



CURSO 23-24

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Oferta formativa de Georamium para
CAPACITAR la competencia digital
docente en los niveles A2, y B2 y en este
nivel construir el portfolio digital docente
de CDD

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE.

NIVEL A2

Los niveles de progresión no se basan en los niveles de conocimiento técnico específico que pueda tener un docente, ni a los niveles de progresión de competencia digital ciudadana. Son niveles vinculados al desarrollo profesional docente y al uso que pueda realizar de las tecnologías digitales en su práctica, atendiendo a la interrelación entre el conocimiento tecnológico y los conocimientos pedagógicos y de contenido. El modelo de progresión se estructura en tres etapas, cada una de las cuales recoge dos niveles.

El curso de nivel A2 se sitúa en un nivel de Iniciación, en el que el docente es capaz de conocer el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje y aplicarlas en el aula de forma tutelada.

OBJETIVOS NIVEL A2

- **Para certificar se debe cumplir al menos un objetivo de cada área competencial.**

Área 1. Compromiso profesional

- Utilizar las tecnologías digitales establecidas por las Administraciones Educativas o, en su caso, por los titulares del centro, para aplicar las estrategias de comunicación organizativa entre los agentes de la comunidad educativa y de estos con terceros, contribuyendo a la mejora de dichas estrategias y a la proyección de la imagen institucional de la organización.
- Utilizar las tecnologías digitales para participar en los órganos colegiados de gobierno y de coordinación docente del centro, para coordinarse con los integrantes de los equipos docentes, de los servicios de orientación y apoyo educativo, así como para colaborar con profesorado de otros centros, educadores y miembros de otras instituciones en el desarrollo de planes y proyectos específicos promovidos desde el centro educativo.
- Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital que se desarrolla en el aula y el centro, con la finalidad de aplicar las mejoras identificadas a través de este proceso.
- Desarrollar de forma continuada las competencias profesionales docentes a través de medios digitales. Mantener actualizada la competencia digital docente.
- Proteger los datos personales, las comunicaciones y el acceso a los dispositivos, dentro del ámbito educativo, para evitar los riesgos y amenazas que afecten a los derechos y garantías digitales de todos los miembros de la comunidad educativa contemplados en la normativa vigente. Utilizar de manera responsable, segura y saludable las tecnologías digitales para evitar riesgos laborales, personales y en el entorno y para garantizar el bienestar físico, psicológico y social del alumnado al utilizar las tecnologías digitales.

Área 2. Contenidos digitales

- Localizar, evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garanticen la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad.
- Modificar y adaptar los contenidos educativos digitales respetando las condiciones de uso (obras derivadas y limitaciones recogidas en los derechos de propiedad intelectual) establecidas por cada licencia. Crear nuevos contenidos educativos digitales de forma individual o en colaboración con otros profesionales dentro de entornos seguros. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y los destinatarios al diseñar y crear o modificar los contenidos digitales. Seleccionar las herramientas digitales de autor, para la creación y modificación de contenidos, teniendo en cuenta las características técnicas y de accesibilidad y los términos de uso y la política de privacidad.
- Catalogar los contenidos educativos digitales y ponerlos a disposición de la comunidad educativa y del colectivo profesional utilizando entornos seguros. Proteger eficazmente los contenidos digitales. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor en la gestión y compartición de contenidos digitales.

Área 3. Enseñanza y aprendizaje

- Integrar en las programaciones didácticas el uso de las tecnologías digitales, de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales, asegurando el funcionamiento de los dispositivos, recursos y servicios durante la implementación de la programación didáctica. Desarrollar y experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y para el aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías y servicios digitales, cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos, para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, dentro y fuera de las sesiones de aprendizaje. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica. Desarrollar y experimentar nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo, respetando los derechos digitales de todo el alumnado y evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo.
- Seleccionar y utilizar tecnologías digitales seguras para mejorar el aprendizaje del alumnado a través de la colaboración. Proporcionar estrategias al alumnado para utilizar las tecnologías digitales de comunicación y cooperación con el fin de enriquecer los procesos de aprendizaje y desarrollar su capacidad de aprender a aprender entre iguales.

