

CDD

Competencias **DIGITALES** Docentes

Diseñado por el grupo de Metodologías Activas y Mastery Learning de UNIR

INFORME PERSONALIZADO

unir
LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

 **habil
mind**

Descripción

La competencia digital docente se ha convertido en un aspecto esencial en la formación de los profesores, que deben promover un aprendizaje en sus alumnos que se aleja del modelo de transmisión del conocimiento para acercarse a otro centrado en el aprendizaje y al desarrollo del talento.

Las necesidades del aprendizaje del alumno actual requieren otras formas de enseñar, por lo tanto, las competencias docentes estarán condicionadas por los estilos y necesidades de los estudiantes, quienes deben aprender a vivir y desenvolverse en una sociedad que produce cantidades ingentes de información. Deben satisfacer las necesidades del alumnado como futuro ciudadano activo de una sociedad globalizada, digitalizada, intercultural y cambiante, que exige un aprendizaje que, para ser promovido de manera eficaz, requiere la interacción de la pedagogía (cómo se enseña), el conocimiento sustantivo de lo que se enseña y la tecnología (con qué herramientas).

¿Quiere esto decir que un profesor que no tenga competencia digital no es un buen profesor? Nuestra respuesta es contundente, un buen profesor puede no tener competencia digital, siempre y cuando tenga una excelente competencia didáctica y conozca muy bien la disciplina que imparte; no obstante, puede estar limitando cierta alfabetización digital en sus alumnos y desaprovechar los beneficios que ofrecen las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Áreas de las competencias digitales

¿Qué se espera de un docente competente digitalmente? ¿Qué conocimientos, habilidades y destrezas debe desarrollar? ¿Qué debe utilizar? Las dimensiones que describe el Marco Común (INTEF, 2017, p. 9-10) son cinco, y aunque cada una sea específica, no son estancas ni excluyentes, por lo que pueden estar interrelacionadas entre sí. En la siguiente infografía se muestran las áreas y sus competencias asociadas:



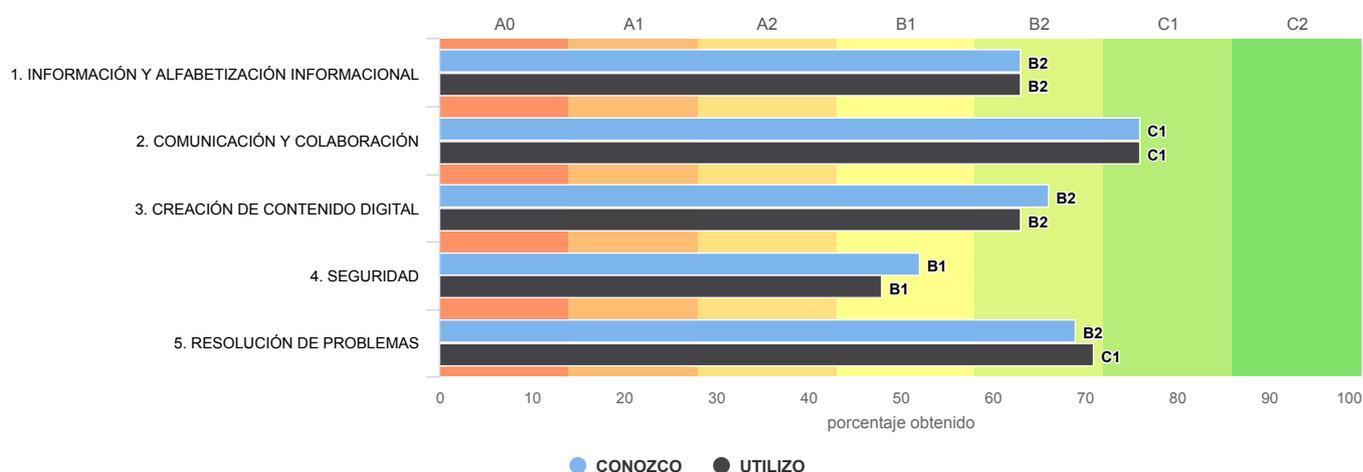
Fuente: Marco Común de Competencia Digital Docente. (INTEF 2017)

