

Marco CDD & Selfie-s4t



Seminario COFOTAP

Antecedentes

- 01 Efectos de la pandemia COVID-19
2. INTEF lidera un grupo de trabajo con todas las CCAA
3. De forma paralela se ponen en marcha programas y planes
- 04 Se precisa una base sobre la que sustentar las acciones → MRCDD
- 05 Se decide y discute sobre la formación previa
- 06 Se opta por la consideración de un MRCDD como
 - Dependiente de la evolución tecnología pero no esclavo
 - Genérico para dar cabida a todo docente
 - En continuo proceso de revisión

Motivaciones

El por qué de la necesidad de un Marco

- 01 Tecnologías digitales en la normativa LOE/LOMLOE
- 02 MCDD en punto 6 art 111 bis
- 03 Alineado con propuestas autonómicas/estatales/europeas
- 04 Facilitar el desempeño de funciones docentes
- 05 Desarrollo de la CDD del alumnado
- 06 Integración con:
 - A Funciones atribuidas al profesorado
 - B PEC por medio de un plan específico PDC
 - C Actualización CD alumnado de los currículos

Qué Marco utilizar

Adopción el DigCompEdu 2017



INTEGRARSE EN ECOSISTEMA CONSISTENTE

De forma que junto con los marcos de organizaciones docentes y marco de competencias digitales de la ciudadanía permiten mayor coherencia y cohesión entre los planes digitales de centro, el currículo y los planes de formación del profesorado.



SELFIE-S4T

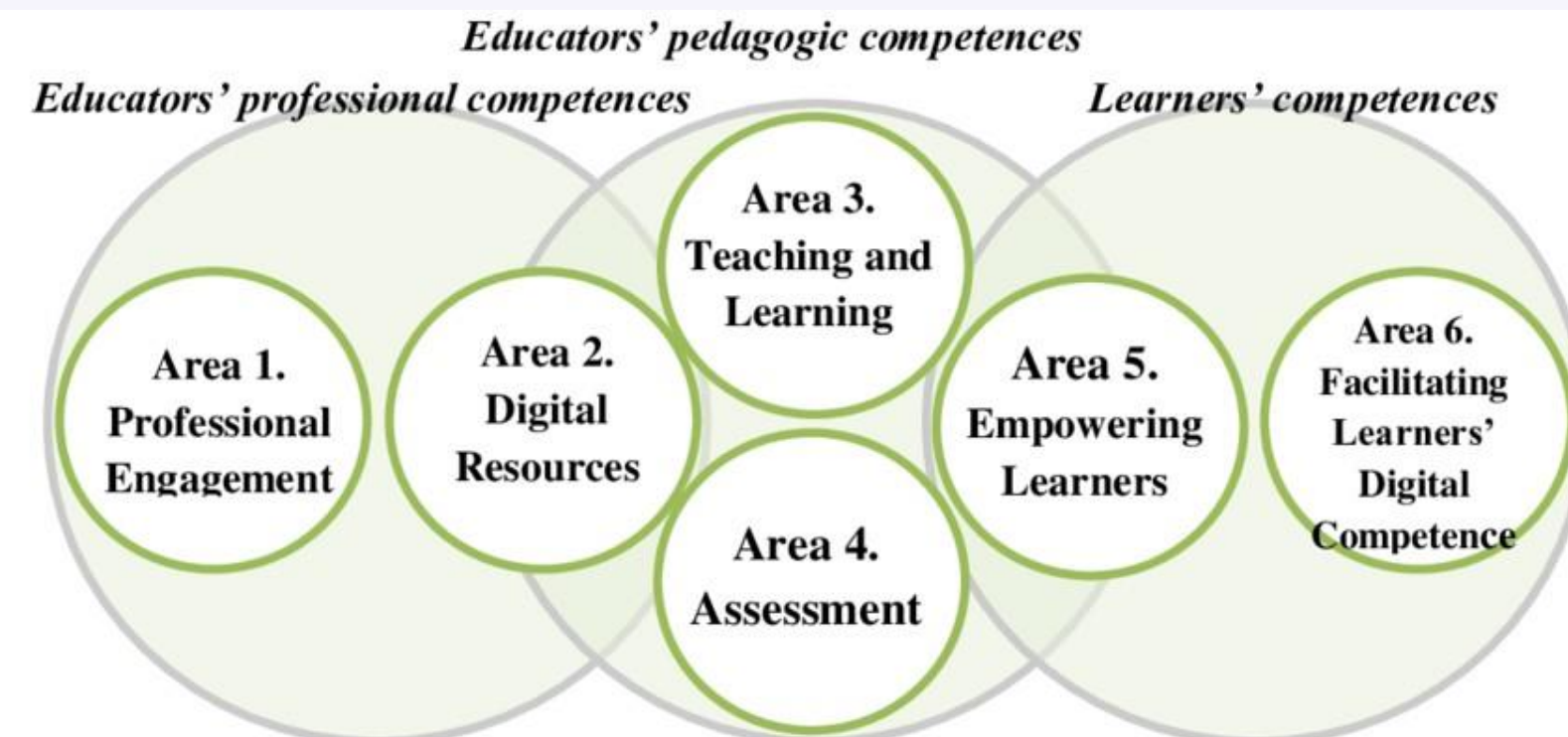
Este Marco está alineado y relacionado con las herramientas de autodiagnóstico tanto de centro SELFIE como de docentes S4T



ESPACIO EUROPEO EDUCACIÓN

Facilita la convergencia y homologación de títulos en relación al resto de países miembros del EEES

Adaptación DigCompEdu



- 01 Tener en cuenta nuevos desarrollos digitales
2. Creación de una nueva competencia en el Área 1
3. Fortalecimiento competencia en Área 1 sobre participación
4. Resolución de problemas de forma transversal
5. Revisión completa de terminología
6. Nuevos criterios para establecer los niveles pero mantenimiento del número de niveles y denominación de los mismos

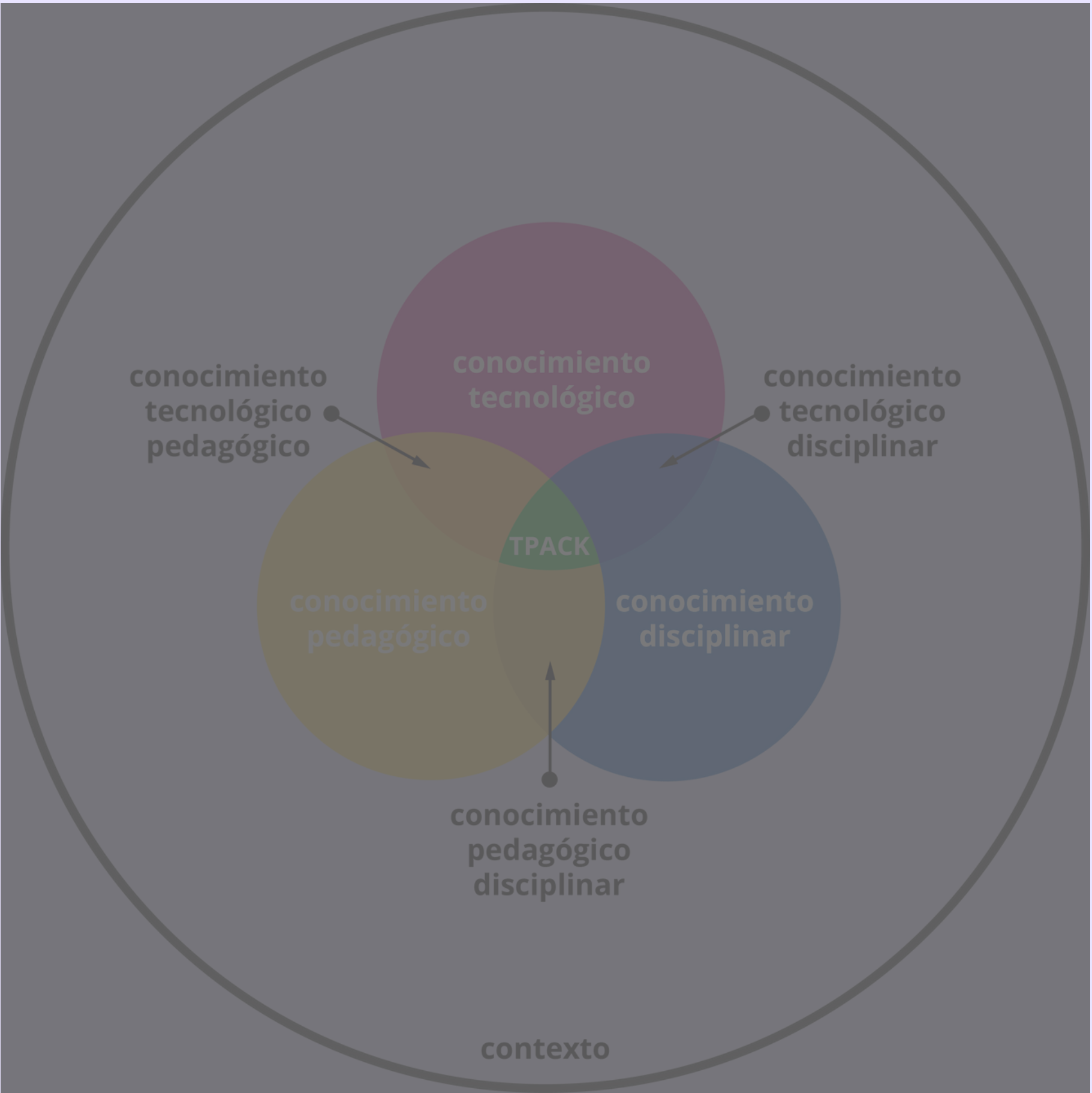


Descripción del Marco DigCompEdu

Determinar aquellas competencias que todo docente de cualquier nivel y especialidad tiene que adquirir y desarrollar

El marco es ,por tanto, muy general para dar cabida a todas las docencias de enseñanza reglada recogiendo las funciones que todos los docente comparten. Su ámbito de aplicación se delimita de forma clara apelando el modelo TPACK

Modelo TPACK



ESTRUCTURA DEL DIGCOMPEDU



ÁREAS

DENOMINACIÓN

DESCRIPCIÓN

TIPOS DE COMPETENCIA

01 COMPROMISO PROFESIONAL

Uso de las TD para la comunicación, colaboración y desarrollo profesional

Competencias profesionales

02 CONTENIDOS DIGITALES

Búsqueda, creación e intercambio de contenidos digitales educativos

03 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Gestión y organización del uso de las tecnologías educativas en la enseñanza y aprendizaje.