Área 4: Evaluación y retroalimentación

- Utilizar las tecnologías digitales para el diseño de los medios e instrumentos de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa e implementarlos cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos personales. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.
- Generar, almacenar, validar, seleccionar, analizar e interpretar las evidencias digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje, respetando la normativa vigente en cuanto a protección de datos.
- Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer retroalimentación al alumnado respetando la privacidad y seguridad de la información aportada. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos obtenidos. Informar al alumnado y a las familias y facilitar la comprensión de las evidencias de aprendizaje aportadas por las tecnologías digitales para que sean utilizadas en la toma de decisiones.

Área 5: Empoderamiento del alumnado

- Emplear las tecnologías digitales para facilitar el aprendizaje de todo el alumnado eliminando las barreras contextuales para su presencia, participación y progreso . Garantizar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva a los recursos digitales . Adoptar medidas que promuevan la equidad y permitan reducir o compensar la brecha digital y el impacto de las desigualdades socioculturales y económicas en el aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías digitales para atender las diferencias del alumnado, garantizando sus derechos digitales, de forma que todos puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.
- Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que promuevan el compromiso activo del alumnado con una materia , convirtiéndole en protagonista de su propio aprendizaje e incentivando el desarrollo de operaciones cognitivas complejas y de competencias transversales, como el pensamiento crítico o la creatividad.

Área 6: Desarrollo de la competencia digital del alumnado

- Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.
- Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la comunicación y colaboración , empleando tecnologías y respetando la etiqueta digital, así como para la construcción de una ciudadanía e identidad digital responsable s.
- Diseñar, implementar e integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la creación y reelaboración de funcionalidades para crearlos o editarlos de las tecnologías emergentes, aplicando los derechos de autoría y de propiedad intelectual.
- Diseñar, implementar e integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales .
- Diseñar, implementar e integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la utilización de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos y desenvolverse, como prosumidor , de forma creativa y crítica en un mundo digitalizado.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE.

NIVEL B2

El curso de nivel B2 se sitúa en un nivel experto, en el que el docente es capaz de integrar, adaptar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje y, además de tener su portfolio de CDD, es capaz de hacer transferencia otros contextos y situaciones de enseñanza-aprendizaje.

● Itinerarios personalizados

Cada docente puede seleccionar la competencia que más le interese cursar dentro de cada una de las áreas competenciales del marco de CDD.

● Aprender haciendo

Metodología orientada a la práctica y a que el docente adquiera, no solo los conocimientos, sino las destrezas y las competencias necesarias para trabajar de manera eficaz en el aula.

● Tutorización y Portfolio de CDD

A lo largo del curso el docente, tutorizado en cada una de las áreas por un tutor o tutora especialista en la misma irá construyendo de manera progresiva y asesorada, su portfolio de CDD

OBJETIVOS NIVEL B2

- **Para certificar se debe cumplir al menos un objetivo de cada área competencial**
- **Este nivel incluye la creación de un portfolio de evidencias**

Área 1. Compromiso profesional

- Adaptación del uso de las tecnologías digitales para la mejora de la comunicación organizativa.
- Transferencia y adaptación de las estrategias y dinámicas de colaboración profesional a plataformas y entornos digitales para el desarrollo de proyectos institucionales.
- Aplicación sistemática de la práctica reflexiva al utilizar las tecnologías digitales como método para la mejora de su desempeño profesional.
- Participación en actividades formativas dirigidas a equipos profesionales que requieran la intervención activa de sus miembros en el diseño instructivo y el uso de tecnologías digitales.
- Colaboración en la evaluación de los planes y protocolos del centro relacionados con la protección de datos personales, la privacidad, la seguridad, los derechos digitales y el bienestar al utilizar las tecnologías digitales.

Área 2: Contenidos digitales

- Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos.
- Integración y modificación de contenidos digitales en diferentes formatos y procedentes de diversas fuentes, incluidos algunos elementos de creación propia, para generar nuevas unidades y secuencias de aprendizaje estructuradas y coherentes, adaptadas a una situación de aprendizaje y alumnado concretos.
- Aprovechamiento de las funcionalidades que ofrecen las plataformas y servicios digitales para mejorar la identificación y el acceso a los contenidos compartidos en contextos educativos y publicación en repositorios profesionales de contenidos digitales.

