



Competencias **DIGITALES** Docentes

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

INFORME PERSONALIZADO

unir
LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET



Descripción

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

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

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

Áreas de las competencias digitales

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



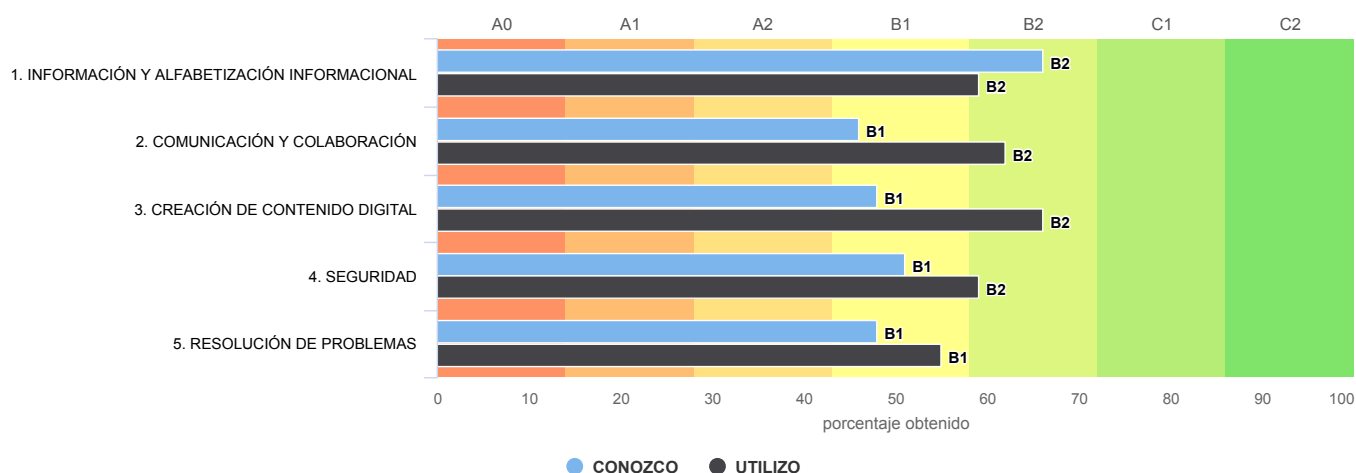
Fuente: Marco Común de Competencia Digital Docente. (INTEF 2017)

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

Resultados

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

NIVELES OBTENIDOS POR ÁREA



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

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

1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

CONOZC.: B2



37/56

UTILIZ.: B2



33/56

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

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

CONOZCO: B2



12/21

Sabe navegar por internet para localizar información y recursos educativos digitales en diferentes formatos, de fuentes de información dinámicas y de interés para su labor docente. Sabe expresar de manera organizada sus necesidades de información y sabe seleccionar la información más adecuada de toda la que encuentra, así como recursos que adapta para uso educativo.

UTILIZO:

B1



11/21

Utiliza herramientas para marcar y etiquetar información relevante para su labor docente Busca información educativa utilizando palabras clave que limiten la cantidad de resultados, estableciendo el criterio apropiado.

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

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

CONOZCO: C1



10/14

Es crítico con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece. Cuenta con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información. Es consciente de la importancia de las licencias a la hora de elegir un contenido educativo u otro para su utilización en su docencia.

UTILIZO:

C1



10/14

Evalúa la adecuación al currículo de los recursos que encuentra, incluso, compartiendolos con otros docentes para contrastar opiniones y experiencias, basándose en una serie de criterios como son la autoría o el lugar de publicación.

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

CONOZCO:	C1		15/21	Comprende los beneficios y riesgos de almacenamiento local y en línea, procurando transmitirlo al resto de sus compañeros y alumnos. Combina el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula o el centro.
UTILIZO:	B2		12/21	Con asiduidad, crea copias de los archivos que necesita antes de almacenar contenido de interés educativo ya sea de forma pública o privada. Procura almacenar en línea aquellos documentos o recursos educativos que ya ha finalizado, para poder recurrir a ellos en un futuro en caso de necesitarlos. Almacena el contenido educativo que elabora o descarga en una unidad externa. Comprime archivos y recursos educativos para optimizar el espacio de almacenamiento.

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

CONOZ.: **B1** 29/63

UTIL.: **B2** 39/63

2. 1. Interacción mediante tecnologías digitales

En cuanto a la Interacción por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presentar y gestionar la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos, Ud:

CONOZCO:	A1		3/14	Sabe que la red es una fuente de recursos, aplicaciones y plataformas para la comunicación en general, y de forma particular con sus compañeros, alumnos, familias y administración educativa. Interactúa con otros utilizando las características básicas de las herramientas de comunicación. Valora positivamente el potencial de internet como herramienta de comunicación.
UTILIZO:	B2		9/14	Envía y descarga, en distintos soportes, cualquier tipo de archivo elaborado para su práctica docente. Se comunica con su alumnado y la comunidad educativa a través de alguna red social.