Competencias pedagógicas. Las competencias que los docentes necesitan para adoptar estrategias de enseñanza-aprendizaje eficientes, inclusivas e innovadoras.

04 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

Utilización de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación

05 EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

Uso de las TD para mejorar la inclusión, personalización y compromiso del estudiante con su propio aprendizaje.

06 DESARROLLO DE LA CD DEL ALUMNADO

Capacitación a los estudiantes para el uso creativo y responsable de las TD

Competencias de los estudiantes

COMPETENCIAS

Competencias profesionales de los educadores

- 1 COMPROMISO PROFESIONAL**
 - 1.1 Comunicación organizativa
 - 1.2 Coordinación y colaboración profesional
 - 1.3 Práctica reflexiva
 - 1.4 Desarrollo profesional digital continuo (DPC)
 - 1.5 Seguridad, protección y privacidad

Competencias pedagógicas de los educadores

- 2 CONTENIDOS DIGITALES**
 - 2.1 Selección de recursos digitales
 - 2.2 Creación y modificación de recursos digitales
 - 2.3 Protección, gestión e intercambio de recursos digitales
- 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN**
 - 4.1 Estrategias de evaluación
 - 4.2 Análisis de evidencias de aprendizaje
 - 4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones

- 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**
 - 3.1 Enseñanza
 - 3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje
 - 3.3 Aprendizaje colaborativo
 - 3.4 Aprendizaje auto-regulado
- 5 EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO**
 - 5.1 Accesibilidad e inclusión
 - 5.2 Personalización
 - 5.3 Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje

Competencias de los estudiantes

- 6 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO**
 - 6.1 Información y alfabetización mediática
 - 6.2 Comunicación y colaboración digital
 - 6.3 Creación de contenidos
 - 6.4 Uso responsable y bienestar digital
 - 6.5 Resolución de problemas

Competencias

Integración conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes que han de ponerse simultáneamente en juego para desempeñar la función docente y para resolver los problemas que pudieran presentarse a través del USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

- 01 Digcomedu original tiene 22
- 02 Se añade la 1.5 al desplegar la 2.3
- 03 Se actualizan las relaciones entre competencias
- 04 Se aseguró la presencia de todos los items del S4T
- 05 Se listan acciones que sirvan de ejemplo en la descripción de la competencia

Esquema de cada competencia

Descripción



Uno o varios infinitivos que describen el propósito

Contextualización



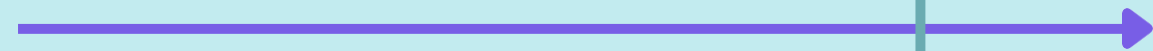
Contexto en el que se pone en juego la CD

Acciones



Que ejemplifican

Etapas



Sustantivos que describen (conocimiento, adaptación)

grado de desarrollo en cada etapa

Niveles de progresión



afirmación que identifica una conducta

Indicadores de logro



oraciones formuladas en primera persona

Afirmaciones sobre

desempeño y ejemplos



MODELO DE PROGRESIÓN

MRCDD 2017	DigCompEdu	UNESCO	DTPF	SAMR	TIM	Taxonomía Bloom
A1 Básico	A1 Novel	Adquisición de conocimiento	Exploring	Sustitución	Entrada	Conocer
A2 Básico	A2 Explorador					Comprender
B1 Intermedio	B1 Integrador	Profundización de conocimiento	Adopting		Adopción	Aplicar
B2 Intermedio	B2 Experto			Aumento	Adaptación	Analizar
C1 Avanzado	C1 Líder	Creación de conocimiento	Leading	Modificación	Inmersión	Evaluar
C2 Avanzado	C2 Pionero			Redefinición	Transformación	Crear

ETAPAS Y NIVELES

Acceso

A1. Conocimiento.
Formación inicial sobre el uso de las TD en los procesos 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.

EVOLUCIÓN NIVELES



Acceso

A la profesión docente y/o
a las tecnologías digitales

C
O
N
O
C
I
M
I
E
N
T
O

- A1** Desarrollo en estado inicial
- Conocimiento teórico o experiencia
 - No las dos a la vez
 - Finalización Grado o Máster
 - Experiencia sin conocimiento

I
N
I
C
I
A
C
I
O
N

- A2** Situaciones educativas reales
- Habitualmente tutelada
 - Doble vertiente

Experiencia

Aplicación TD a práctica docente

A
D
O
P
C
I
Ó
N

- B1** Interacción TD en el aula
- De forma autónoma
 - Aporta mejora a la práctica
 - Emplea las TD establecidas por AAEE
 - Cumple protocolos de seguridad y PD

A
D
A
P
T
A
C
I
O
N

- B2** Transferencia a contextos variados
- Resolución problemas cotidianos
 - Amplio repertorio de recursos
 - Analiza experiencias de otros docentes

Innovación

Análisis e investigación para nuevas prácticas

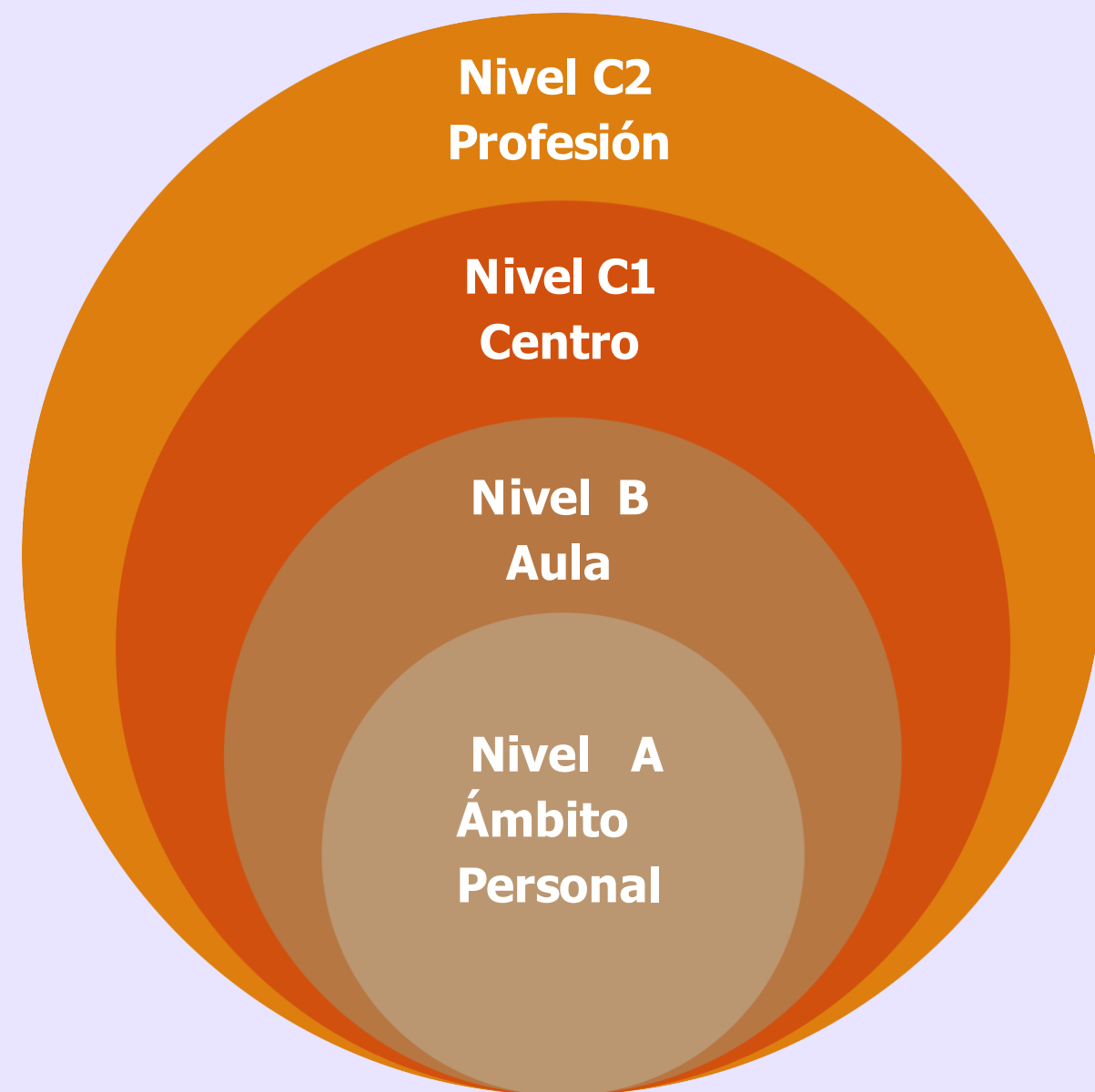
I
N
N
O
V
A
C
I
Ó
N

- C1** Investigación–acción
- Práctica reflexiva sobre centro educativo
 - Líder–coordinador en el centro
 - Forma y asesora a compañeros

