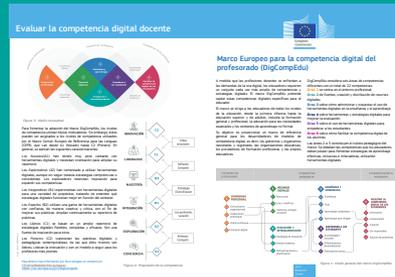


Competencias Digitales de los cursos del Plan de Formación al Profesorado de la Universidad de Cantabria (2022-23)

Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu)



Las competencias DigCompEdu se han establecido teniendo en cuenta los contenidos y conceptos abordados en los diferentes cursos

Bloque I. Formación inicial del Profesorado

Formación inicial del profesorado

Bloque II. Formación continua del Profesorado

Área 1. Información y comunicación

Área 2. Enseñanza y aprendizaje

Área 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (1)

Área 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (2)

Área 4. Formación lingüística

Área 5. Investigación



Clicar para conocer las competencias asociadas a los cursos

Evaluar la competencia digital docente

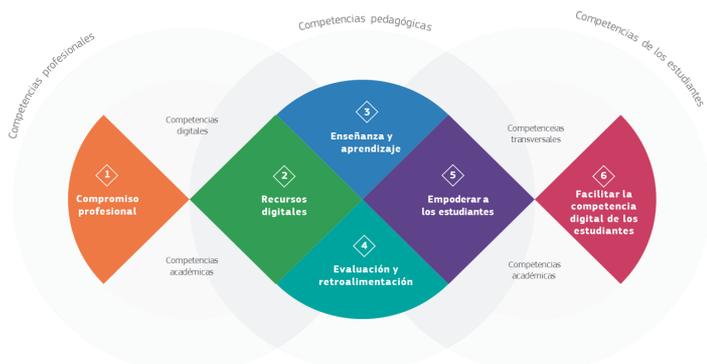


Figura 3: Visión conceptual

Para fomentar la adopción del Marco DigCompEdu, los niveles de competencia utilizan títulos motivadores. Sin embargo, éstos pueden ser asignados a los niveles de competencia utilizados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR), que van desde A1 (Novato) hasta C2 (Pionero). En general, se aplican las siguientes caracterizaciones:

Los *Novatos* (A1) han tenido muy poco contacto con herramientas digitales y necesitan orientación para ampliar su repertorio.

Los *Exploradores* (A2) han comenzado a utilizar herramientas digitales, aunque sin seguir todavía estrategias comprensivas o consistentes. Los exploradores necesitan inspiración para expandir sus competencias.

Los *Integradores* (B1) experimentan con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de entender qué estrategias digitales funcionan mejor en función del contexto.

Los *Expertos* (B2) utilizan una gama de herramientas digitales con confianza, de manera creativa y crítica, con el fin de mejorar sus prácticas. Amplían continuamente su repertorio de prácticas.

Los *Líderes* (C1) se basan en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, completas y eficaces. Son una fuente de inspiración para otros.

Los *Pioneros* (C2) cuestionan las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, de las que ellos mismos son líderes. Lideran la innovación y son un modelo a seguir para los profesores más jóvenes.

Para obtener más información, por favor póngase en contacto con :
Christine.Redecker@ec.europa.eu
<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>

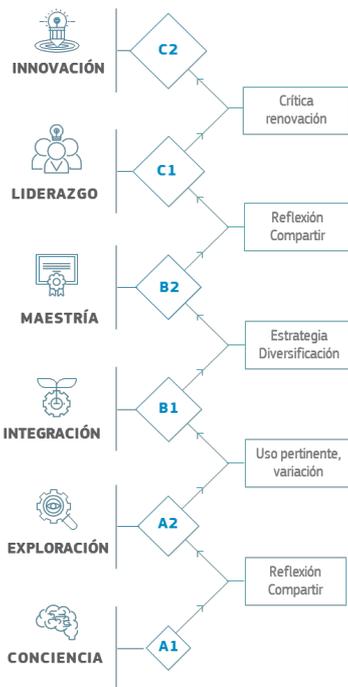


Figura 4: Progresión de la competencia

Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu)

A medida que las profesiones docentes se enfrentan a las demandas de la era digital, los educadores requieren un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias digitales. El marco DigCompEdu pretende captar estas competencias digitales específicas para el educador.