Las 3 dimensiones superiores se proponen como lineales, con usos específicos, mientras que las 2 dimensiones de la base son transversales, es decir, que se aplican en cualquier tipo de actividad, siendo la “resolución de problemas” la dimensión “transversal por excelencia” (INTEF, 2017)

Resultados

Los resultados que a continuación se presentan responden al análisis de sus respuestas, por lo que es importante que Ud. haya respondido con total sinceridad. Este informe tiene por objeto informarle de su nivel competencial en lo que se refiere al área digital docente y cómo puede mejorarlo, bien en su práctica educativa o bien de cara a su propia formación.

NIVELES OBTENIDOS POR ÁREA



Se presenta con la siguiente estructura: el **área** analizada, que será una de las cinco mencionadas anteriormente, y el **nivel** que Ud. obtiene en las diferentes **competencias** asociadas a cada área.

Para un mayor conocimiento le ofrecemos la descripción de cada una de los niveles que puede tener en cada área, de acuerdo con la descripción que se le da a continuación.

1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

CONOZCO: B2



35/56

UTILIZO: B2



35/56

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

En lo que se refiere a la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red, y expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información Ud:

CONOZCO: C1



16/21

Sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes. Es 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.

UTILIZO: C1



15/21

Utiliza herramientas de búsqueda avanzada y filtros para encontrar información y recursos educativos en distintos formatos para ponerlos en práctica como docente. Utiliza en clase herramientas para encontrar y filtrar el flujo de información en internet. Analiza la información y recursos que encuentra en internet para filtrarlos según la fuente, el origen, las licencias de autor y la finalidad para una labor docente. Suele encontrar la información educativa que necesita a través de buscadores, filtros y participando en comunidades docentes.

1. 2. Evaluación de información, datos y contenido digital

Para reunir, procesar, comprender y evaluar información, datos y contenidos digitales de forma crítica. Ud:

CONOZCO: B2



9/14

Conoce las licencias de uso que permiten la reutilización o difusión de los recursos que encuentra en internet. Evalúa la calidad de los recursos educativos que encuentra en internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo.

UTILIZO: B2



8/14

Analiza y evalúa las experiencias que encuentra en internet de otros centros y docentes para incorporarlas a su práctica docente

1. 3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital

CONOZCO: **B1**  10/21 Sabe que existen herramientas en línea para guardar y organizar información educativa en diferentes formatos, también sabe cómo recuperar y gestionar la información y los contenidos que ha guardado.

UTILIZO: **B2**  12/21 Con asiduidad, crea copias de los archivos que necesita antes de almacenar contenido de interés educativo ya sea de forma pública o privada. Procura almacenar en línea aquellos documentos o recursos educativos que ya ha finalizado, para poder recurrir a ellos en un futuro en caso de necesitarlos. Almacena el contenido educativo que elabora o descarga en una unidad externa. Comprime archivos y recursos educativos para optimizar el espacio de almacenamiento.

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

CONOZ.: **C1**  48/63

UTIL.: **C1**  48/63

2. 1. Interacción mediante tecnologías digitales

En cuanto a la Interacción por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presentar y gestionar 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, Ud:

CONOZCO: **C1**  11/14 Usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tiene una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adapta en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten. Busca y prueba nuevas aplicaciones y herramientas de comunicación en línea con el objetivo y la motivación de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

UTILIZO: **C1**  11/14 Crea grupos específicos para su alumnado, dentro de una red social, para que los estudiantes puedan comunicarse usted y entre ellos. Usa una estrategia de comunicación educativa adaptada a cada tipo de público, tanto en tiempo real como en diferido.