T
R
A
N
S
F
O
R
M
A
C
I
Ó
N

- C2** investigación y transformación
- Genera nuevas funcionalidad de TD
 - Impacto en toda la profesión

Concreción de los niveles de cada competencia



Nivel C2 Investigación, innovación e impacto en la profesión

Nivel C1 Innovación e impacto en el centro y otros docentes

Nivel B2 Transferencia a nuevos contextos

Nivel B1 Desempeño autónomo convencional

Nivel A2 Aplicación inicial contextualizada

Nivel A1 Desarrollo competencial inicial

Concreción de los niveles de cada competencia

Etapa
A B C

A ACCESO

Nivel
A1 A2 B1 B2 C1 C2

A.1 INICIACIÓN

Competencia
1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 ,....

1.1 Comunicación organizativa

Utilizar las TD establecidas por las AAEE o los titulares del centro para,

Indicadores

1.1.A.1.1 1.1.A.1.2

1.1.A.1.1

Se comunica empleando las normas básicas de la etiqueta digital mediante TD: mails, foros,

1.1.A.1.2

Utiliza cada una de las herramientas de forma adecuada adaptándolas al contexto

Afirmaciones y ejemplos

acciones concretas observables

1.1.A.1

Conocimiento general de las TC más utilizadas en los contextos educativos

Conocimiento general de las TC más utilizadas en los contextos educativos

Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
<p>Conocimiento y aplicación guiada para la integración de los recursos digitales en la práctica docente de forma planificada</p>	<p>A.1 Inclusión de las tecnologías digitales en la programación didáctica</p>	<p>3.1.A.1.1 Conoce distintos modelos pedagógicos y de integración de las tecnologías digitales, coherentes con dichos modelos, para desempeñar la función docente.</p> <p>3.1.A.1.2. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, contenidos, alumnado, etc.) recursos digitales en el diseño de una programación didáctica.</p> <p>3.1.A.1.3 Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.</p>	<p>Conozco los recursos digitales, los selecciono en función de los objetivos de aprendizaje y de las características del contexto educativo, los integro en la programación didáctica siguiendo modelos teóricos concretos y los habilito para su uso.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pongo en marcha y conecto la pantalla interactiva a mi ordenador. • Selecciono recursos digitales en función de los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las características del alumnado, los integro en la programación didáctica favoreciendo el aprendizaje significativo y compruebo su funcionamiento antes de llevarlos al aula en un entorno de prácticas. • Asocio distintas estrategias metodológicas y recursos digitales con tipos de aprendizaje. • Identifico el potencial didáctico de las tecnologías digitales y las selecciono con un propósito concreto: conexión con aprendizajes previos, recapitulación, entrenamiento, etc. • Analizo las características relacionadas con la privacidad y la protección de datos de los recursos digitales de las principales plataformas educativas, descartando su uso si no cumplen con la legislación vigente. • Organizo el uso del espacio y el tiempo en la programación de mis sesiones de trabajo, empleando un software de planificación, atendiendo a la inclusión de la tecnología en ellas.
	<p>A.2 Diseño de la programación didáctica e implementación en el aula, de forma guiada, utilizando las tecnologías digitales disponibles en el centro.</p>	<p>3.1.A.2.1 Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, aprendizajes, alumnado, etc.) los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica con ayuda de otros docentes, siguiendo el modelo pedagógico recogido en el P. E.</p> <p>3.1.A.2.2. Aplica las programaciones didácticas en su práctica docente resolviendo, con ayuda, aquellos problemas que puedan surgir a la hora de utilizar las tecnologías digitales durante su desarrollo.</p>	<p>Aplico la programación didáctica usando los recursos tecnológicos disponibles en el centro con apoyo de otros docentes y resuelvo problemas sencillos que puedan surgir durante el desarrollo de la clase.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudo a cualquier alumno o alumna a recuperar la contraseña de acceso al entorno virtual del centro. • Planifico y pongo en práctica, con ayuda, una actividad gamificada, empleando una extensión del entorno virtual de aprendizaje del centro. • Creo una yincana, con apoyo de otros docentes, empleando códigos QR que permitan acceder a la presentación de las pruebas que debe realizar la clase

<p>1.1 Comuni Corp</p> <p>A.1 Conocimiento general de las tecnologías de comunicación más utilizadas en los contextos educativos y comprensión de su finalidad</p>	<p>2.1 Búsqueda y sel CD</p> <p>A.1 Conocimiento teórico de los criterios para la selección de contenidos digitales y aplicación práctica de estrategias de búsqueda y organización</p>	<p>3.1 Enseñanza</p> <p>A.1 Inclusión de las tecnologías digitales en la programación didáctica</p>	<p>4.1 Estrategias de EV</p> <p>A.1 Conocimiento de las técnicas, medios e instrumentos para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje empleando tecnologías digitales</p>	<p>5.1 Accesibilidad e inclusión</p> <p>1.Conocimiento del uso pedagógico de las tecnologías digitales para facilitar la accesibilidad e inclusión de todo el alumnado</p>	<p>6.1 Alfabetización mediática</p> <p>A.1 Conocimiento y comprensión teórica de los aspectos técnicos implicados en la alfabetización mediática y en el tratamiento de información y datos y de los criterios didácticos para su enseñanza y aprendizaje</p>
<p>A.2 Iniciación en el uso de las tecnologías digitales determinadas por las AA. EE. o titulares del centro educativo en situaciones de comunicación organizativa</p>	<p>A.2 Identificación, con asesoramiento, de los criterios relevantes para la búsqueda y selección de contenidos digitales ajustados a un contexto educativo real</p>	<p>A.2 Diseño de la programación didáctica e implementación en el aula, de forma guiada, utilizando las tecnologías digitales disponibles en el centro</p>	<p>A.2 Uso tutelado de las tecnologías digitales proporcionadas por las AAEE o por los titulares del centro para la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>2. Utilización con ayuda de los principios de accesibilidad universal e inclusión en su práctica docente mediante TD</p>	<p>A.2 Aplicación, de forma guiada en contextos reales, de procesos de enseñanza y aprendizaje relativos a la alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos</p>
<p>B.1 Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales</p>	<p>B.1 Uso convencional y autónomo de los motores de búsqueda, repositorios de contenidos y BBDD para su aplicación educativa en un contexto (nivel, materia, competencia, tema, etc.) y una situación de aprendizaje concretos (refuerzo, ampliación o profundización)</p>	<p>1.Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica</p>	<p>B.1 Utilización de las tecnologías digitales de evaluación disponibles en el centro de forma autónoma</p>	<p>B.1 Adopción de un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro, respetando los principios de accesibilidad e inclusión</p>	<p>B.1 Integración de los aspectos curriculares relativos a la alfabetización del alumnado en el tratamiento de la información y de los datos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma autónoma</p>
<p>B.2 Adaptación del uso de las tecnologías digitales para la mejora de la comunicación organizativa</p>	<p>B.2 Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos</p>	<p>2. Adaptación de la práctica docente apoyada con tecnologías digitales a nuevos contextos de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>B.2 Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos</p>	<p>B.2 Adaptación de las tecnologías digitales y de su uso a diferentes contextos educativos para favorecer el aprendizaje de todo el alumnado</p>	<p>B.2 Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el tratamiento de información y datos</p>
<p>C.1 Evaluación de las tecnologías digitales para la comunicación empleadas en el centro educativo y coordinación del plan de comunicación organizativa</p>	<p>C.1 Evaluación y coordinación de acciones para una búsqueda y selección más eficiente de los contenidos digitales a partir del análisis de los criterios de calidad y de los nuevos desarrollos tecnológicos</p>	<p>C.1 Análisis y adaptación flexible del uso de las tecnologías digitales para mejorar las estrategias pedagógicas en el centro</p>	<p>C.1 Integración de las tecnologías digitales para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje y de los planes y proyectos del centro</p>	<p>C.1 Evaluación de las prácticas de accesibilidad e inclusión educativa empleando las tecnologías digitales del centro</p>	<p>C.1 Coordinación o diseño de las actuaciones del centro para desarrollar la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos</p>
<p>C.2 Diseño de las estrategias de comunicación organizativa de los centros docentes</p>	<p>C.2 Transformación de las prácticas de búsqueda y selección de contenidos educativos digitales</p>	<p>C.2 Investigación y transformación de las prácticas de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de las tecnologías digitales de forma sistemática, segura y crítica</p>	<p>C.2 Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje y diseño de nuevos modelos, medios e instrumentos para la recogida de datos</p>	<p>C.2 Innovación de las prácticas de inclusión educativa a través de las tecnologías digitales</p>	<p>C.2 Transformación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos mediante la investigación y diseño de nuevas estrategias pedagógicas</p>

