emplearse para crear o facilitar enfoques de evaluación innovadores. Los educadores digitalmente competentes deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales en el ámbito de la evaluación con esos dos objetivos en mente.

ÁREA 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

COMPETENCIA
PEDAGOGICA

Una de las principales ventajas de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para apoyar estrategias pedagógicas centradas en el alumno e impulsar el compromiso activo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y hacer que se apropien de él. Por lo tanto, las tecnologías digitales se pueden utilizar para promover la participación activa de los estudiantes.

ÁREA 6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

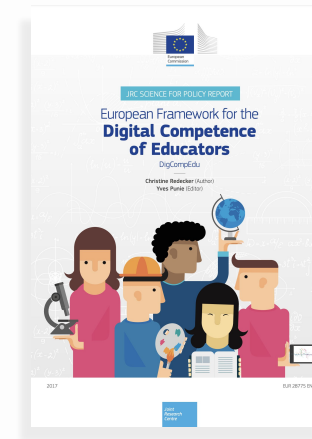
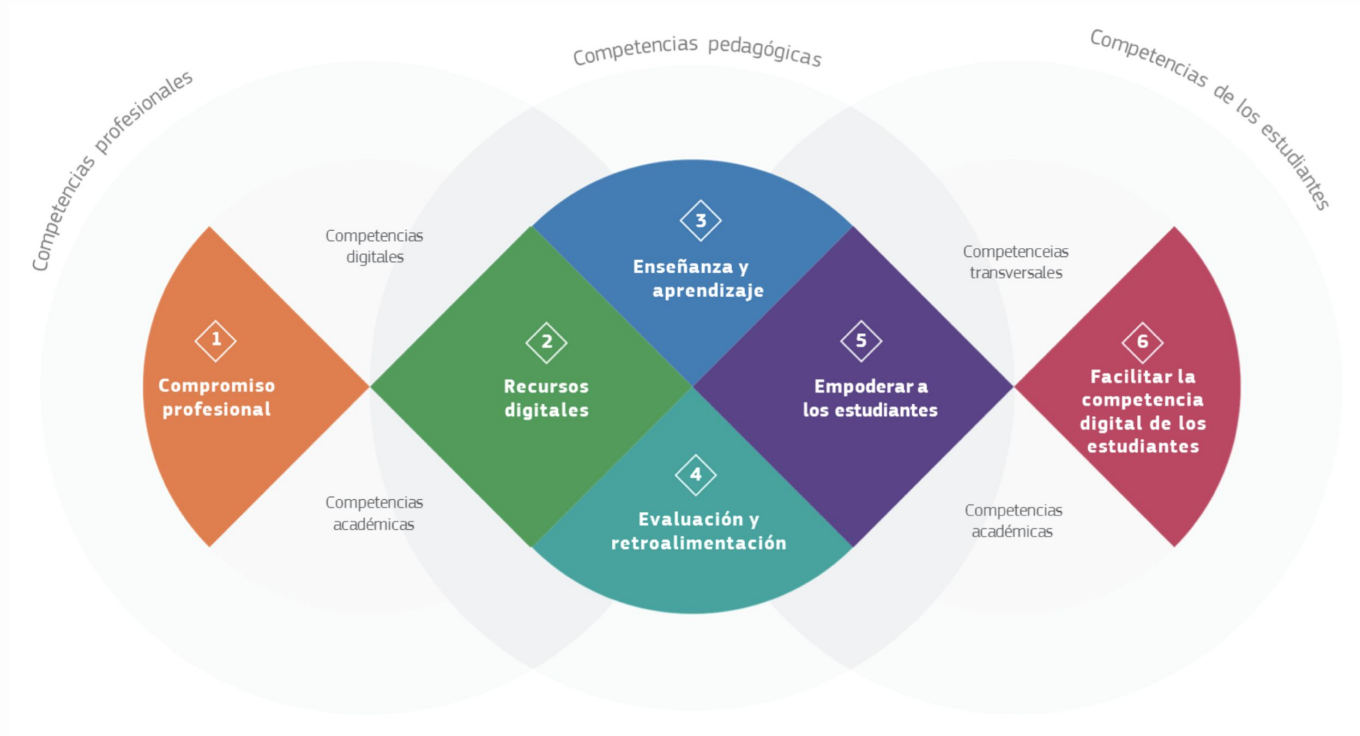
- 6.1. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos
- 6.2. Comunicación y colaboración digital
- 6.3. Creación de contenidos
- 6.4. Uso responsable y bienestar digital
- 6.5. Resolución de problemas