El marco se dirige a los educadores de todos los niveles de la educación, desde la primera infancia hasta la educación superior y de adultos, incluida la formación general y profesional, la educación para las necesidades especiales y los contextos de aprendizaje no formal.

Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los gobiernos y organismos nacionales y regionales, las organizaciones educativas, los proveedores de formación profesional, y los propios educadores.

DigCompEdu considera seis áreas de competencias diferentes con un total de 22 competencias.

Área 1 se centra en el entorno profesional;

Área 2 de fuentes, creación y distribución de recursos digitales;

Área 3 sobre cómo administrar y orquestar el uso de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje;

Área 4 sobre herramientas y estrategias digitales para mejorar la evaluación;

Área 5 sobre el uso de herramientas digitales para empoderar a los estudiantes;

Área 6 sobre cómo facilitar la competencia digital de los alumnos.

Las áreas 2 a 5 constituyen el núcleo pedagógico del marco. Se detallan las competencias que los educadores deben poseer para fomentar estrategias de aprendizaje efectivas, inclusivas e innovadoras, utilizando herramientas digitales.

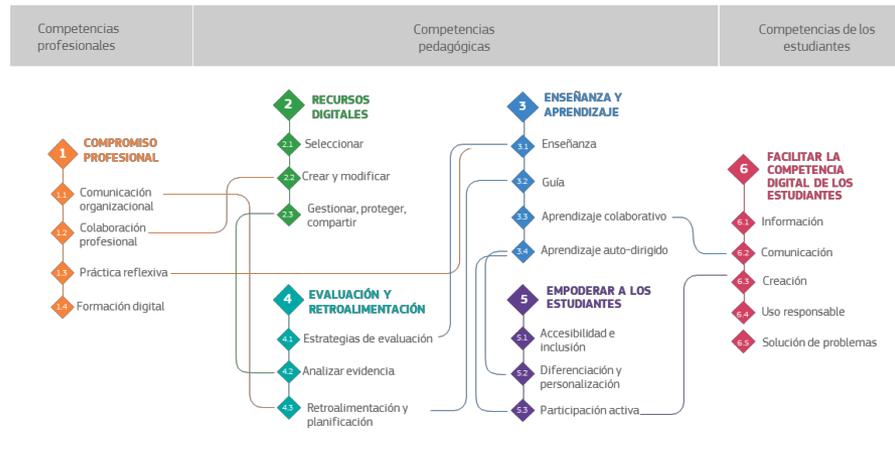


Figura 1: Visión general del marco DigCompEdu

Joint Research Centre



Resumen del marco DigCompEdu



Figura 2: Síntesis de los descriptores de competencia DigCompEdu

1. Compromiso profesional	2. Recursos Digitales	3. Pedagogía Digital	4. Evaluación y Retroalimentación	5. Empoderar a los Estudiantes	6. Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes
<p>1.1 Comunicación de la organización Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con estudiantes, padres y terceros. Contribuir a desarrollar y mejorar las estrategias de comunicación organizacional.</p> <p>1.2 Colaboración profesional Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo conocimientos y experiencias; innovar prácticas pedagógicas de manera colaborativa. Utilizar redes colaborativas profesionales como fuente de desarrollo profesional.</p> <p>1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, evaluar críticamente y desarrollar activamente la propia práctica pedagógica digital y la de su comunidad educativa.</p> <p>1.4 Desarrollo Profesional Continuo Digital (CPD) Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.</p>	<p>2.1 Selección de recursos digitales Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje, entender el copyright aplicable y los requerimientos de accesibilidad.</p> <p>2.2 Creación y modificación de recursos digitales Modificar recursos existentes con licencia abierta y otros recursos en los que está permitido. Crear o co-crear nuevos recursos educativos digitales. Considerar el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes, al diseñar los recursos digitales y planificar su uso.</p> <p>2.3 Administrar, proteger y compartir recursos digitales Organizar contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres u otros educadores. Proteger eficazmente los contenidos digitales sensibles. Respetar las normas de privacidad y derechos de autor. Comprender el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.</p>	<p>3.1 Enseñanza Integrar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las prácticas de enseñanza. Adaptar adecuadamente los las bases, administrar y orquestrar las intervenciones de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.</p> <p>3.2 Guía Utilizar herramientas y servicios digitales para mejorar la interacción con los estudiantes, de forma individual y colectiva, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica. Experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo.</p> <p>3.3 Aprendizaje colaborativo Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar las estrategias de aprendizaje colaborativo, por ejemplo como base para el intercambio colaborativo en grupo, como herramienta para realizar una asignación colaborativa, o como medio para presentar resultados.</p> <p>3.4 Aprendizaje auto-dirigido Utilizar las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje auto-dirigidos, es decir, para permitir que los estudiantes planifiquen, supervisen y reflexionen sobre su propio aprendizaje, evidencien el progreso, compartan conocimientos y presenten soluciones creativas.</p>	<p>4.1 Estrategias de evaluación Utilizar herramientas digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad y la idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.</p> <p>4.2 Analizar pruebas Generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar la evidencia digital de la actividad digital, del rendimiento y del progreso de los estudiantes, con el fin de informar la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>4.3 Retroalimentación y planificación Utilizar herramientas digitales para proporcionar retroalimentación puntual y oportuna a los estudiantes. Adaptar adecuadamente las estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo orientado, basado en la evidencia generada por las herramientas digitales utilizadas. Ayudar a los estudiantes y padres y madres a entender la evidencia proporcionada por las herramientas digitales y utilizarlas para la toma de decisiones.</p>	<p>5.1 Accesibilidad e inclusión Asegurar la accesibilidad a los aprendizajes, para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales. Considerar y responder a las expectativas digitales de los estudiantes, sus habilidades, usos digitales e ideas erróneas, así como las restricciones contextuales, físicas o cognitivas para el uso de herramientas digitales.</p> <p>5.2 Diferenciación y personalización Utilizar herramientas digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por ejemplo permitiéndoles seguir diferentes vías y metas de aprendizaje, ofreciendo enfoques y herramientas alternativas, y permitiendo a los estudiantes avanzar a diferentes velocidades hacia objetivos de aprendizaje individuales.</p> <p>5.3 Participación activa de los estudiantes Utilizar herramientas digitales para fomentar el compromiso activo y creativo de los estudiantes con un tema. Utilizar tecnologías digitales para fomentar las competencias transversales y la expresión creativa de los estudiantes. Abrir el aprendizaje a contextos del mundo real, involucrar a los estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica, la resolución de problemas complejos, la expresión creativa.</p>	<p>6.1 Información y alfabetización mediática Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes articulen las necesidades de información; encuentren información y recursos en entornos digitales; organicen, procesen, analicen e interpreten información; y comparen y evalúen críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.</p> <p>6.2 Comunicación y colaboración digital Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable herramientas digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.</p> <p>6.3 Creación de contenido digital Incorporar tareas/deberes y actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes se expresen a través de medios digitales y que modifiquen y creen contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias al contenido digital, cómo hacer referencia a fuentes y aplicar licencias.</p> <p>6.4 Bienestar Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes cuando usen tecnologías digitales. Potenciar a los estudiantes para que manejen riesgos y utilicen las tecnologías digitales para apoyar su propio bienestar social, psicológico y físico.</p> <p>6.5 Solución digital de problemas Incorporar actividades de aprendizaje y evaluación que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran creativamente conocimientos tecnológicos a nuevas situaciones.</p>