Área 3. Enseñanza y aprendizaje

- Adaptación de la práctica docente apoyada con tecnologías digitales a nuevos contextos de enseñanza- aprendizaje.
- Adaptación y transferencia de estrategias y tecnologías digitales de monitorización, comunicación e interacción para mejorar el apoyo y orientación durante los procesos de aprendizaje.
- Adaptación de estrategias de aprendizaje entre iguales empleando medios digitales al diseño de actividades de colaboración y a la mejora de su aplicación práctica.
- Adaptación de las tecnologías digitales y del contexto educativo (aspectos organizativos, temporales y espaciales) a las necesidades del alumnado para promover la autorregulación de su aprendizaje.

Área 4: Evaluación y retroalimentación

- Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos.
- Uso innovador de las tecnologías digitales del centro en la recogida, tratamiento, análisis, representación e interpretación de los datos para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Adaptación contextualizada de los procedimientos y sistemas desarrollados mediante tecnologías digitales para integrar los datos asociados a la evaluación y facilitar la comprensión de la información y las orientaciones sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Área 5: Empoderamiento del alumnado

- Adaptación de las tecnologías digitales y de su uso a diferentes contextos educativos para favorecer el aprendizaje de todo el alumnado.
- Transferencia del uso de las tecnologías digitales y adopción de nuevas estrategias pedagógicas para dar respuesta a las necesidades personales del alumnado en nuevas situaciones de aprendizaje.
- Adaptación de las estrategias metodológicas y del uso de las tecnologías digitales a nuevas situaciones de aprendizaje para desarrollar el compromiso activo del alumnado.

Área 6: Desarrollo de la competencia digital del alumnado

- 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.
- Diseño y adaptación de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en la comunicación, colaboración y participación mediante las tecnologías digitales y en la construcción de la identidad digital.
- Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.
- Diseño y adaptación de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso responsable, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.
- Adaptación a nuevos contextos de las estrategias pedagógicas en el desarrollo de la competencia digital del alumnado para que resuelva problemas cotidianos y se desenvuelva en un mundo digitalizado haciendo un uso creativo y crítico de las tecnologías digitales.

METODOLOGÍA

La estrategia metodológica empleada promueve un aprendizaje personalizado, en donde la relación enseñanza-aprendizaje es un proceso activo que promueve un modelo de aprendizaje con las siguientes características:

1

Reflexivo, que inducirá a pensar y aprender de uno mismo y de los compañeros, mediante la deducción, la intuición y la creatividad.

2

Participativo, favorece la aportación de opiniones entre los participantes y la recepción de información por parte de los compañeros.

3

Práctico, la formación recibida tiene aplicación directa en el entorno profesional.

4

Flexible, se adapta a las necesidades individuales y ritmo de aprendizaje de cada docente.

5

Actualizado, se incluye las últimas novedades con respecto a las aplicaciones de la INTELIGENCIA ARTIFICIAL en educación

FORMACIÓN A CENTROS

Existe la posibilidad de hacer formaciones bajo demanda y capacitar a los docentes de un centro y/o un claustro en las fechas que sean más adecuadas para el centro solicitante.

En el curso de nivel B2, cada docente podrá crear su portfolio de competencia digital docente de manera acompañada y asesorada en todo momento por los tutores del curso.

Consulta las condiciones de bonificación por FUNDAE.



RESUMEN

- Bonificables por FUNDAE.
- Precios especiales para equipos docentes.
- Precios especiales para instituciones educativas
- Precios especiales para consejerías y centros de profesores

	HORAS	FECHAS	PRECIO/ ALUMNO	PORTFOLIO
NIVEL A2	50	A consultar	159€	--
NIVEL B1	60	A consultar	219€	SI
NIVEL B2	70	A consultar	420€	SI



Brickaula

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE



georamium.com

brickaula.es

digcompedu.es

CONTACTO

Charo Fernández Aguirre

(+34) 676638237

yalocin@georamium.com