1.1. Comunicación organizativa

Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
Conocimiento y aplicación en entornos controlados de las tecnologías digitales propuestas por las AA. EE. o los titulares del centro para mejorar la comunicación y la proyección de la imagen institucional de la organización	A1 Conocimiento general de las tecnologías de comunicación más utilizadas en los contextos educativos y comprensión de su finalidad	1.1.A.1.1. Se comunica empleando las normas básicas de la etiqueta digital mediante tecnologías digitales: correo electrónico, foros, chat, sistemas de videoconferencia, etc. 1.1.A.1.2. Utiliza cada una de las herramientas de forma correcta adaptándolas al contexto comunicativo. 1.1.A.1.3. Conoce las características, funcionalidades, opciones de accesibilidad y limitaciones de las herramientas de comunicación, así como la normativa aplicada a su uso en el ámbito educativo.	Utilizo tecnologías digitales para la comunicación en función del contexto Ejemplos: <ul style="list-style-type: none">• Empleo las funcionalidades de los sistemas de videoconferencias en las actividades de comunicación síncronas con otras personas.• Utilizo las normas básicas de etiqueta en la comunicación digital (uso de mayúsculas, emoticonos, etc.).• Selecciono herramientas síncronas o asíncronas en función de la finalidad comunicativa y de la disponibilidad horaria de mis interlocutores.
	A2 Iniciación en el uso de las tecnologías digitales determinadas por las AA. EE. o titulares del centro educativo en situaciones de comunicación organizativa	1.1.A.2.1. Conoce y aplica, bajo supervisión, las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la A. E. o los titulares del centro. 1.1.A.2.2. Emplea, con el asesoramiento de otros docentes y garantizando la accesibilidad, las tecnologías digitales establecidas por la A. E. o los titulares del centro en un contexto real de comunicación en el ámbito educativo.	Utilizo, de forma guiada, las herramientas de comunicación establecidas por la A. E. o los titulares del centro siguiendo las políticas de uso aceptable. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none">• Utilizo la cuenta de correo corporativa.• Envío mensajes a las familias a través de la plataforma de comunicación del centro con ayuda de otros docentes.• Utilizo los programas de videoconferencias establecidos por la A. E. o el titular del centro para comunicarme con otros miembros de la comunidad educativa.

<p>Integración de las tecnologías digitales para la comunicación establecidas por las AA. EE. o por los titulares del centro en el desempeño profesional</p>	<p>B1 Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales</p>	<p>1.1.B.1.1. Se comunica de forma autónoma y convencional con los agentes de la comunidad educativa empleando, en cada caso, la herramienta digital más adecuada de entre las establecidas por la A. E. o los titulares del centro para ese fin.</p> <p>1.1.B.1.2. Aplica las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la A. E. o los titulares del centro.</p>	<p>Utilizo de forma correcta, autónoma y selectiva las herramientas de comunicación establecidas por la A. E. o los titulares del centro.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo los cauces establecidos por la A. E. o el titular del centro para comunicarme con las familias, el alumnado, etc. • Participo en la elaboración de contenidos en el blog, web del centro, RR. SS., etc. aplicando las normas de estilo y la política de uso aceptable establecida por el centro educativo.
	<p>B2 Adaptación del uso de las tecnologías digitales para la mejora de la comunicación organizativa</p>	<p>1.1.B.2.1. Identifica y pone en práctica usos complementarios de las herramientas de comunicación organizativa respetando las políticas de uso aceptable establecidas en el centro.</p> <p>1.1.B.2.2. Colabora en el desarrollo o mejora del plan de comunicación del centro.</p> <p>1.1.B.2.3. Presta apoyo, de manera informal, a otros docentes, en la correcta utilización de las tecnologías para la comunicación del centro.</p>	<p>Aplico y difundo (en el centro) el uso de tecnologías digitales para la comunicación en nuevos contextos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creo hilos de discusión sobre la huella digital, el <u>ciberacoso...</u> en el foro del centro. • Participo en la comisión de trabajo para la creación de un manual de estilo corporativo de las publicaciones en la web del centro. • Ayudo a otros docentes de mi centro en el uso de las herramientas de comunicación, por ejemplo, publicación de contenidos en la web.

1.3. Práctica reflexiva			
Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
Conocimiento y aplicación guiada de modelos de análisis, reflexión y evaluación, tanto individual como conjunta, del uso de las tecnologías en la práctica docente	A1 Conocimiento de herramientas y modelos para llevar a cabo un análisis reflexivo del uso de las tecnologías digitales en la práctica docente	<p>1.3.A.1.1. Distingue distintos modelos de prácticas pedagógicas digitales y analiza teóricamente sus ventajas e inconvenientes.</p> <p>1.3.A.1.2. Conoce instrumentos de apoyo para reflexionar de forma crítica sobre la práctica docente, tanto de forma individual como colectiva.</p>	<p>Identifico prácticas pedagógicas digitales y me posiciono, de forma justificada, con respecto a su aplicación en el aula.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo pautas de reflexión que me ayudan a crear un modelo de docente competente. • Identifico mis creencias y las relaciono con distintos marcos teóricos a la hora de planificar la utilización de distintas prácticas pedagógicas digitales.
	A2 Práctica reflexiva tutelada	1.3.A.2.1. Reflexiona, de forma individual o colectiva, asesorado por profesorado de su centro o por expertos externos, sobre aspectos técnicos o metodológicos concretos de su práctica docente digital que haya considerado relevantes	<p>Analizo, con el asesoramiento de otro docente o de un formador, algún aspecto técnico o metodológico relevante de las prácticas pedagógicas digitales tuteladas que he llevado a cabo teniendo en cuenta tanto el proceso desarrollado como los resultados obtenidos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reviso, con ayuda de otros docentes, el uso que he realizado de la pantalla interactiva identificando los efectos positivos y negativos en el aprendizaje del alumnado. • Analizo, con ayuda de otros docentes, cómo mi aplicación del modelo <i>flipped classroom</i> (aula invertida) ha influido en la mejora del proceso de resolución de dudas en el momento de realizar las actividades en clase.
Análisis y aplicación de las prácticas pedagógicas digitales en el aula	B1 Análisis y reflexión individual sobre la aplicación personal de las metodologías y tecnologías digitales	<p>1.3.B.1.1. Identifica problemas en su práctica pedagógica con tecnologías digitales y los resuelve adoptando soluciones estandarizadas aportadas por otros docentes.</p> <p>1.3.B.1.2. Examina la implementación de los métodos de integración de las</p>	<p>Identifico los problemas que se me presentan y analizo la respuesta que he dado ante situaciones imprevistas para reelaborar mi práctica pedagógica digital empleando soluciones que me aportan otros docentes o que recojo de Internet.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo las prácticas pedagógicas que aprendo en un curso y pruebo sus resultados en mis clases para solucionar problemas concretos. • Me informo de modelos de integración de las tecnologías para desarrollar el aprendizaje colaborativo trasladando, directamente, experiencias desarrolladas en otros centros.

Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
Conocimiento y aplicación guiada para la integración de los recursos digitales en la práctica docente de forma planificada	A1. Inclusión de las tecnologías digitales en la programación didáctica	<p>3.1.A.1.1. Conoce distintos modelos pedagógicos y de integración de las tecnologías digitales, coherentes con dichos modelos, para desempeñar la función docente.</p> <p>3.1.A.1.2. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, contenidos, alumnado, etc.) recursos digitales en el diseño de una programación didáctica.</p> <p>3.1.A.1.3. Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.</p>	<p>Conozco los recursos digitales, los selecciono en función de los objetivos de aprendizaje y de las características del contexto educativo, los integro en la programación didáctica siguiendo modelos teóricos concretos y los habilito para su uso.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pongo en marcha y conecto la pantalla interactiva a mi ordenador. ● Selecciono recursos digitales en función de los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las características del alumnado, los integro en la programación didáctica favoreciendo el aprendizaje significativo y compruebo su funcionamiento antes de llevarlos al aula en un entorno de prácticas. ● Asocio distintas estrategias metodológicas y recursos digitales con tipos de aprendizaje. ● Identifico el potencial didáctico de las tecnologías digitales y las selecciono con un propósito concreto: conexión con aprendizajes previos, recapitulación, entrenamiento, etc. ● Analizo las características relacionadas con la privacidad y la protección de datos de los recursos digitales de las principales plataformas educativas, descartando su uso si no cumplen con la legislación vigente. ● Organizo el uso del espacio y el tiempo en la programación de mis sesiones de trabajo, empleando un <i>software</i> de planificación, atendiendo a la inclusión de la tecnología en ellas.
	A2. Diseño de la programación didáctica e implementación en el aula, de forma guiada, utilizando las tecnologías digitales disponibles en el centro	3.1.A.2.1. Integra de forma selectiva (adecuación a los objetivos, aprendizajes, alumnado, etc.) los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica con ayuda de otros docentes, siguiendo el modelo pedagógico recogido en el P. E.	<p>Aplico la programación didáctica usando los recursos tecnológicos disponibles en el centro con apoyo de otros docentes y resuelvo problemas sencillos que puedan surgir durante el desarrollo de la clase.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ayudo a cualquier alumno o alumna a recuperar la contraseña de acceso al entorno virtual del centro. ● Planifico y pongo en práctica, con ayuda, una actividad <u>gamificada</u>, empleando una extensión del entorno virtual de aprendizaje del centro. ● Creo una yincana, con apoyo de otros docentes, empleando códigos QR que permitan acceder a la presentación de las pruebas que debe realizar la clase

