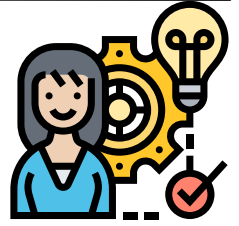


# ÁREA 6

## DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (MRCDD)

### Las competencias tecnológico-pedagógicas son:

las que los docentes necesitan para que el alumnado adquiera y desarrolle su competencia digital para ejercer una ciudadanía activa, responsable y crítica.



#### 6.1. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos

- Filtrado y comprensión de sesgos en motores de búsqueda.
- Detección de fake news, y gestión de datos, información y contenidos digitales.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

**A1. Conozco aspectos técnicos** implicados en alfabetización mediática y tratamiento de la información y los datos.

**A2. Aplico**, de **forma guiada** en contextos reales, de procesos de enseñanza-aprendizaje sobre la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y datos.

**B1. Integro aspectos curriculares** de alfabetización del alumnado en tratamiento de información y datos.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

**B2. Adapto a nuevos contextos** de las tecnologías del centro y estrategias pedagógicas en el tratamiento de información y datos.

**C1/C2. Diseño y transformo** de las actuaciones del centro y las prácticas de enseñanza aprendizaje en la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y de los datos.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

#### 6.2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

- Compartir y crear contenidos digitales, y conocer los derechos y deberes digitales.
- Construir una identidad digital e interactuar en RRSS, plataformas y foros.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

**A1. Conozco distintos aspectos** para construir una identidad digital responsable y segura del alumnado.

**A2. Aplico propuestas didácticas, con ayuda**, para que el alumnado construya su identidad y ciudadanía digital.

**B1. Integro aspectos curriculares** relativos al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

**B2. Diseño y adapto estrategias pedagógicas** potenciando el desarrollo de la competencia digital.

**C1/C2. Diseño e investigo** sobre **prácticas de enseñanza-aprendizaje** en la construcción de la identidad digital.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

#### 6.3. Creación de contenidos digitales

- Generar, modificar y editar contenidos digitales, así como información y contenidos existentes
- Comprensión y uso adecuado de derechos de autor y licencias

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

**A1. Conozco y comprendo de forma teórica** de aspectos técnicos para crear contenidos digitales.

**A2. Aplico con ayuda en contextos reales** de procesos para crear contenidos digitales por el alumnado.

**B1. Integro** en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin ayuda, de aspectos sobre **crear contenidos digitales**.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

**B2. Adapto** a nuevos contextos las **tecnologías del centro** para **crear contenidos digitales**.

**C1/C2. Coordino/diseño e innovo** para que el **alumnado** desarrolle la **creación de contenidos digitales**.

INVESTIGACIÓN aplicada e INNOVACIÓN

#### 6.4. Uso responsable y bienestar digital

- Uso y consumo responsable de tecnologías digitales y RRSS.
- Identificar y actuar frente al fraude digital y los riesgos y amenazas digitales, aplicando medidas de seguridad y protección de dispositivos, datos, privacidad y contenidos

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

**A1. Conozco** el uso responsable y saludable de **tecnologías digitales** para un **uso seguro**.

**A2. Aplico propuestas didácticas** con ayuda para el uso responsable y saludable de tecnologías digitales.

**B1. Integro aspectos curriculares** en el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

**B2. Diseño y adapto estrategias** para el uso responsable, seguro, crítico y sostenible de tecnología digital.

**C1/C2. Adapto las actuaciones del centro**, e **investigo la evolución** de los riesgos y tecnologías en el uso de dispositivos y servicios digitales por el alumnado.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

#### 6.5. Resolución de problemas

- Diseñar y llevar a cabo situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que solucionen problemas cotidianos usando las tecnologías digitales.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

**A1. Conozco** la **tecnología** para que el alumnado **resuelva problemas** en la **sociedad digital**.

**A2. Aplico, con ayuda**, estrategias pedagógicas para que el alumnado comprenda las tecnologías.

**B1. Integro** los **aspectos curriculares** en el **uso** de las **tecnologías digitales** para resolver problemas y hacer proyectos.

Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

**B2. Adapto estrategias** para resolver problemas y desenvolverse en el **mundo digital**.

**C1/C2. Coordino e innovo** en las actuaciones de desarrollo de competencia digital del alumnado en un mundo digitalizado en continua evolución con un uso eficaz, creativo y crítico de las tecnologías.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