2. 2. Compartir información y contenidos

En lo que se refiere a compartir la ubicación de la información y de los contenidos digitales encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario, ser proactivo 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, Ud.:

CONOZCO: **C1**  11/14 Anima a los compañeros y a su alumnado a evaluar, distribuir y diseminar información educativa valiosa en medios digitales.

UTILIZO: **C1**  11/14 De forma regular reenvía y difunde mensajes, noticias o enlaces que considera de interés educativo en las redes sociales en las que participa. Cooperar y comparte con la comunidad educativa, de forma habitual, información y recursos a través de la red.

2. 3. Participación ciudadana en línea

La implicación con la sociedad mediante la participación online, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, y con respecto a ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana. Ud:

CONOZCO:	C2		7/7	Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa. Participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.). Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.
UTILIZO:	C2		7/7	Desarrolla y participa en proyectos educativos con otros profesionales de la comunidad educativa con el fin de promover el desarrollo de la conciencia y competencia ciudadana digital, así como, valores interculturales.

2. 4. Colaboración mediante canales digitales

En el uso de tecnología y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos, Ud:

CONOZCO:	C1		10/14	Sabe que existen y se otorgan distintos roles (edición, lectura, comentarios) a los miembros de la comunidad educativa a quienes invita a espacios colaborativos en red. Utiliza con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración. Promueve la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente.
UTILIZO:	C1		10/14	Crea y comparte documentos de contenido educativo, da permisos de edición o lectura y ayuda a sus compañeros docentes a realizar dichas acciones. Considera relevante fomentar el desarrollo de la conciencia y valores interculturales en el alumnado cuando trabajan en espacios digitales compartidos.

2. 5. Netiqueta

En lo que respecta a la familiarización con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado de la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo y a otros de posibles peligros en línea, desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas, Ud:

CONOZCO:	B2		4/7	Posee las competencias para comunicarse digitalmente siguiendo y respetando las normas de netiqueta y es consciente y respetuoso con la diversidad cultural en el ámbito de la comunicación digital.
UTILIZO:	B2		4/7	Utiliza de forma consciente y selectiva emoticonos y símbolos para reforzar icónicamente los mensajes que envía en su práctica docente. Evita utilizar, en su práctica docente, palabras, frases, imágenes o vídeos que pudieran ser sexistas o racistas.

2. 6. Gestión de la identidad digital

Para crear, adaptar y gestionar una o varias identidades digitales, así como, ser capaz de proteger la propia reputación digital y gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas, Ud:

CONOZCO:	C1		5/7	Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad. Controla su imagen en la red, teniendo seguridad de la misma en la red y de la de los demás.
UTILIZO:	C1		5/7	Valora y cuida la imagen o reputación digital que proyecta en las redes y espacios en línea en los que participa como docente. Cuando accede a una cuenta o servicio que usa en su práctica docente desde un dispositivo ajeno, no guarda en el mismo la contraseña y se asegura de cerrar dicha aplicación.

3. 1. Desarrollo de contenidos digitales

En lo referente a la creación de contenidos digitales 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 Ud.:

CONOZCO: C1  38/49 Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.).

UTILIZO: C1  38/49 Planifica, desarrolla y evalúa actividades didácticas que demandan que su alumnado utilice distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, vídeos, grabaciones de audio, etc.) y fomenta que generen sus propios portafolios digitales. Diseña, utiliza y comparte, con compañeros docentes, materiales digitales, empleando formatos y lenguajes icónicos o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o vídeos.

3. 2. Integración y reelaboración de contenidos digitales

En la modificación, perfeccionamiento o combinación de recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante Ud.:

CONOZCO: B2  22/35 Modifica y adapta recursos de otros, o de desarrollo propio, a las necesidades de aprendizaje de su alumnado.

UTILIZO: B1  19/35 Busca y localiza materiales, o recursos educativos, en portales y repositorios especializados, que luego utiliza. Descarga contenidos digitales para su práctica docente en los que realiza alguna modificación para adaptarlos a las necesidades y a los objetivos que debe alcanzar su alumnado.

