



Donostia · Bilbao · Madrid · Pamplona · Almedralejo · Sevilla · Querétaro

## **SSCE20 – COMPETENCIAS DIGITALES PARA FORMADORES Y TUTORES SEGÚN EL “MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE – DIGCOMP”**

**DURACIÓN:** 120 horas

**MODALIDAD:** Presencial

### **OBJETIVOS:**

Comprender el “Marco común de competencia digital docente” identificando las 5 áreas de la competencia digital docente, así como sus veintiuna competencias y los seis niveles competenciales (A1-C2).

### **REQUISITOS DE ACCESO:**

Formadores, tutores de formación profesional para el empleo.

Conocimientos de informática a nivel de usuario.

### **CONTENIDOS:**

**Módulo 1: Presentación del Marco Común de competencia digital docente: áreas y niveles competenciales.**

**Módulo 2: Competencias del área de información y alfabetización informacional.**

**Módulo 3: Competencias del área de comunicación y colaboración.**

**Módulo 4: Competencias del área de creación de contenidos digitales.**

**Módulo 5: Competencias del área de seguridad.**

**Módulo 6: Competencias del área de resolución de problemas.**

### **CONTENIDOS AMPLIADOS:**

#### **1. PRESENTACIÓN DEL MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: ÁREAS Y NIVELES COMPETENCIALES.**

- 1.1. Presentación del Marco y su estructura.
- 1.2. Definición de competencia digital.
- 1.3. Áreas de competencia digital y niveles competenciales (A1-C2).
- 1.4. Competencias digitales del docente del siglo XXI.

#### **2. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL.**

- 2.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información
  - 2.1.1. Descripción del área de competencia
  - 2.1.2. La información en internet
  - 2.1.3. Qué son los motores de búsqueda. Tipos de motores de búsqueda
  - 2.1.4. El origen de los buscadores y el nacimiento de Google
  - 2.1.5. Los 5 Motores de búsqueda más utilizados
  - 2.1.6. Qué es el posicionamiento de las web en los motores de búsqueda
  - 2.1.7. Cómo funcionan los motores de búsqueda

- 2.1.8. Qué es el algoritmo de los motores de búsqueda
- 2.1.9. Diferencias entre posicionamiento natural (SEO) y marketing en buscadores (SEM)
- 2.1.10. Cómo realizar búsquedas específicas
- 2.1.11. Filtros de búsqueda en los motores
  
- 2.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales
  - 2.2.1. Descripción del área de competencia
  - 2.2.2. Qué es la infoxicación y cómo detectarla
  - 2.2.3. Pautas para gestionar la información
  - 2.2.4. Análisis de fiabilidad de las fuentes de información
  - 2.2.5. Consejos rápidos para evaluar la fiabilidad de la información web
  
- 2.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.
  - 2.3.1. Descripción del área de competencia
  - 2.3.2. Qué es “la nube”
  - 2.3.3. Ventajas que nos ofrece la nube
  - 2.3.4. Principales servicios de almacenamiento
  - 2.3.5. Qué información puedo compartir en la nube
  - 2.3.6. La privacidad de la nube.
  
- 3. ENTENDER CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DEL ÁREA DE COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.**
  - 3.1. Interacción mediante las tecnologías digitales
    - 3.1.1. Descripción del área de competencia
    - 3.1.2. Internet, un nuevo medio de comunicación docente
    - 3.1.3. Los medios de comunicación digital a nuestro alcance
    - 3.1.4. Mi identidad digital
    - 3.1.5. Características de la identidad digital
    - 3.1.6. Claves para gestionar nuestra identidad digital
  
  - 3.2. Compartir información y contenidos digitales
    - 3.2.1. Descripción del área de competencia
    - 3.2.2. Cómo compartir información de manera online
    - 3.2.3. Derechos de autor y propiedad intelectual de los contenidos digitales
    - 3.2.4. Citado y referencia de fuentes
  
  - 3.3. Participación ciudadana en línea
    - 3.3.1. Descripción del área de competencia
    - 3.3.2. La ciudadanía digital
    - 3.3.3. La firma digital y el certificado electrónico
    - 3.3.4. Las comunidades digitales
    - 3.3.5. Las comunidades digitales educativas o comunidades de aprendizaje
    - 3.3.6. Ejemplos de comunidades de aprendizaje
  
  - 3.4. Colaboración mediante canales digitales
    - 3.4.1. Descripción del área de competencia
    - 3.4.2. Las redes sociales

- 3.4.3. Tipos de redes sociales
- 3.4.4. Principales redes sociales en 2017
- 3.4.5. Las redes sociales en el mundo de la educación

### 3.5. Netiqueta

- 3.5.1. Descripción del área de competencia
- 3.5.2. Qué es la netiqueta
- 3.5.3. Origen de la Netiqueta
- 3.5.4. En qué entornos se utiliza