3.4. Aprendizaje autorregulado

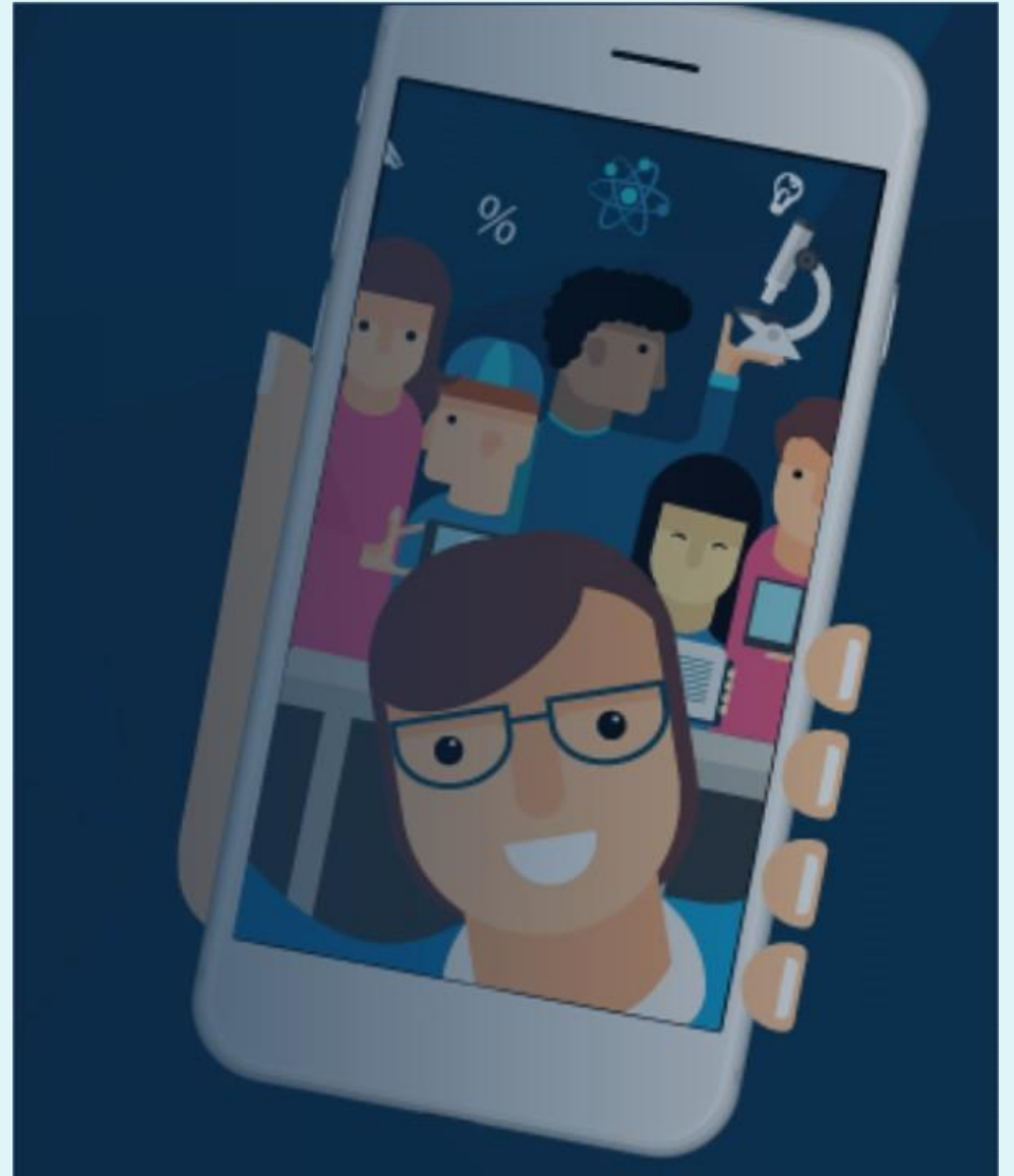
Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
Conocimiento teórico y utilización práctica de las tecnologías digitales aplicadas al aprendizaje autorregulado en situaciones educativas	A1. Conocimiento teórico y utilización práctica de las tecnologías digitales en situaciones de aprendizaje autorregulado	3.4.A.1.1. Conoce los fundamentos teóricos del aprendizaje autorregulado (estrategias de cognición, <u>metacognición</u> , pensamiento y técnicas de estudio) e identifica las tecnologías digitales que pueden emplearse en contextos educativos para el desarrollo del aprendizaje autónomo. 3.4.A.1.2. Conoce y utiliza las tecnologías digitales para gestionar y organizar el propio aprendizaje.	Conozco los fundamentos teóricos del aprendizaje autorregulado y el modo en que, a partir de mi propia experiencia formativa, las tecnologías digitales pueden contribuir a su progresivo desarrollo. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none">• Dispongo de un e-portfolio de aprendizaje creado con una aplicación de blogs donde reflexiono sobre mis aprendizajes, empleando, por ejemplo, las cuestiones qué sabía y qué sé ahora• Utilizo una agenda digital para organizar mi trabajo académico.• Planifico mi trabajo empleando aplicaciones de gestión de proyectos.• Utilizo, para realizar mis trabajos, un gestor bibliográfico digital donde reúno y catalogo todas mis referencias.
	A2. Aplicación, con asesoramiento, de las tecnologías digitales disponibles en el centro para desarrollar el aprendizaje autorregulado del alumnado	3.4.A.2.1. Conoce las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E. o los titulares del centro que podrían ser empleadas por el alumnado para el desarrollo del aprendizaje autorregulado. 3.4.A.2.2. Incorpora, con asesoramiento, actividades en las que se aplican estrategias de aprendizaje autorregulado mediante tecnologías digitales en las sesiones lectivas.	Incorporo en mi práctica docente, con apoyo, tareas que permiten que el alumnado aplique diversas estrategias de aprendizaje autorregulado utilizando las tecnologías digitales del centro. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none">• Utilizo, con ayuda de otros de otros docentes, <i>software</i> de elaboración de mapas mentales para que el alumnado analice y plasme de forma consciente sus ideas previas sobre un tema.• Al finalizar la unidad didáctica, y gracias al apoyo de otro compañero o compañera, mi alumnado crea esquemas con aplicaciones en línea, incluidas en el plan digital del centro, para afianzar sus conocimientos y establecer relaciones entre los conceptos aprendidos.• Solicito a mi alumnado, a raíz de la sugerencia y con la guía de otros docentes, la elaboración, con el <i>software</i> proporcionado por la A. E. o los titulares del centro, de una presentación o una infografía en formato digital, donde expliquen qué herramientas digitales emplean para organizar su trabajo y cómo las utilizan.

A dynamic splash of water is captured against a background that transitions from a deep blue on the left to a vibrant pink on the right. The water droplets and ripples are rendered with high detail, showing reflections and refractions. The overall composition is energetic and modern.

HERRAMIENTAS DE AUTODIAGNÓSTICO O DE CDD

Selfie y Selfie for Teachers

Son herramientas proporcionadas por la UE para determinar el uso de herramientas digitales en la educación tanto a nivel de centro educativo como individual del docente.





Características

Son anónimas y gratuitas

Objetivo conocer situación de partida

Configurable al centro educativo

Permite conocer la evolución

Integradas en el MRCDD



SELFIE for schools

a tool to support learning in the digital age

Selfie para Centros

Anónimo y voluntario

Dirigido a tres grupos:

Miembros de Equipo Directivo

Profesorado

Alumnado

A lo largo del año académico en tres momentos

Durante varios años seguidos si se desea



Selfie para Centros

No mide ni compara entre usuarios/centros

Principalmente escala de 1-5

En tres momentos del año

Agosto-diciembre

Enero- mediados abril

Mediados abril- julio

Se analizan los ámbitos :