3. 3. Derechos de autor y licencias

Para poder desarrollar la competencia anterior es necesario entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales. Ante esto Ud.:

CONOZCO: B2  8/14 Conoce las diferencias entre licencias y desarrolla en el aula tareas y actividades destinadas a formar y concienciar al alumnado en el respeto hacia los derechos de autor de los contenidos distribuidos en internet.

UTILIZO: B2  8/14 Usa recursos educativos abiertos elaborados por otros docentes o instituciones y procura respetar sus derechos de autor. Organiza y desarrolla, en su práctica docente, actividades de aprendizaje destinadas al conocimiento de las normas legales de autoría y a la reflexión y análisis sobre el uso de los contenidos y producciones digitales, con el objetivo de concienciar y reflexionar sobre su correcto uso.

3. 4. Programación

Ante la posible realización de modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación, o ante comprender qué hay detrás de un programa Ud.:

CONOZCO: B1  6/14 Sabe que se pueden realizar modificaciones en aplicaciones de programación informática educativa para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de su alumnado en lo que respecta al pensamiento computacional.

UTILIZO: A2  5/14 Modifica algunas funciones sencillas de aplicaciones, en su nivel de configuración muy básica. Se interesa en buscar información para actualizarse en sus conocimientos informáticos y de tecnología educativa.

4. 1. Protección de dispositivos y de contenido digital

Para proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios, comprender los riesgos y amenazas en red y conocer medidas de protección y seguridad Ud.:

CONOZCO: **B1**  3/7 Busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros digitales de sus dispositivos.

UTILIZO: **B1**  3/7 Utiliza contraseñas o patrones de desbloqueo en sus dispositivos digitales y los de su alumnado; procura seguir recomendaciones de expertos y cambiar dichas contraseñas o patrones periódicamente, en herramientas en la nube o acceso a determinados sitios web.

4. 2. Protección de datos personales e identidad digital

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

CONOZCO: **B1**  10/21 Entiende de forma general las cuestiones relacionadas con la privacidad y tiene un conocimiento básico sobre cómo se recogen y utilizan sus datos.

UTILIZO: **A2**  7/21 Almacena y recupera de forma segura los diferentes datos de acceso a sus cuentas mediante herramientas y aplicaciones seguras para su práctica docente. Utiliza nivel de privacidad de acuerdo a sus objetivos tanto en sus dispositivos digitales como en los servicios en la nube que usa para su práctica docente.

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 es algo muy necesario, y ante esto Ud.:

CONOZCO: **B2**  14/21 Sabe, más o menos, cómo protegerse a sí mismo y a otros del ciberacoso.

UTILIZO: **B2**  14/21 Explica a su alumnado patrones de actuación en la red para evitar el ciberacoso y que cuiden su identidad en los entornos por donde se mueven. Elabora actividades para su práctica docente que fomenten, de alguna manera, la prevención de malos hábitos posturales, adicciones y cuidado de su imagen entre su alumnado.

4. 4. Protección del entorno

Tener en cuenta el impacto de las tecnologías sobre el medio ambiente es fundamental para la salud de nuestro planeta y ante esto Ud.:

CONOZCO: **B1**  6/14 Tiene información sobre los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente y sabe optimizar la utilización de los dispositivos, dentro de sus posibilidades, aunque es consciente que no hace todo lo que debería.

UTILIZO: **B1**  6/14 Intenta aprovechar al máximo el material consumible (hardware, tinta, papel) en su práctica docente para limitar el impacto de las tecnologías sobre el medio ambiente. Pone en práctica recomendaciones que permiten ahorrar energía optimizando el uso de los dispositivos digitales propios y los de sus alumnos.

5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CONOZ.: **B2**  58/84

UTIL.: **C1**  60/84

5. 1. Resolución de problemas técnicos

En lo referente a la identificación de posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos) Ud.:

CONOZCO: **B2**  8/14 Resuelve problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales en sus tareas profesionales con la ayuda de un manual o información técnica disponible.