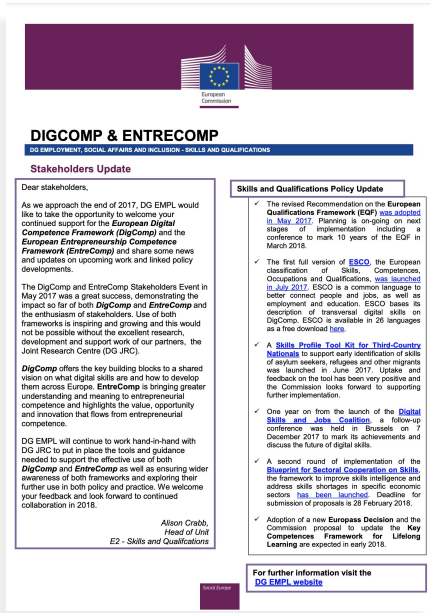
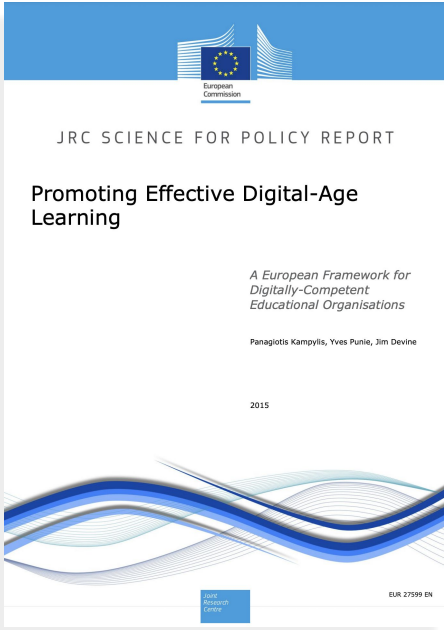
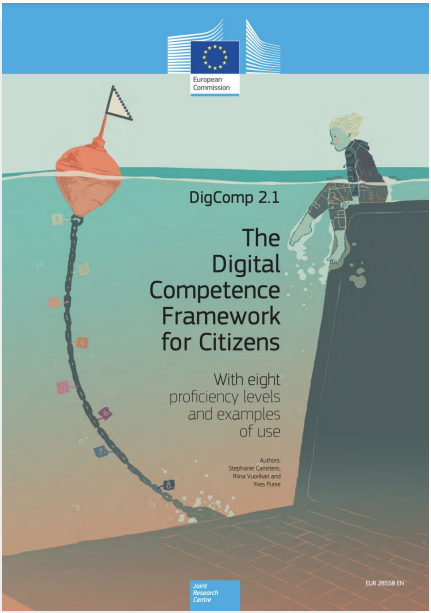
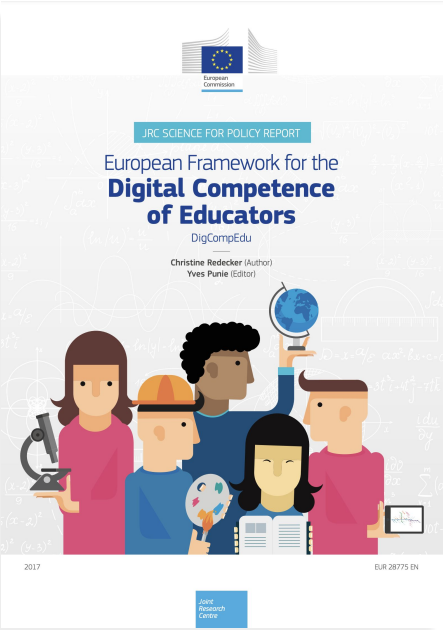
COMPETENCIA PARA EL
DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS DEL
ALUMNADO

La competencia digital es una de las competencias transversales que los educadores necesitan inculcar en los alumnos. Mientras que el fomento de otras competencias transversales representa solo un aspecto de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales se utilicen para hacerlo, la capacidad de favorecer que los estudiantes desarrollen su competencia digital es una parte integral de la misma.