Liderazgo

Infraestructura y equip

Desarrollo profesional

Enseñanza-aprendizaje

Práctica de evaluación

Competencia dig alumnado



Selfie para Centros

Pasos a seguir

Registro y configuración

Realización de los test

Análisis de los resultados

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**

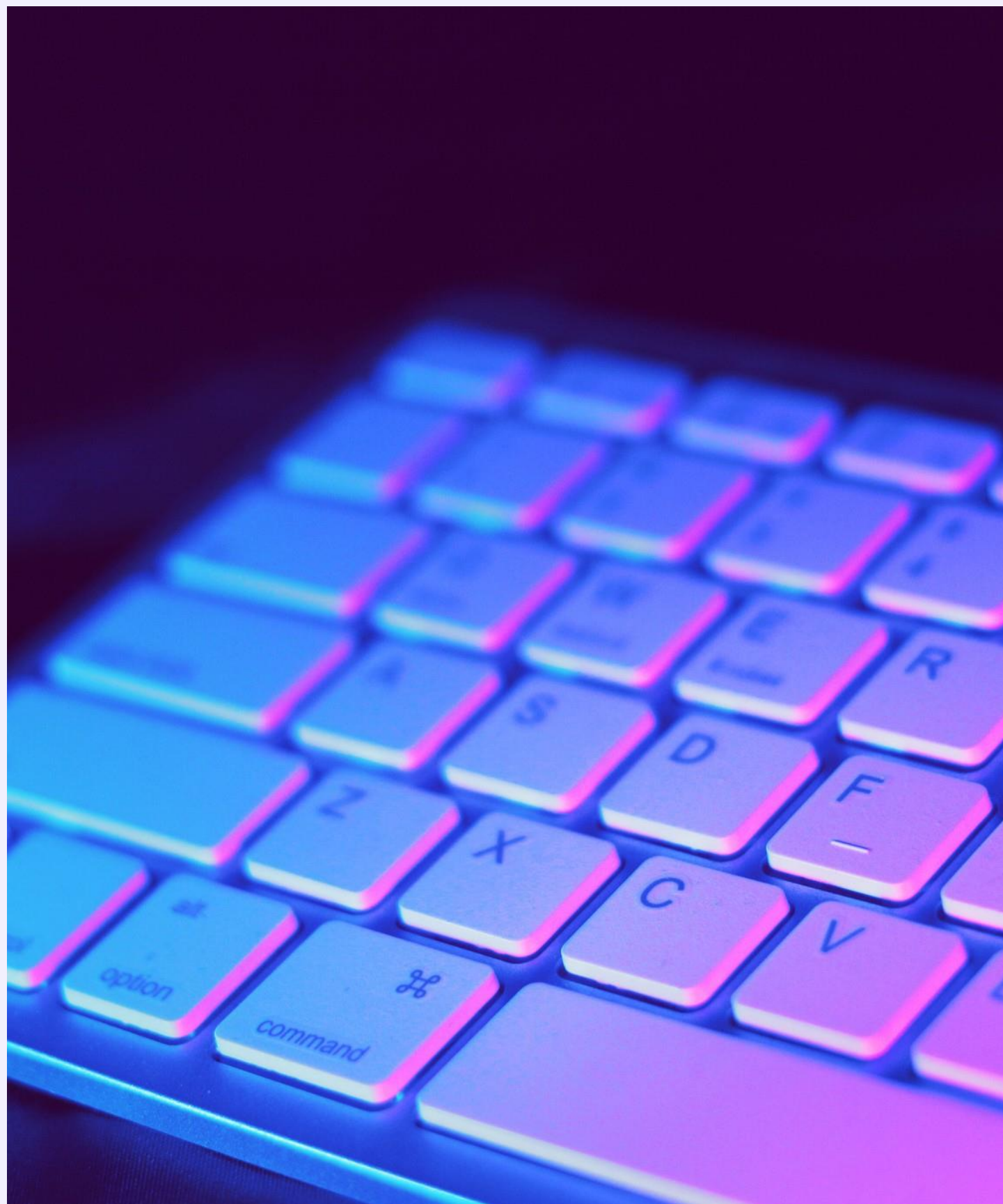
All **250,000** **schools** in Europe need to prepare their students for the **digital society**



All **5.7** million



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



Registro y Configuración

- 1 Se registra el Centro
- 2 Se indican diferentes datos del centro
Financiación, localización, localidad, ...
- 3 Se elige etapa educativa
- 4 Configuración de las sesiones (exámenes)
Nº de personas a examinar sobre el total Fecha
de inicio del periodo de exámenes
Nº días que se deja abierto el examen

Registro y Configuración

5 Tipos de preguntas

Preguntas principales

Preguntas opcionales

Propias preguntas

6 Generación de los enlaces a los exámenes

Miembros del equipo directivo

<https://schools-go-digital.jrc.ec.europa.eu/self-assessment?s=4FhYklf&lang=es>

Profesores/as

<https://schools-go-digital.jrc.ec.europa.eu/self-assessment?s=rbCoEel&lang=es>

Alumnos/as

<https://schools-go-digital.jrc.ec.europa.eu/self-assessment?s=XfDjUWc&lang=es>



Añadir pregunta personalizada

Cree aquí una pregunta personalizada para el cuestionario del nivel educativo seleccionado. Proporcione el enunciado y el texto de ayuda e indique qué colectivo debe responder (equipos directivos, profesado, alumnado o un grupo mixto; es obligatorio indicar al menos uno). Asegúrese de que la pregunta o el enunciado funciona con la siguiente escala de valoración:

1	2	3	4	5	N/A
Estoy completamente en desacuerdo / Según mi experiencia, esta afirmación es totalmente falsa	Estoy en desacuerdo	Estoy parcialmente de acuerdo	Estoy de acuerdo	Estoy muy de acuerdo / En mi experiencia, esta afirmación es totalmente cierta	No corresponde (N/A)

Nivel educativo Educación secundaria y similar	Sus fechas de inicio y finalización —
--	---

Equipo directivo Enunciado <input type="text"/> El texto de la pregunta Ayuda <input type="text"/> Una frase adicional que proporciona más detalles o contenido para entender la pregunta (campo opcional)	Profesor/a Enunciado <input type="text"/> El texto de la pregunta Ayuda <input type="text"/> Una frase adicional que proporciona más detalles o contenido para entender la pregunta (campo opcional)	Alumno/a Enunciado <input type="text"/> El texto de la pregunta Ayuda <input type="text"/> Una frase adicional que proporciona más detalles o contenido para entender la pregunta (campo opcional)
---	---	---

Cancelar

Guardar



Realización de los test

Para responder no hay que registrarse

En las fechas previstas se deben realizar

El alumnado en el centro educativo

Aprox 20 min alumnado, 40 profesorado

Multidispositivo

Respetar tasa mínima de participación

Durante las fechas de realización se puede conocer la participación para , si se da el caso estimularla si fuese necesario

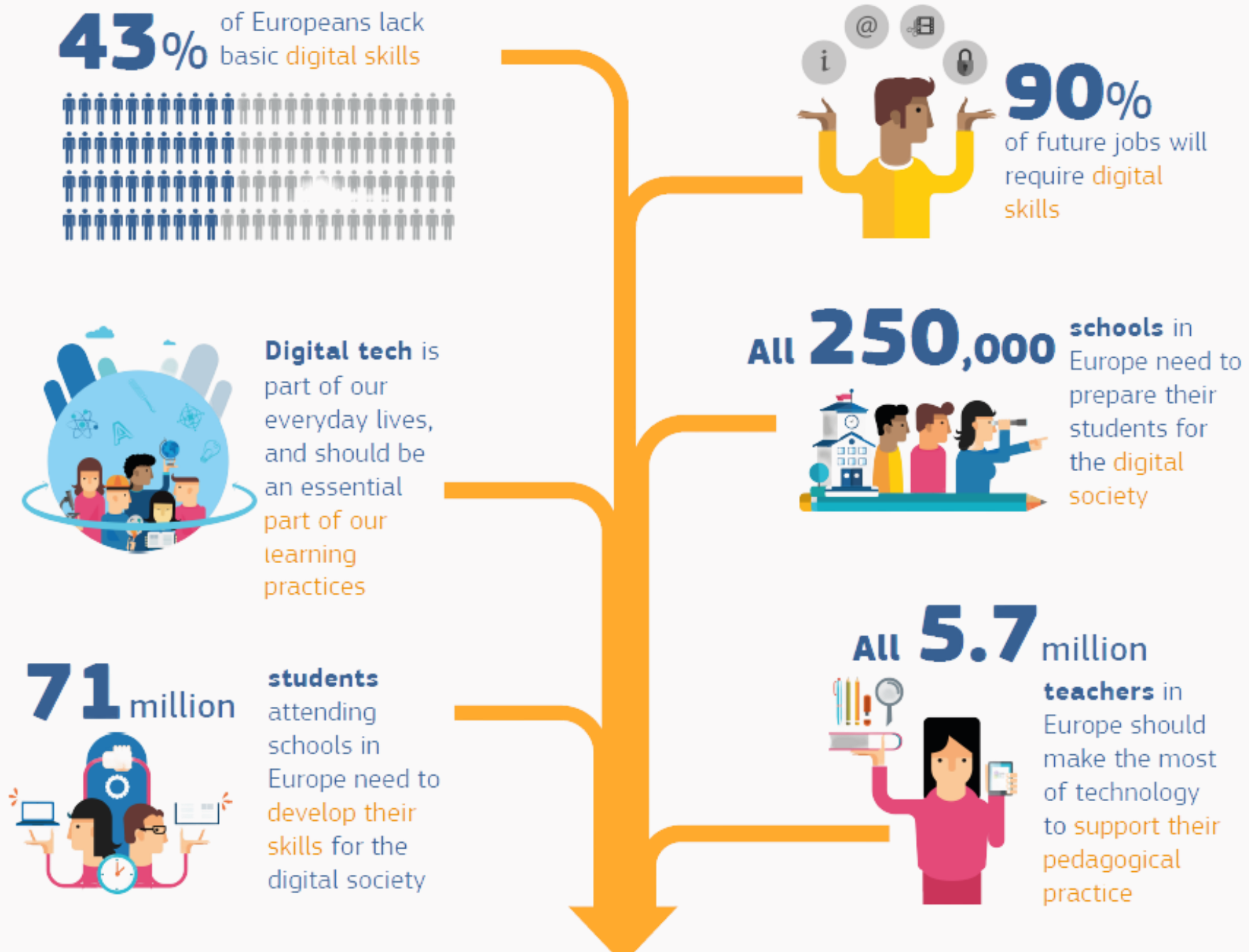
Número de miembros del equipo directivo elegibles por nivel educativo	Tasa mínima de participación
Hasta 5 miembros del equipo directivo	80%
Entre 6 y 10 miembros del equipo directivo	70%
Entre 11 y 30 miembros del equipo directivo	60%
Más de 30 miembros del equipo directivo	50%