UTILIZO: **B1**  7/14 Alguna vez comunica y resuelve problemas técnicos que han surgido en su práctica docente a través de vías de comunicación en línea. Resuelve problemas técnicos habituales en su práctica docente con la ayuda de compañeros docentes o algún tutorial o manual.

5. 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

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

CONOZCO: **B2**  19/28 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.

UTILIZO: **C1**  21/28 Evalúa de forma crítica las posibles soluciones a las necesidades tanto de su alumnado como las suyas como docente, bien de forma individual, bien colaborativa a través de redes virtuales. Puede crear repositorios digitales para atender a las necesidades de mejora de su competencia digital y la de su alumnado.

5. 3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa

En lo que se refiere a innovar utilizando la tecnología digital, 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 Ud.:

CONOZCO: **B2**  19/28 Sabe que las tecnologías digitales le ayudan a analizar necesidades en su labor diaria, gestionar soluciones innovadoras, crear productos y participar en proyectos creativos.

UTILIZO: **C1**  20/28 Usa diferentes medios de expresión digital (blogs, revistas digitales, páginas web, etc.), con el alumnado y el profesorado, tanto en su institución como con otras comunidades educativas, de forma creativa. Fomenta la participación de su comunidad educativa en eventos docentes de innovación educativa que se traducen en impacto de cambio metodológico en el centro.

5. 4. Identificación de lagunas en la competencia digital

Por último, en lo relativo a la comprensión de 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, Ud.:

CONOZCO: **C1**  12/14 Conoce nuevos recursos y métodos educativos y mantenerme así actualizado. Ayuda a que sus compañeros desarrollen su competencia digital docente.

UTILIZO: **C1**  12/14 Organiza y aplica metodologías activas basadas en el uso de las TIC, modificando los roles de los agentes educativos en el aula y en el centro, gestionando un espacio digital educativo en colaboración con todos los miembros de su comunidad educativa.

Recomendaciones

Desde la [Escuela de Formación en Tecnología Educativa, Competencias Digitales y Desarrollo del Talento](#) de la [Universidad Internacional de La Rioja](#), de acuerdo con sus respuestas al Cuestionario de Competencia Digital Docente, le hacemos las siguientes recomendaciones para una mejora de su desarrollo competencial digital y su práctica educativa. Tenga en cuenta que las sugerencias se derivan del perfil que permiten obtener sus valoraciones, por lo que la validez de las mismas depende directamente de la bondad de sus respuestas. Y, en

cualquier caso, siempre será un conjunto de recomendaciones aproximado que usted deberá contrastar con su propia realidad.

- Evalúe la calidad de los recursos educativos que encuentre en internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo. Mejore la selección de los recursos educativos atendiendo a sus necesidades docentes.
- Analice con mayor frecuencia y profundidad la procedencia, fiabilidad y autoría de los recursos, así como, su licencia de uso, antes de utilizarlos en su práctica docente.
- Seleccione las herramientas de comunicación más adecuadas en función de sus destinatarios (sea el alumnado, el profesorado, las familias, la Administración, etc.). Planifique más tareas y actividades para que el alumnado conozca y experimente variadas herramientas de trabajo colaborativo en red. Incorpore la opción de comunicarse con su alumnado a través de Redes Sociales pero para ello identifique bien las normas de uso y netiqueta.
- Siga a algún docente y/o experto que difunda información de interés educativo en la red, aprenda, comparta y difunda para mejorar la práctica educativa.
- Amplíe el uso de gestiones administrativas, firma digital o gestiones con la administración pública.
- Lea información digital sobre la problemática de los acosos digitales y usos inadecuados de internet para estar actualizado y detectar problemáticas que pueden surgir.
- Plantee debates con su alumnado sobre la netiqueta y promueva actividades en torno a ella.
- Aprenda a identificar y actuar ante algún caso que se presente de ciberacoso entre su alumnado.
- Si utiliza dispositivos de su centro o aplicaciones fuera de los dispositivos habituales, aprenda a cerrarlos para que nadie pueda acceder a información de su centro o menores.
- Actualice sus conocimientos sobre nuevas herramientas que vayan surgiendo que sean variadas, de cara a crear o editar contenido interactivo y que le proporcione la facilidad y sistematicidad en la recogida de información sobre el progreso de sus alumnos.
- También puede completar su formación aprendiendo más detalles sobre el uso de licencias y derechos, hábitos saludables tanto ergonómicos como de uso, así como rastro de la huella digital para poder realizar proyectos educativos con sus estudiantes. Por supuesto, también sobre el impacto que el derroche de consumibles tiene sobre el medioambiente, puede ser de su interés.