2. 2. Compartir información y contenidos

En lo que se refiere a compartir la ubicación de la información y de los contenidos digitales encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario, ser proactivo en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes, Ud.:

CONOZCO:	B1		6/14	Participa en redes sociales y comunidades en línea, en las que transmite o comparte conocimientos, contenidos e información.
UTILIZO:	B1		6/14	Usa los mecanismos específicos de comunicación en las redes sociales en las que participa para mejorar y compartir práctica docente. Difunde y reenvía mensajes, fotos, vídeos, enlaces y otro tipo de información de contenido educativo en las redes sociales en las que participa con cierta frecuencia.

2. 3. Participación ciudadana en línea

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

CONOZCO:	C1		6/7	Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa. Participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.). Podría desarrollar proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.
UTILIZO:	C1		5/7	Participa de forma activa en espacios virtuales relacionados con la ciudadanía digital que son de utilidad para su profesión docente y para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2. 4. Colaboración mediante canales digitales

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

CONOZCO:	A2		5/14	Colabora, de forma muy sencilla, usando recursos y aplicaciones digitales que permiten el trabajo en equipo, con otros docentes para intercambio de archivos o la creación de documentos compartidos.
UTILIZO:	B2		9/14	Participa en espacios o documentos compartidos en línea a los que le invitan para desarrollar contenido educativo. Organiza actividades para estimular en el alumnado el uso de recursos en línea de trabajo colaborativo.

2. 5. Netiqueta

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

CONOZCO:	A2		2/7	Conoce las normas básicas de acceso y comportamiento en las redes sociales y de la comunicación en medios y canales digitales.
UTILIZO:	B1		3/7	Antes de enviar una comunicación digital dentro de su práctica educativa, la relee y reflexiona sobre la conveniencia de enviarla a su destinatario. Elabora un conjunto de normas para la comunicación en línea que sirvan como protocolo de actuación dentro de su comunidad educativa. Evita utilizar palabras o imágenes que puedan ser ofensivas o malinterpretadas por los destinatarios de sus mensajes.

2. 6. Gestión de la identidad digital

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

CONOZCO:	C2		7/7	Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad. Es capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y sabe cómo proteger su reputación digital y la de otros.
UTILIZO:	C2		7/7	Promueve los conceptos de reputación digital y los comparte con la comunidad educativa. Evita publicar fotos, vídeos o textos que puedan dañar su reputación personal o la de los demás en el presente o futuro. Promueve esta actitud entre su alumnado y en su comunidad educativa. Aplica sus protocolos de protección en todas las acciones que realiza a través de la red.

3. 1. Desarrollo de contenidos digitales

En lo referente a la creación de contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías Ud.:

CONOZCO:	A2		15/49	Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos.
UTILIZO:	C1		36/49	Planifica, desarrolla y evalúa actividades didácticas que demandan que su alumnado utilice distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, vídeos, grabaciones de audio, etc.) y fomenta que generen sus propios portafolios digitales. Diseña, utiliza y comparte, con compañeros docentes, materiales digitales, empleando formatos y lenguajes icónicos o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o vídeos.

3. 2. Integración y reelaboración de contenidos digitales

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

CONOZCO:	C1		26/35	Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o combinación de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.
UTILIZO:	A2		14/35	Encuentra recursos en la red para su alumnado seleccionando sólo aquellos que pudieran ser relevantes para las actividades que realiza. Incorpora a los documentos o presentaciones personales alguna imagen, vídeo o archivo de sonido descargados de internet, con fines educativos.

3. 3. Derechos de autor y licencias

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

CONOZCO:	A2		5/14	Respeto los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos, según su criterio.
UTILIZO:	C1		10/14	Suele utilizar las diferencias entre licencias libres y privativas, así como los tipos de licencias Creative Commons, copyright y copyleft y las aplica a su práctica docente. Colabora y desarrolla proyectos formativos dirigidos a toda la comunidad educativa sobre los derechos de autor en internet con compañeros docentes y su alumnado.

3. 4. Programación

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

CONOZCO:	B2		8/14	Realiza varias modificaciones a aplicaciones de programación informática educativa para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de su alumnado en lo que respecta al pensamiento computacional.
UTILIZO:	C2		14/14	Planifica, desarrolla y evalúa en línea algún proyecto educativo destinado a que el alumnado cree algún robot, videojuego o aplicación empleando el lenguaje de programación.