Las categorías del #MRCDD son:

- ✓ Área **1** competencias digitales profesionales
- ✓ Áreas **2345** competencias digitales pedagógicas
- ✓ Área **6** competencias digitales para los alumnos





JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT

Promoting Effective Digital-Age Learning

A European Framework for
Digitally-Competent
Educational Organisations

Panagiotis Kampylis, Yves Punie, Jim Devine

2015

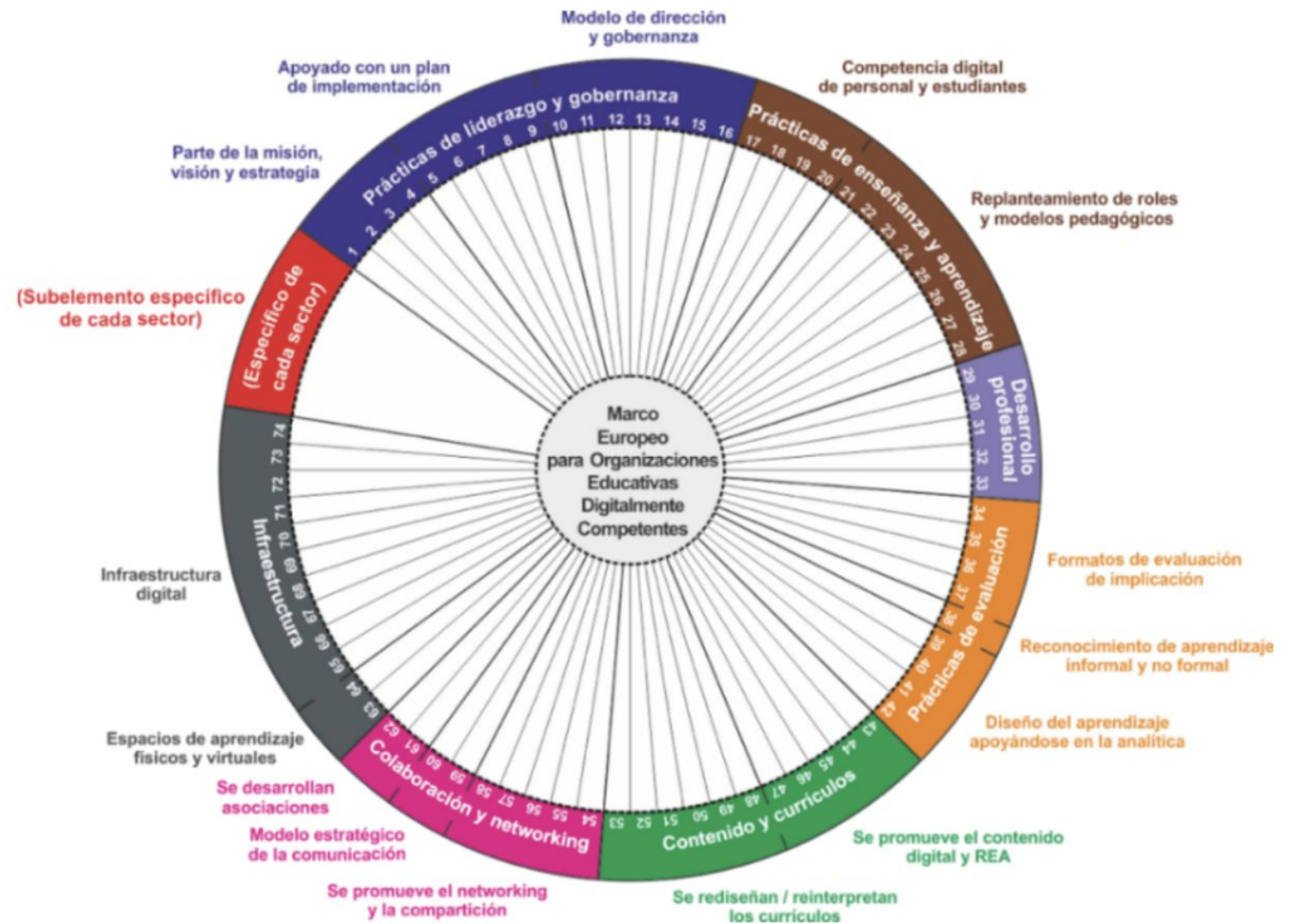
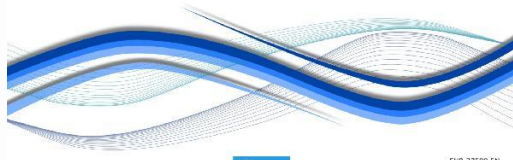