Número de profesores/as elegibles por nivel educativo	Tasa mínima de participación
Hasta 10 profesores/as	80%
Entre 11 y 30 profesores/as	60%
Entre 31 y 45 profesores/as	50%
Entre 46 y 125 profesores/as	33%
Entre 126 y 200 profesores/as	25%
Entre 201 y 500 profesores/as	20%
Más de 500 profesores/as	10%

Número de alumnos/as elegibles por nivel educativo	Tasa mínima de participación
Hasta 50 alumno/as	60%
Entre 51 y 150 alumno/as	50%
Entre 151 y 250 alumno/as	40%
Entre 251 y 500 alumno/as	30%
Entre 501 y 750 alumno/as	25%
Entre 751 y 1 000 alumno/as	20%

Resultados

- 1- Se obtiene un informe completo
- 2- Por ámbitos y por áreas
- 3 Estructurado también por grupo (ed, prof, al)
- 4 Habrá un informe por cada vez que se haga
- 5- Indicaciones finales para un plan de acción



Ámbitos

Nos indica las puntuaciones por cada grupo

Indica el número de participantes

Tener en cuenta la tasa de respuesta

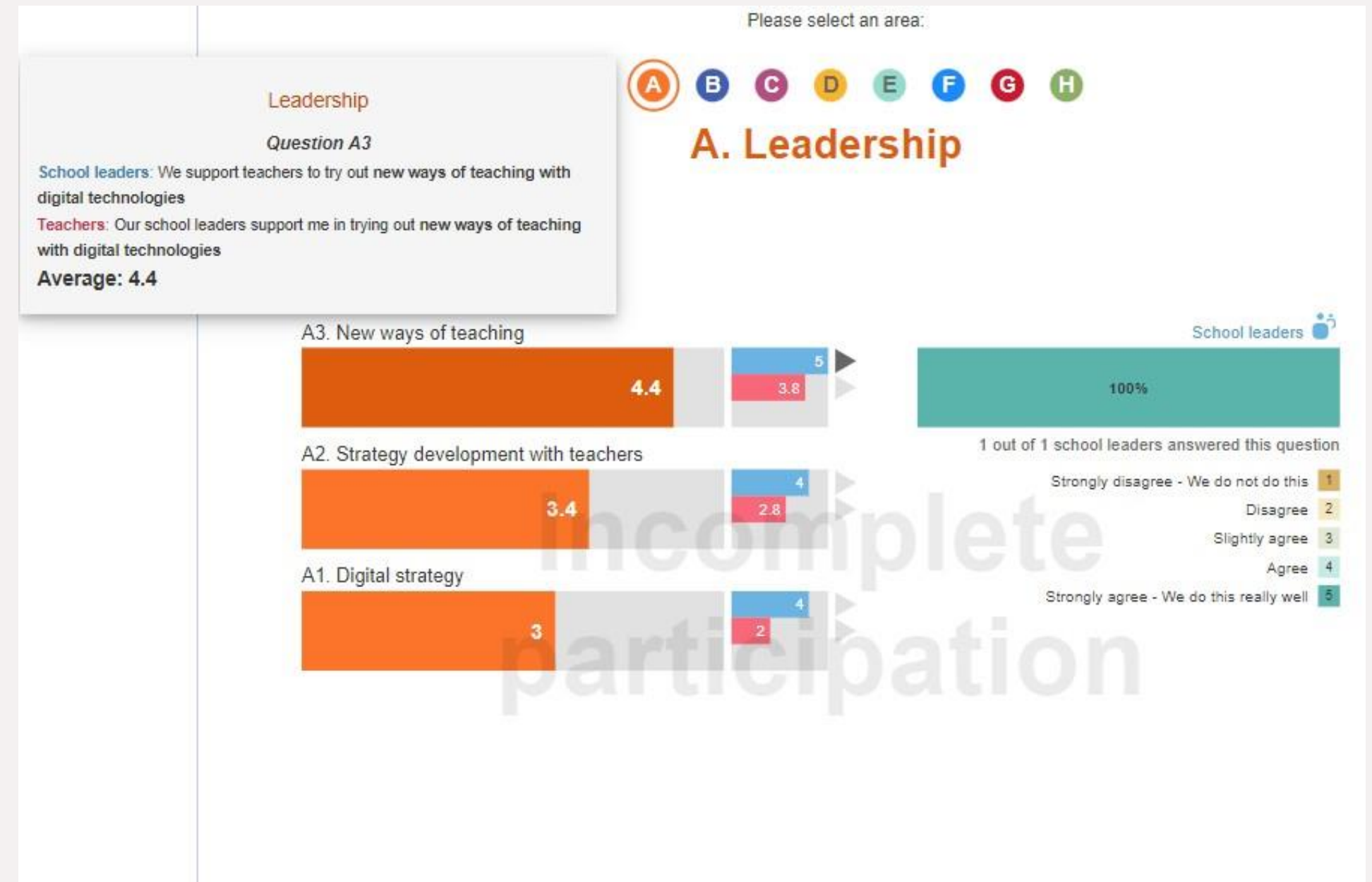


Áreas

En cada ámbito se tratan varias áreas

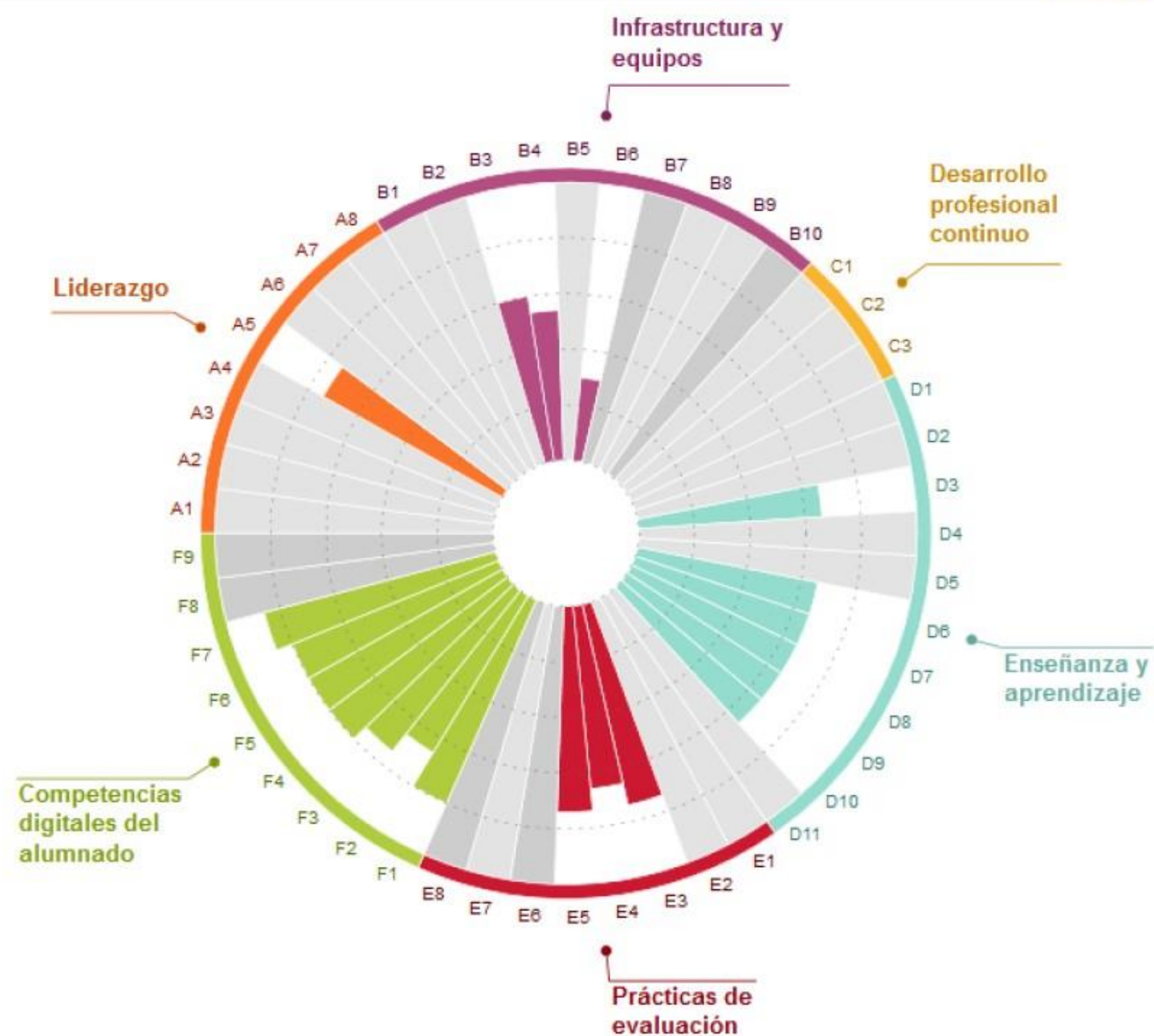
Indica el número de participantes

Se informa de cada pregunta/respuesta



Resultado por grupo

Se puede disponer de una imagen completa en la que se aprecia los datos por cada ámbito/área