### 3.6. Gestión de la identidad digital

- 3.6.1. Descripción del área de competencia
- 3.6.2. Qué es la identidad digital
- 3.6.3. La importancia de gestionar nuestra identidad digital
- 3.6.4. La reputación digital
- 3.6.5. Google Alerts

## 4. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

### 4.1. Desarrollo de contenidos digitales

- 4.1.1. Descripción del área de competencia
- 4.1.2. Qué son los entornos personales de aprendizaje (PLEs)
- 4.1.3. Ejemplos de plataformas sociales para el aula
- 4.1.4. Consejos prácticos para arrancar un PLE

### 4.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales

- 4.2.1. Descripción del área de competencia
- 4.2.2. Qué es eXelearning
- 4.2.3. Generadores de cuadernos, libros y publicaciones digitales
- 4.2.4. Generadores de webquest y cazas del tesoro
- 4.2.5. Generadores de cuestionarios y ejercicios
- 4.2.6. Generadores de hojas de caligrafía y papel pautado
- 4.2.7. Generadores de mapas conceptuales y mentales
- 4.2.8. Generadores de listas, sopas de letras y tarjetas de vocabulario
- 4.2.9. Generadores de letras, cuentos, textos y nubes de palabras
- 4.2.10. Generadores de tarjetas de bingo, fichas de dominó y tarjetas para varios propósitos
- 4.2.11. Generadores de vídeos, carteles y posters
- 4.2.12. Generadores de mosaicos y puzles
- 4.2.13. Generadores de cómics y dibujos animados
- 4.2.14. Generadores de calendarios y relojes
- 4.2.15. Generadores de cartogramas y mapas geográficos

### 4.3. Derechos de autor y licencias

- 4.3.1. Descripción del área de competencia
- 4.3.2. Qué es el software Libre
- 4.3.3. Diferencias Software libre y software gratuito
- 4.3.4. Cultura de la remezcla

#### 4.4. Programación

- 4.4.1. Descripción del área de competencia
- 4.4.2. Qué es la realidad aumentada
- 4.4.3. La realidad virtual en la educación
- 4.4.4. Gamificación o el aprendizaje divertido
- 4.4.5. La robótica educativa
- 4.4.6. Metodología didáctica con robótica

### 5. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE SEGURIDAD.

#### 5.1. Protección de dispositivos

- 5.1.1. Descripción del área de competencia
- 5.1.2. Qué son los perfiles de usuario
- 5.1.3. Tipos de perfiles de usuario
- 5.1.4. Qué son los virus informáticos y cómo prevenirlos
- 5.1.5. Los antivirus la principal medidas de seguridad para usar en nuestros dispositivos
- 5.1.6. Principales antivirus del mercado.
- 5.1.7. Otras medidas de seguridad para usar en nuestros dispositivos
- 5.1.8. Cómo usar y definir contraseñas seguras

#### 5.2. Protección de datos personales e identidad digital

- 5.2.1. Descripción del área de competencia
- 5.2.2. Protección de datos personales en la red
- 5.2.3. Cyberbullying cyberacoso
- 5.2.4. Sextin
- 5.2.5. Grooming
- 5.2.6. Suplantación de Identidad
- 5.2.7. Comunidades peligrosas en línea

#### 5.3. Protección de la salud

- 5.3.1. Descripción del área de competencia
- 5.3.2. Posibles riesgos para nuestra salud relacionado con las TIC
- 5.3.3. Qué es la ergonomía
- 5.3.4. Qué es la nomofobia
- 5.3.5. Qué son las emisiones electromagnéticas

#### 5.4. Protección del entorno

- 5.4.1. Descripción del área de competencia
- 5.4.2. El impacto tecnológico en el medio ambiente
- 5.4.3. Configurar las opciones de energía.
- 5.4.4. El coltán, un mineral marcado por la sangre
- 5.4.5. Obsolescencia programada.

### 6. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

#### 6.1. Resolución de problemas técnicos

- 6.1.1. Descripción del área de competencia
- 6.1.2. La labor del docente para la resolución de problemas

- 6.1.3. Sistema de bitácora de problemas resueltos
- 6.1.4. Sistema de comunicación con el departamento técnico
- 6.1.5. Formación de nuevos docentes y alumnado a través de manual de acogida tecnológica
  
- 6.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
  - 6.2.1. Descripción del área de competencia
  - 6.2.2. Herramientas digitales docentes en el aula
  - 6.2.3. Qué son los contenidos SCORM
  - 6.2.4. Herramientas de autor para desarrollo de contenidos SCORM
  
- 6.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa
  - 6.3.1. Descripción del área de competencia
  - 6.3.2. Integración de las TIC en el proceso de enseñanza
  - 6.3.3. El espacio PROCOMUN
  
- 6.4. Identificación de lagunas en la competencia digital
  - 6.4.1. Descripción del área de competencia La importancia de estar actualizado tecnológicamente