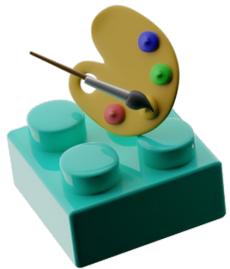


¿QUÉ SIGNIFICA DIGCOMPEDU O QUE EL PROFESORADO TENGA COMPETENCIA DIGITAL?



ARTES Y HUMANIDADES



¿SABES QUÉ ES DIGCOMPEDU Y CÓMO TE AFECTA?



Área 1: COMPROMISO PROFESIONAL

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes que realiza el profesorado

Comunicación organizacional: uso que hace de las tecnologías digitales para mejorar la comunicación en tu institución, ya sea cuando las utilizas al comunicarte con tus estudiantes, con colegas o con la misma institución,

Colaboración profesional o aplicación de las tecnologías digitales para trabajar colaborativamente con otros docentes, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.

Práctica reflexiva cómo aplica la tecnología para reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas digitales, o las prácticas pedagógicas de la comunidad educativa en su conjunto, evaluándolas de forma crítica y favoreciendo a su desarrollo.

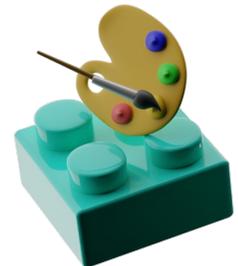
Desarrollo profesional continuo su capacidad de utilizar fuentes y recursos digitales para favorecer su desarrollo profesional e incorporar nuevos aprendizajes.

1

Compromiso Profesional

- Comunicación organizativa
- Colaboración profesional
- Práctica reflexiva
- Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales

ARTES Y HUMANIDADES



ARTES Y HUMANIDADES

Utilizo listas de distribución para organizar discusiones temáticas con mis estudiantes y con mis colegas en Teams, así personalizamos la comunicación según los intereses del grupo.

Analizo la implementación de prácticas pedagógicas digitales que he aprendido, identificando los problemas que han surgido y cómo los he resuelto. Por ejemplo, cuando apliqué la metodología flipped classroom para trabajar la caída de los sistemas comunistas, y para ello proporcioné previamente vídeos al alumnado (fragmentos de películas, canciones, fragmentos de documentales y explicaciones propias que se combinan con estos) y posteriormente, llevamos a cabo un debate en el aula para comprobar su asimilación por parte del alumnado. Uno de los problemas fue que muchos de estudiantes no habían visualizado este material por lo que el debate no iba a ser muy enriquecedor. Ante esta situación, di un tiempo escaso al principio de la clase para que pudiesen ver algún vídeo de manera individual, aunque fuese. Aunque he resuelto esta situación, he preguntado a mis colegas sobre cómo asegurar que consulten el material previamente para hacer que la clase sea más productiva.

Utilizo, junto a mis colegas del mismo curso, un calendario compartido para asegurarnos de que las tareas de las asignaturas del mismo curso no coinciden demasiado en el tiempo o no suponen un problema para la atención de los estudiantes en las otras asignaturas.

Participo en cursos de formación digital docente a través de la plataforma virtual Moodle sobre edición de vídeos mediante el software Kaltura. Aplico los conocimientos adquiridos para proveer con materiales audiovisuales (en los que mezclo explicaciones, vídeos históricos y fragmentos de videojuegos) a los alumnos, esenciales para llevar a cabo la clase invertida en el tema de la Revolución Francesa. Después, a través de un Google Forms, evalúo si les ha gustado recibir los materiales en este formato, si han adquirido mejor los conocimientos

Configuro, de forma autónoma, dos perfiles distintos en mi ordenador, uno profesional y otro personal y aplico políticas de seguridad para que no puedan compartir información

**¿HACES ALGUNAS DE ESTAS COSAS?
¿OTRAS PARECIDAS?**

Área 2: Contenidos digitales

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Selección de recursos digitales capacidad para identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales teniendo en cuenta el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico que aplica y el grupo de alumnos con quienes trabaja.

Creación y modificación de recursos digitales capacidad para modificar y adaptar recursos, teniendo en cuenta las licencias y permisos correspondientes, así como con la creación de nuevos recursos digitales, ya sea de forma individual o en colaboración con otros.