BLOQUE I. FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Ser profesor en la UC: contexto profesional y práctica docente	Presencial																							
El proyecto docente: elaboración y defensa de la materia; propuestas innovadoras	Online																							
¿Qué significa ser buen profesor o profesora en la universidad? una revisión a partir del "marco de desarrollo académico docente"	Online																							



BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Área 1. Información y comunicación

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Propiedad intelectual y plagio: conceptos y herramientas de control	Online																							
Cómo optimizar el trabajo académico con Recursos Educativos Abiertos	Online																							
Redes sociales y aplicaciones web en la actividad docente e investigadora	Online																							
Comunicación efectiva en el aula online y presencial	Online																							



BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Área 2. Enseñanza y aprendizaje

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Metodología Flipped Classroom	Online																							
Gamificación práctica: creando contextos de aprendizaje gamificados	Online																							
Escape rooms educativos	Presencial																							
El método del caso. ¿Te atreves a escribir un caso práctico y aplicarlo a la docencia?	Online																							
Claves para una evaluación formativa y formadora	Online																							
Motivación y aprendizaje	Online																							
Mobile learning y gestión de la enseñanza en contextos híbridos	Presencial																							
La evaluación formativa de los aprendizajes universitarios mediante rúbricas digitales	Online																							
Conceptos clave en el paso de la enseñanza presencial a virtual	Online																							
Tutorías enseñanza online e híbrida	Online																							
Estrategias de evaluación en la docencia virtual	Online																							



BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Área 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (1)

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Moodle iniciación: creación y gestión de cursos	Online																							
Moodle ampliado: contenidos, evaluación, recursos colaborativos y dinamización	Online																							
Creación de actividades interactivas en Moodle con H5P	Online																							
Aplicaciones prácticas del calificador de Moodle	Online																							
Informes de actividad y analíticas de aprendizaje en Moodle	Online																							
Cómo obtener y mejorar imágenes para la docencia	Online																							
Creación de gráficos vectoriales para la docencia	Online																							
Uso del sistema de vídeo docente VídeoDUC Kaltura	Online																							
Elaboración de mapas en GIS con Software libre	Presencial																							
Introducción a la gestión y análisis de la información con GIS	Presencial																							
Preparación de páginas web con WordPress	Presencial																							
Creando materiales digitales accesibles e inclusivos	Online																							
Realidad aumentada y virtual	Online																							
Diseño de e-actividades de aprendizaje y evaluación en contextos educativos en línea o híbridos	Online																							
Excel. Nivel básico	Online																							
Tablas dinámicas en Excel	Online																							



BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Área 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (y 2)

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Powerpoint: saca partido a tus presentaciones digitales	Online																							
Conceptos básicos de IA de Microsoft Azure	Online																							
Azure Data Fundamentals	Online																							
Fundamentos de Power Platform	Online																							
Fundamentos de seguridad, cumplimiento e identidad de Microsoft	Online																							
Fundamentos de Dynamics 365 Customer Engagement Apps (CRM)	Online																							
Fundamentos de Dynamics 365 Finance and Operations Apps (ERP)	Online																							
Análisis estadístico de datos con R (I)	Online																							
Análisis estadístico de datos con R (II)	Online																							
Aprender a programar en Python	Presencial																							
Curso avanzado de Python para gestión de datos	Presencial																							
MatLab Grader en Moodle																								
Creación de encuestas con LimeSurvey	Online																							



BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Área 4. Formación lingüística

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Increasing your pronunciation skills	Presencial																							
ICT and lexicographic resources	Presencial																							

Área 5. Investigación

CURSO	MODALIDAD	Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes					
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	
Iniciación a la investigación: patentes, lo que el investigador debe saber	Online																							
Cómo utilizar los indicadores bibliométricos en sexenios y acreditaciones	Online																							
Revisión y evaluación de la literatura científica, sistemas y técnicas																								
Open Science: acceso abierto																								
Claves para divulgar la ciencia																								
Identidad digital, plataformas y medios sociales para la investigación																								