Si no sabe cómo hacerlo, comparta con otros compañeros de su centro, visite blogs de expertos y profesores experimentados, realice cursos que le garanticen desarrollar competencias didácticas y digitales, y no olvide registrarse en el portfolio digital del INTEF, donde podrá ir aportando evidencias a lo largo de su carrera profesional, de lo que ya sabe hacer o de los cursos que haya realizado. Esto le ayudará a acreditar en un futuro, no muy lejano, su nivel competencial, y le ofrecerán los itinerarios formativos que Ud. necesita y que estén disponibles en función de su nivel y experiencia.

También puede consultar nuestra página web (www.unir.net/formacion-permanente), donde progresivamente iremos actualizando formación online, con sesiones presenciales virtuales con su profesor y desde casa.

Reciba un cordial saludo.



Dr. Javier Tourón



Dra. Déborah Martín

RESPUESTAS

Sexo: **F**

Experiencia: **6-10 años**

Nivel : **Formación Profesional**

Función: **Orientador**

Edad: **31 a 40**

CC.AA.: **Fuera de España**

Titulación: **Máster**

Cód. grupo:

1) Estrategias de navegación por internet (p. e. búsquedas, filtros, uso de operadores, comandos específicos, uso de operadores de búsqueda, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

2) Recursos Educativos Abiertos (OER, REAs)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas lo utilizo

3) Proyectos de mi centro relacionados con las tecnologías digitales

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

4) Soluciones para la gestión y el almacenamiento en la "nube", compartir archivos, concesión de privilegios de acceso, etc. (p. e. Drive, Onedrive, Dropbox u otras)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

5) Sistemas de protección de dispositivos o documentos (control de acceso, privilegios, contraseñas, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

6) Estrategias de gestión de la información (empleo de marcadores, recuperación de información, clasificación, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

7) El software de la Pizarra Digital Interactiva de mi centro

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

8) Software disponible en mi centro (p. e. calificaciones, asistencias, comunicación con familias, contenidos, evaluación de tareas, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

9) Soluciones básicas a problemas técnicos derivados de la utilización de dispositivos digitales en el aula

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

10) Herramientas para la comunicación en línea: foros, mensajería instantánea, chats, videoconferencias,...

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

11) Herramientas para el almacenamiento y gestión de archivos y contenidos compartidos (p. e. Drive, Box, Dropbox, Office 365, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

12) Herramientas para crear grabaciones de voz (podcast)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

13) Puntos de reciclaje para reducir el impacto de los restos tecnológicos en el medio ambiente (dispositivos sin uso, móviles, toner de impresoras, baterías, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

14) Herramientas que ayuden a atender la diversidad en el aula

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

15) Normas básicas de comportamiento y etiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

16) Herramientas para crear presentaciones

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

17) Redes sociales o comunidades de aprendizaje para compartir información y contenidos educativos (p. e. Facebook, Twitter, Google+ u otras)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

18) Canales específicos para la selección de vídeos didácticos

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

19) Herramientas de contenido basado en realidad aumentada

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

20) Reglas o criterios para evaluar críticamente el contenido de una web (actualizaciones, citas, fuentes, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