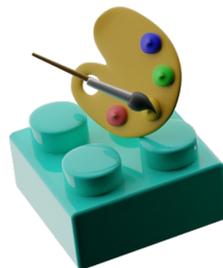
Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales la forma en que organiza los contenidos digitales para ponerlos a disposición de los alumnos, padres y otros educadores, así como con la capacidad de proteger la información digital confidencial, y respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual.



Contenidos Digitales

- Selección
- Creación y modificación
- Protección, gestión e intercambio

ARTES Y HUMANIDADES



En la asignatura de Geografía de América Latina utilizo 3 repositorios digitales de mapas históricos como la Biblioteca Nacional de España, Instituto Cartográfico de Cataluña y la Biblioteca Virtual del Banco de la República (Colombia). Seleccione tres mapas que se vean bien, que ofrezcan información verídica y que contengan leyenda. Cada uno de estos los clasifico dentro del catálogo personal con el que ya contaba, organizado por año, nombre del mapa, autoría, repositorio, área territorial cartografiada.

Modifico cartografía previamente elaborada y alojada en fuentes cartográficas para destacar elementos de interés para la asignatura y para el nivel del alumnado. Accedo a repositorios cartográficos públicos para descargar bases de datos cartográficas y utilizo la licencia universitaria de ArcGis Pro, disponible en mi universidad para profesorado y alumnado, para crear un Sistema de Información Geográfica. Elaboro mapas a partir de las bases cartográficas descargadas y añado otras capas creadas por mí. El producto final siempre incluye un listado con las bases descargadas, el origen y fuente de cada una y los datos del organismo que las proporciona.

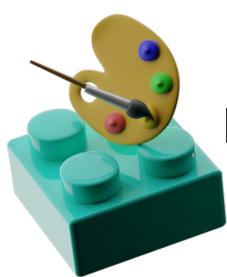
Utilizo las funcionalidades avanzadas de la plataforma Campus Virtual como etiquetar recursos para favorecer la catalogación, acceso y navegación por los contenidos de la asignatura de Historia Moderna de España a los estudiantes. En concreto, empleo la funcionalidad “marcas” del Aula Virtual de mi universidad para etiquetar los contenidos educativos digitales que comparto con el alumnado para que puedan encontrar más fácilmente los recursos relacionados con los conceptos fundamentales de los temas de la asignatura.

Al preparar presentaciones para mis clases, utilizo el software de presentación de diapositivas de código abierto, como LibreOffice Impress, y guardo los archivos en formatos abiertos como ODP. Esto asegura que los materiales sean accesibles para estudiantes con diferentes sistemas operativos (por ejemplo, Windows, Linux) y facilita la edición y adaptación por parte de otros y otras docentes que también usen software de código abierto