Aplicación de los resultados

THE
SELFIE
TEAM

European
Commission



Education experts
Ministries of education
Research institutes

Con los resultados en la mano se puede comenzar un periodo de reflexión

En función de las puntuaciones medias detectamos puntos débiles y fuertes

Elementos importantes a tener en cuenta serían:



Tras este análisis se prepararía un plan de actuación/mejora

Motivaciones-objetivos

Acciones concretas a realizar

Determinación de:

Plazos

Personas que participan

Recursos

Ejemplo ante
escasez
dispositivos

Actividades	Recursos	Financiación	Personal	Plazo
Determinar el presupuesto necesario			Director del centro	Antes del 1 de septiembre
Investigar las opciones disponibles			Equipo de liderazgo de las TIC	Antes del 15 octubre
Calificar los dispositivos y decidir qué comprar			Equipo de liderazgo de las TIC	21-Oct
Comprar los dispositivos		€7000	Director/a o Coordinador/a del centro	Antes del 7 de noviembre
Formar al profesorado para que los usen			Equipo de liderazgo de las TIC	
Crear un horario de uso en el centro			Coordinador del centro	Antes del 21 de noviembre
Probar el uso			Todo el personal docente	Entre el 1 de diciembre y el 30 de junio
Recoger opiniones y analizarlas	SELFIE		Coordinador del centro	Entre el 15 de mayo y el 31 de mayo



Selfie para docentes

Información personal al docente

Anónimo y voluntario

Integrado en ecosistema

Conectado con el MRCDD

Complementario de selfie para centros

Posibilidad de formar un grupo en el centro



SAT INDIVIDUAL

Se requiere registro cuenta EU Login

No requiere planificación de fechas

Se puede realizar desde el primer momento

Se pregunta sobre las 6 áreas y 32 ítems

Las respuestas siguen los niveles del marco

un punto por nivel A1 1p, C2 6p

máximo $32 \times 6 = 192$

COMPROMISO PROFESIONAL			ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
DigCompEdu 2017	S4T 2021	REVISIÓN MRCDD 2022	DigCompEdu 2017	S4T 2021	REVISIÓN MRCDD 2022
1.1. Comunicación organizativa	1.1. Comunicación organizativa	1.1. Comunicación organizativa	3.1. Enseñanza	3.1. Enseñanza	3.1. Enseñanza
	1.2. Gestión de entornos virtuales de aprendizaje en línea	** Transversal	3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje	3.2. Orientación y apoyo	3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje
1.2. Colaboración profesional	1.3. Colaboración profesional	1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional	3.3. Aprendizaje colaborativo	3.3. Aprendizaje colaborativo	3.3 Aprendizaje entre iguales
	1.4. Tecnologías digitales e infraestructura del centro educativo	** Transversal	3.4. Aprendizaje autorregulado	3.4. Aprendizaje autorregulado	3.4. Aprendizaje autorregulado
1.3 Práctica reflexiva	1.5. Práctica reflexiva	1.3 Práctica reflexiva		3.5. Tecnologías emergentes	** Transversal
	1.6. Vida digital	** Competencia Digital Ciudadana de los docentes (correspondería al DigComp)			
1.4. Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales	1.7. Aprendizaje profesional (a través de tecnologías digitales)	1.4 Desarrollo profesional digital continuo (DPC)	EVALUACIÓN		
	1.8. Aprendizaje profesional (sobre tecnologías digitales)	<i>Formulación que integra ambos aspectos</i>	DigCompEdu 2017	S4T 2021	REVISIÓN MCRDD 2022
	1.9. Pensamiento computacional	** Transversal	4.1. Estrategias de evaluación	4.1. Estrategias de evaluación	4.1. Estrategias de evaluación
		1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital	4.2. Analíticas de aprendizaje	4.2. Analíticas de aprendizaje	4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje
			4.3. Retroalimentación, programación y toma de decisiones	4.3. Retroalimentación y programación y toma de decisiones	4.3. Retroalimentación y toma de decisiones

CONTENIDOS DIGITALES		
DigCompEdu 2017	S4T 2021	REVISIÓN MRCDD 2022
2.1. Selección de recursos digitales	2.1. Búsqueda y selección	2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales
2.2. Creación y modificación de recursos digitales	2.2. Creación	2.2. Creación y modificación de contenidos digitales.
	2.3. Modificación	
2.3. Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales	2.4. Gestión y protección	2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales
	2.5. Intercambio	

S4T GRUPAL

Existe la posibilidad de crear un grupo

Las preguntas son las mismas

Los resultados del grupo se tratan juntas

Sigue habiendo un informe particular

Las respuestas son anónimas.

Crear un nuevo grupo

Grupo nuevo

S4T INFORME

Se hace un recuento total

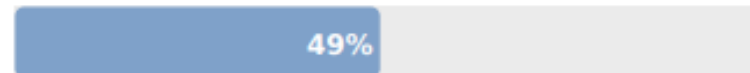
Y otro por área

Cada pregunta corresponde a una competencia/ítem



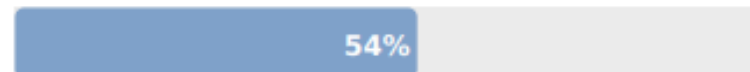
Resumen

Su nivel de competencia digital 95

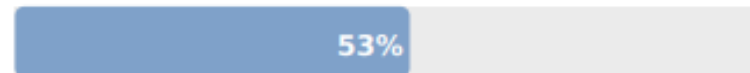


Puntuación máxima 192

Área 1: Compromiso profesional



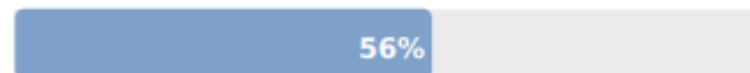
Área 2: Contenidos digitales.



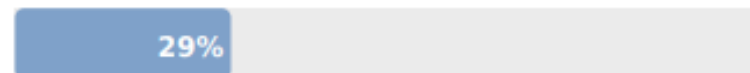
Área 3: Enseñanza y aprendizaje



Área 4 - Evaluación y retroalimentación



Área 5 — Empoderamiento del alumnado



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado



- A1: hasta 32 puntos sobre 192, hasta un 17 %
- A2: entre 33 y 64 puntos sobre 192, 18-33 %
- B1: entre 65 y 96 puntos sobre 192, 34-50 %
- B2: entre 97 y 128 puntos sobre 192, 51-67 %
- C1: entre 129 y 160 puntos sobre 192, 68-83 %
- C2: entre 161 y 192 puntos sobre 192, 84-100 %

EJEMPLOS

6.2 Comunicación y colaboración. Usar actividades de aprendizaje que requieran al alumnado usar las tecnologías digitales para comunicarse y colaborar.

Su respuesta: **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a comunicarse y colaborar conmigo y entre ellos por medio de las tecnologías digitales (ej.: uso de reuniones en línea, foros de debate).



La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a comunicarse y colaborar con usted y entre ellos es fundamental para desarrollar prácticas eficaces de comunicación y colaboración. El siguiente paso sería animar a los estudiantes a comunicarse y colaborar con mayor frecuencia. Un buen punto de partida es reflexionar sobre las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y crear el espacio en línea que pueda atender mejor estas necesidades.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Poner en práctica actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes se comuniquen y colaboren en contextos digitales según sus necesidades de aprendizaje.** Por ejemplo, la elección de herramientas que apoyen mejor la comunicación de los estudiantes y, a continuación, asignarles una tarea concreta de colaboración en la que puedan trabajar. De esta forma se familiarizarán con los principios fundamentales de la colaboración en línea en un entorno social cerrado y conocido.

5.4 Aprendizaje mixto. Usar tecnologías y herramientas digitales, entornos de aprendizaje virtuales y plataformas en línea para asegurar el aprendizaje del alumnado tanto dentro como fuera del aula.

Su respuesta: **He probado** a utilizar tecnologías digitales que facilitan el aprendizaje dentro y fuera del aula (ej.: herramientas para reuniones a través de la web, entornos de aprendizaje en línea, foros de debate, chats, mundos virtuales).



Una vez que haya empezado a utilizar tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, comenzará a ver las ventajas y los posibles inconvenientes. Pruebe diferentes herramientas y opciones de aprendizaje en línea y piense cómo podrían adaptarse a diferentes entornos para responder a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos o a situaciones de aprendizaje mixto.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar enfoques de aprendizaje mixto y mantener contacto regular con estudiantes individuales y grupos de estudio** (p. ej., lecciones en vídeo, aplicaciones en los medios sociales, recursos de aprendizaje).