4. SEGURIDAD

CONOZ.: B1 32/63

UTIL.: B2 37/63



4. 1. Protección de dispositivos y de contenido digital

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

CONOZCO:	C1		86%	6/7	Comprueba, revisa y actualiza sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas.
UTILIZO:	C1		71%	5/7	Utiliza y administra de forma avanzada diferentes software de protección (antivirus, detectores de malware, etc.) tanto en sus dispositivos digitales como en los de su comunidad educativa o de su alumnado y compañeros docentes.



4. 2. Protección de datos personales e identidad digital

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

CONOZCO:	A2		29%	6/21	Sabe que debe compartir sólo ciertos tipos de información sobre sí mismo/a y sobre otros.
UTILIZO:	B2		67%	14/21	Promueve acciones que impliquen de manera práctica la protección de datos personales en dispositivos y en la nube. Y puede llegar a diseñar actividades para promover en el alumnado la conciencia cívica y los valores democráticos en la convivencia e interacción social con los demás en la red.



4. 3. Protección de la salud y el bienestar

Evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico es algo muy necesario, y ante esto Ud.:

CONOZCO:	A2		29%	6/21	Sabe que hay ciertas conductas que pueden llevar a un mal uso y por tanto que tienen unas consecuencias sobre la salud.
UTILIZO:	B1		48%	10/21	Cuida sus hábitos de adopción de posturas ergonómicas correctas ante los dispositivos digitales para evitar daños corporales y procura aplicarlas a su práctica docente. Trabaja con su alumnado alguna medida para evitar los riesgos de adicción a la tecnología.

4. 4. Protección del entorno

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

CONOZCO:	C2		100%	14/14	Conocer medidas de ahorro energético en el centro, y puede diseñar proyectos digitales de concienciación ambiental para desarrollar en las programaciones anuales de su comunidad educativa.
UTILIZO:	B2		57%	8/14	Ahorra recursos energéticos adquiriendo equipos eficientes y servicios que sean respetuosos con el medio ambiente. Podría transmitir entre algunos compañeros la necesidad de realizar usos sostenibles de las tecnologías. Promueve entre su alumnado recomendaciones para reducir el gasto en material consumible.


5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CONOZ.: **B1**  48% 40/84

UTIL.: **B1**  55% 46/84

5. 1. Resolución de problemas técnicos

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

CONOZCO:	B2		64%	9/14	Resuelve problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales en sus tareas profesionales con la ayuda de un manual o información técnica disponible.
UTILIZO:	B2			9/14	Resuelve los problemas técnicos menos habituales relacionados con dispositivos y



entornos digitales que maneja en su práctica docente. Busca soluciones a problemas técnicos en entornos digitales que le ayuden a resolverlos e intenta ayudar a su alumnado.

5. 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

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

CONOZCO:	B1		15/28	Intenta participar en espacios virtuales de formación en línea de tipología variada que le ayuden a conocer las diferentes herramientas acordes al nivel competencial del alumnado y para atender la diversidad de su aula.
UTILIZO:	B2		16/28	Suele formarse en cursos de desarrollo profesional docente para estar al día. Busca, identifica, filtra, evalúa, selecciona y adapta herramientas y recursos digitales para atender, dentro de sus posibilidades, las necesidades de aprendizaje de su alumnado.

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

En lo que se refiere a innovar utilizando la tecnología digital, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales Ud.:

CONOZCO:	A1		6/28	Sabe que puede usar las tecnologías digitales en su labor profesional habitual para buscar soluciones alternativas e innovadoras que faciliten las tareas de aprendizaje.
UTILIZO:	B1		12/28	Planifica y desarrolla actividades digitales para innovar su metodología docente.

5. 4. Identificación de lagunas en la competencia digital

Por último, en lo relativo a la comprensión de las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos, Ud.:

CONOZCO:	C1		10/14	Conoce nuevos recursos y métodos educativos y mantenerme así actualizado. Ayuda a que sus compañeros desarrollen su competencia digital docente.
UTILIZO:	B2		9/14	Utiliza las TIC en el ámbito educativo para darle el protagonismo de su propio aprendizaje al alumno y mantiene un espacio digital en el que transmite el conocimiento generado por su alumnado. Usa internet para el desarrollo de su competencia digital, ya sea a través de cursos, seminarios web o consultando videotutoriales.

Recomendaciones

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

- Evalúe la calidad de los recursos educativos que encuentre en internet en función de la precisión y alineamiento con el currículo. Mejore la selección de los recursos educativos atendiendo a sus necesidades docentes.
- Analice con mayor frecuencia y profundidad la procedencia, fiabilidad y autoría de los recursos, así como, su

licencia de uso, antes de utilizarlos en su práctica docente.

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

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

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

Reciba un cordial saludo.