**ARTES Y
HUMANIDADES**

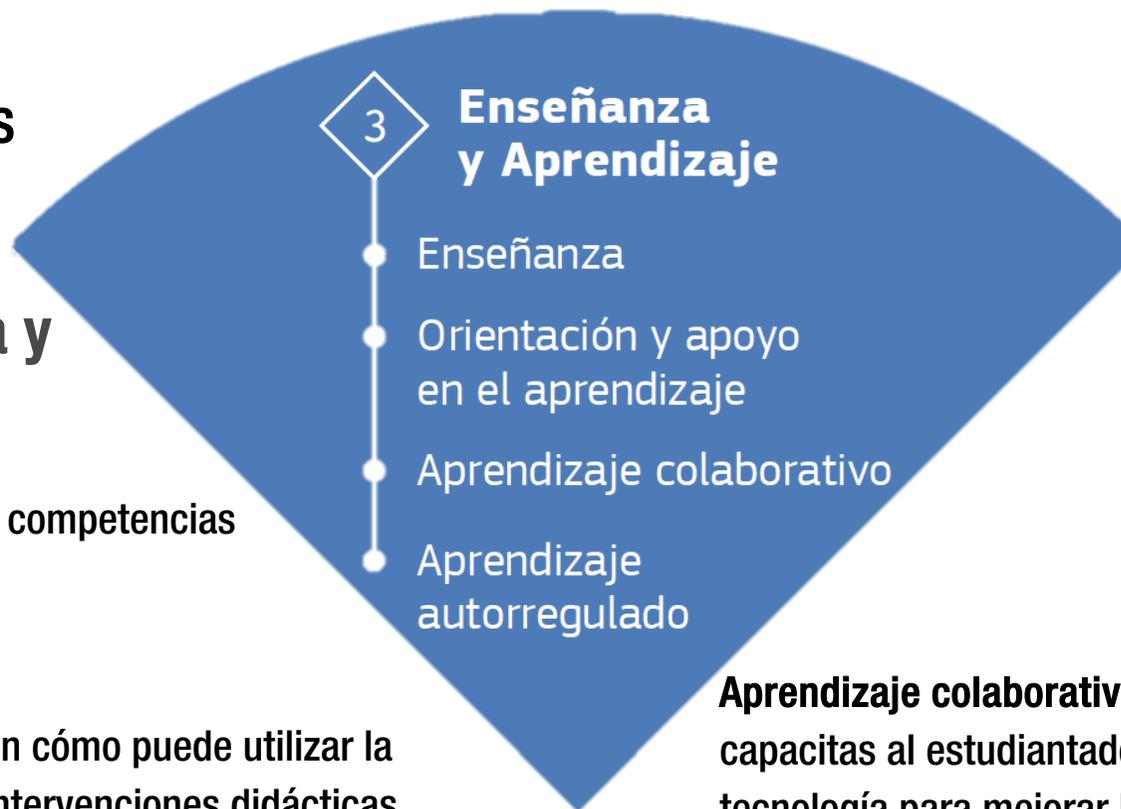


**¿HACES ALGUNAS DE ESTAS COSAS?
¿OTRAS PARECIDAS?**



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes



Enseñanza Tiene que ver con cómo puede utilizar la tecnología para programar intervenciones didácticas digitales y experimentar con nuevos métodos pedagógicos para mejorar la enseñanza y aprendizaje de el estudiantado.

Orientación y apoyo en el aprendizaje que se relaciona con como utiliza las tecnologías para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, tanto dentro como fuera del aula, y como puede incorporar nuevas modalidades y herramientas para ofrecerles orientación y seguimiento.

Aprendizaje colaborativo es la forma en que capacitas al estudiantado en el uso de tecnología para mejorar la forma en que colaboran, Se comunican y crean conocimiento de forma conjunta

Aprendizaje autorregulado uso de la tecnología para que tus alumnos sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.

Utilizo listas de distribución para organizar discusiones temáticas con mis estudiantes y con mis colegas en Teams, así personalizamos la comunicación según los intereses del grupo.

Uso programas digitales de dibujo, como Microsoft Whiteboard o Openboard, durante una videollamada para explicar de forma remota cualquier duda ocasionada durante el aprendizaje de los contenidos.

Para fomentar la colaboración y el debate fuera del aula, como un complemento a su formación, utilizo las siguientes herramientas: comunidad de Google+, Whatsapp o Telegram. Al principio del curso, abro un grupo en una de estas plataformas (no es obligatorio participar pero nunca me he encontrado con rechazo de algún o alguna estudiante). Les dejo un mensaje de audio en el que explico algunas reglas básicas y, a partir de ese momento, sólo intervengo para catalizar la proactividad (casi nunca es necesario) o enviar alguna información o material puntual. Pueden compartir reflexiones escritas, audios, artículos, hilos de Twitter, vídeos, imágenes fijas... Todo lo que puedan vincular con alguno de los temas abordados en el aula.

Diseño un ecosistema digital en el que el alumnado tienen subido a Aula Global (Moodle) el contenido íntegro de las clases en pdf, acompañados de cortes de películas, documentales, videos con resumen del contenido, selección de artículos ofreciendo los links de las plataformas correspondientes; materiales los cuales puede consultar de forma habitual y cuando quiera organizándose el plan de la asignatura. Así mismo, establezco diferentes canales de comunicación (comunidad de Google+, Whatsapp o Telegram) en la que el alumnado puede compartir sus avances, dudas, sugerencias, recomendaciones ... sobre el contenido teórico o práctico de las clases. Esto fomenta la proactividad y el abrir líneas de debate que no se dan en el aula. Además, quincenalmente actualizo un Excel integrado en la plataforma virtual con las calificaciones de la evaluación continua del alumnado y las tareas y actividades que ya ha completado, de manera que éste conozca en cada momento su progreso.