21) Espacios para formarme y actualizar mi competencia digital

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

22) El potencial de las TICs para programar y crear nuevos productos (herramientas, Apps, contenidos,...)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

23) Formas de gestión de identidades digitales en el contexto educativo

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

24) Estrategias para la búsqueda, localización y selección de información en distintos soportes o formatos (texto, vídeo, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

25) Herramientas para realizar la evaluación, tutoría o seguimiento del alumnado	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>tengo mucho conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo muy frecuentemente</p>
26) Tareas básicas de mantenimiento del ordenador para evitar posibles problemas de funcionamiento (p. e. actualizaciones, limpieza de caché o de disco, etc.)	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>poco conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>apenas lo utilizo</p>
27) Formas para eliminar datos/información, cuando sea necesario, de la que es responsable sobre sí mismo o la de terceros	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>poco conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>nunca lo utilizo</p>
28) Herramientas para producir códigos QR (Quick Response)	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>tengo mucho conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo muy frecuentemente</p>
29) Protección de amenazas de virus, malware, etc., para los dispositivos	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>poco conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo poco</p>
30) Herramientas que faciliten el aprendizaje como: infografías, gráficos interactivos, mapas conceptuales, líneas de tiempo, etc.	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>conocimiento moderado</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo moderadamente</p>
31) Vías para actualizarme e incorporar nuevos dispositivos, apps o herramientas en mi trabajo	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>tengo mucho conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo muy frecuentemente</p>
32) Normas sobre el uso responsable y saludable de las tecnologías digitales	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>tengo mucho conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo muy frecuentemente</p>
33) Experiencias o investigaciones educativas de otros que puedan aportarme contenidos, ideas, estrategias, para mí docencia	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>bastante conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo frecuentemente</p>
34) Fuentes para localizar normativa sobre derechos de autor y licencias de uso	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>poco conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo poco</p>
35) Herramientas para el aprendizaje compartido o colaborativo (p. e. blogs, wikis, plataformas específicas como Edmodo u otras)	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>bastante conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo frecuentemente</p>
36) Herramientas para recuperar archivos eliminados, deteriorados, inaccesibles, con errores de formato, etc.	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>apenas tengo conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>apenas lo utilizo</p>
37) Herramientas para elaborar pruebas de evaluación	<p>CONOZCO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>tengo mucho conocimiento</p>	<p>UTILIZO:</p> <p>NA 1 2 3 4 5 6 7</p> <p>lo utilizo muy frecuentemente</p>

38) La lógica básica de la programación, comprensión de su estructura y modificación sencilla de dispositivos digitales y su configuración

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas tengo conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

nunca lo utilizo

39) Protección de información (nombres, imágenes, etc.) relativa a personas de tu entorno más cercano (compañeros, alumnos, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

40) Actividades didácticas creativas para desarrollar la competencia digital en el alumnado

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

41) La compatibilidad de periféricos (micrófonos, auriculares, impresoras, etc.) y sus requisitos de conectividad

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

42) Opciones para combinar la tecnología digital y no digital para buscar soluciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

43) Formas para controlar modos de uso de la tecnología que se convierten en distractores

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

44) Criterios para evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, datos, contenido digital, etc.

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

45) Recursos digitales adaptados al proyecto educativo del centro

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

46) Medidas básicas de ahorro energético

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

47) Herramientas para elaborar rúbricas

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

48) Formas para la solución de problemas entre pares

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

49) Diferentes tipos de licencias para publicar mi contenido (copyright, copyleft y creative commons)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

50) Herramientas para la creación de vídeos didácticos

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

51) Herramientas que ayuden a emplear técnicas de gamificación en el aprendizaje

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

52) Herramientas para reelaborar o enriquecer contenido en diferentes formatos (p. e. textos, tablas, audio, imágenes, vídeos, etc.)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

53) Cómo mantener una actitud equilibrada entre el uso de la tecnología digital y no digital

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente

54) Espacios para compartir archivos, imágenes, trabajos, etc.

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo frecuentemente