Imagen traducida del Marco Europeo DigCompOrg

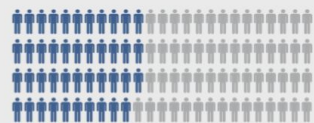


SELFIE for schools

a tool to support learning in the digital age

WHY ARE DIGITAL TECHNOLOGIES IN EDUCATION IMPORTANT?

43% of Europeans lack basic digital skills



Digital tech is part of our everyday lives, and should be an essential part of our learning practices

71 million



students attending schools in Europe need to develop their skills for the digital society



90% of future jobs will require digital skills

All **250,000**



schools in Europe need to prepare their students for the digital society

All **5.7** million



teachers in Europe should make the most of technology to support their pedagogical practice

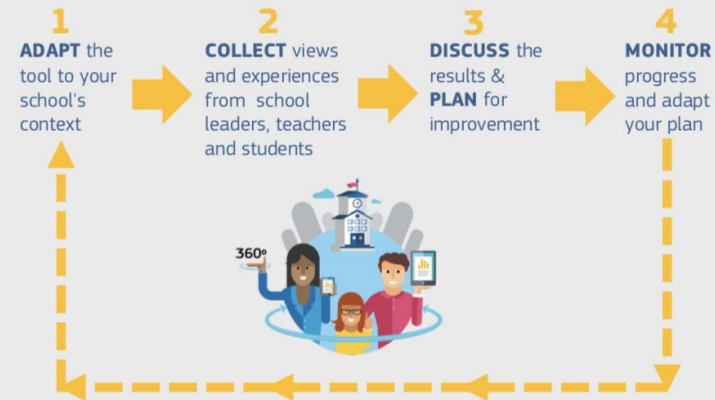
Integrating digital technologies in education is complex and requires schools to take a 360° approach



That's why we created **SELFIE**

WHAT IS SELFIE ? - HOW DOES SELFIE WORK ?

SELFIE takes a snapshot of the school's use of digital technology. It's online and anonymous.



3 questionnaires

"How is technology used in the school?" SELFIE gathers —anonymously— the views of students, teachers and school leaders

a tailor-made report

A snapshot of the school's strengths and weaknesses in their use of technology for learning

...for 6 areas

SELFIE looks at 6 key areas of digital education

...and in 24 EU languages

- Leadership
- Infrastructure and Equipment
- Professional development
- Teaching and learning practices
- Assessment practices
- Students digital competence

WHAT SELFIE IS NOT

- It does NOT assess schools
- It does NOT compare or benchmark schools
- It is NOT just for digitally-advanced schools: it's for every school

WE HAVE TESTED IT

14 European countries took part in the SELFIE trial in late 2017

650 Schools in Europe

52,962 Students

11,773 Teachers

2,979 School leaders

80+ Experts

THE SELFIE TEAM

European Commission



Education experts
Ministries of education
Research institutes



#SELFIE_EU

<https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital>

MUCHAS
GRACIAS

mbrea@visionliquida.com @emebrea