Dr. Javier Tourón



Dra. Déborah Martín

RESPUESTAS

Sexo: **F**
Experiencia: **11-15 años**
Nivel : **Secundaria/Bachillerato**
Función: **Profesor**

Edad: **31 a 40**
CC.AA.: **Cantabria**
Titulación: **Magisterio Primaria**
Cód. grupo: **JTborrar**

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

2) Recursos Educativos Abiertos (OER, REAs)

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

3) Proyectos de mi centro relacionados con las tecnologías digitales

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas tengo conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas tengo conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo moderadamente

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

ningún grado de conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

tengo mucho conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

nunca lo utilizo

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas tengo conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas tengo conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

ningún grado de conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo muy frecuentemente

11) Herramientas para el almacenamiento y gestión de archivos y contenidos compartidos (p. e. Drive, Box, Dropbox, Office 365, etc.)	CONOZCO:  conocimiento moderado	UTILIZO:  nunca lo utilizo
12) Herramientas para crear grabaciones de voz (podcast)	CONOZCO:  ningún grado de conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo moderadamente
13) Puntos de reciclaje para reducir el impacto de los restos tecnológicos en el medio ambiente (dispositivos sin uso, móviles, toner de impresoras, baterías, etc.)	CONOZCO:  lo conozco totalmente	UTILIZO:  lo utilizo moderadamente
14) Herramientas que ayuden a atender la diversidad en el aula	CONOZCO:  bastante conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo frecuentemente
15) Normas básicas de comportamiento y etiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo poco
16) Herramientas para crear presentaciones	CONOZCO:  bastante conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo siempre
17) Redes sociales o comunidades de aprendizaje para compartir información y contenidos educativos (p. e. Facebook, Twitter, Google+ u otras)	CONOZCO:  tengo mucho conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo frecuentemente
18) Canales específicos para la selección de vídeos didácticos	CONOZCO:  tengo mucho conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo poco
19) Herramientas de contenido basado en realidad aumentada	CONOZCO:  ningún grado de conocimiento	UTILIZO:  apenas lo utilizo
20) Reglas o criterios para evaluar críticamente el contenido de una web (actualizaciones, citas, fuentes, etc.)	CONOZCO:  conocimiento moderado	UTILIZO:  lo utilizo muy frecuentemente
21) Espacios para formarme y actualizar mi competencia digital	CONOZCO:  bastante conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo poco
22) El potencial de las TICs para programar y crear nuevos productos (herramientas, Apps, contenidos,...)	CONOZCO:  tengo mucho conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo siempre
23) Formas de gestión de identidades digitales en el contexto educativo	CONOZCO:  lo conozco totalmente	UTILIZO:  lo utilizo siempre

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

37) Herramientas para elaborar pruebas de evaluación	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo moderadamente
38) La lógica básica de la programación, comprensión de su estructura y modificación sencilla de dispositivos digitales y su configuración	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo siempre
39) Protección de información (nombres, imágenes, etc.) relativa a personas de tu entorno más cercano (compañeros, alumnos, etc.)	CONOZCO:  poco conocimiento	UTILIZO:  apenas lo utilizo
40) Actividades didácticas creativas para desarrollar la competencia digital en el alumnado	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo muy frecuentemente
41) La compatibilidad de periféricos (micrófonos, auriculares, impresoras, etc.) y sus requisitos de conectividad	CONOZCO:  poco conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo frecuentemente
42) Opciones para combinar la tecnología digital y no digital para buscar soluciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  nunca lo utilizo
43) Formas para controlar modos de uso de la tecnología que se convierten en distractores	CONOZCO:  conocimiento moderado	UTILIZO:  lo utilizo muy frecuentemente
44) Criterios para evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, datos, contenido digital, etc.	CONOZCO:  tengo mucho conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo moderadamente
45) Recursos digitales adaptados al proyecto educativo del centro	CONOZCO:  bastante conocimiento	UTILIZO:  apenas lo utilizo
46) Medidas básicas de ahorro energético	CONOZCO:  lo conozco totalmente	UTILIZO:  lo utilizo moderadamente
47) Herramientas para elaborar rúbricas	CONOZCO:  ningún grado de conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo siempre
48) Formas para la solución de problemas entre pares	CONOZCO:  ningún grado de conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo poco
49) Diferentes tipos de licencias para publicar mi contenido (copyright, copyleft y creative commons)	CONOZCO:  apenas tengo conocimiento	UTILIZO:  lo utilizo muy frecuentemente

50) Herramientas para la creación de vídeos didácticos

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

poco conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo siempre

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

bastante conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo conozco totalmente

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

nunca lo utilizo

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

ningún grado de conocimiento

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

apenas lo utilizo

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

CONOZCO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

conocimiento moderado

UTILIZO:

NA 1 2 3 4 5 6 7

lo utilizo poco