En mis presentaciones y documentos que comparto en mi clase y en mis investigaciones, cito adecuadamente los REA utilizados, reconociendo la contribución de los creadores originales.

**¿HACES ALGUNAS DE ESTAS COSAS?
¿OTRAS PARECIDAS?**

**ARTES Y
HUMANIDADES**

Área 4 Evaluación y retroalimentación

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Estrategias de evaluación: cómo utiliza las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa, mejorando y potenciando la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación que aplica.

Analíticas de aprendizaje Se relacionan con la forma en que puedes generar y analizar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, rendimiento y progreso de tu alumnado para la mejora de tus procesos enseñanza y aprendizaje.

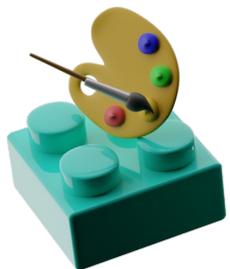
Retroalimentación, programación y toma de decisiones cómo utiliza las tecnologías para dar retroalimentaciones oportunas a los estudiantes. adaptar tus estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico valiéndote de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas.

4

Evaluación y Retroalimentación

- Estrategias de evaluación
- Analíticas de aprendizaje
- Retroalimentación, programación y toma de decisiones

ARTES Y HUMANIDADES



ARTES Y HUMANIDADES

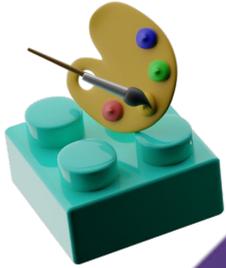


Organizo los datos de evaluación obtenidos por diferentes medios y proporciono un análisis detallado de los aspectos más significativos de la evaluación, como porcentajes de aprobados, porcentajes de suspensos, actividades con más dificultades... y que es compartida con compañeros dentro de la nube de la organización.

Combino diversas técnicas digitales, como cuestionarios en línea, análisis de participación en foros, valoración del desempeño en plataformas digitales y seguimiento del progreso en estas, al diseñar diferentes tipos de actividades que permitan obtener información más completa del proceso de aprendizaje del alumno. Los resultados de todas las actividades dirigidas a evaluar una misma área (bloque de contenidos) o competencia, los integro en un sistema unificado de evaluación. Utilizo herramientas de análisis de datos para comparar y contrastar los resultados obtenidos, identificando discrepancias y patrones que contribuyen a una evaluación más integral del aprendizaje de los estudiantes.

Creo dashboards interactivos personalizados para cada estudiante. Estos dashboards incluyen gráficos dinámicos que ilustran el rendimiento a lo largo del tiempo y proporcionan comparaciones detalladas entre distintas evaluaciones.

**¿HACES ALGUNAS DE ESTAS COSAS?
¿OTRAS PARECIDAS?**



Empoderamiento de los estudiantes

5

Accesibilidad e
inclusión

Personalización

Compromiso activo de
los estudiantes con su
propio aprendizaje

Área 5. Empoderamiento de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Accesibilidad e inclusión Tiene que ver cómo puede garantizar la accesibilidad a los recursos y actividades de aprendizaje a todos tus estudiantes, incluyendo a que tienen necesidades especiales, dando respuesta a las expectativas y habilidades, así como a las limitaciones en el uso de las tecnologías digitales.

Personalización se relaciona con el uso que haces de las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de tus estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje Tiene que con cómo puede el profesorado utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia, integrando las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las habilidades transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa.

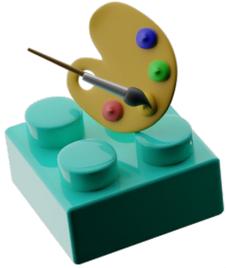
Los materiales de clase son proyectados en el aula para complementar las explicaciones y que sea sencillo seguir la clase. No obstante, cuando todos mis estudiantes tienen un portátil disponible, evito utilizar solo el proyector y transmito la información en la pantalla de cada estudiante. Realizo una llamada grupal de Microsoft Teams para compartir mi pantalla, lo que hace que la información sea más accesible para personas con problemas visuales. Además, me permite interactuar más fácilmente con la información que estoy mostrando.

Creo una actividad a través de una herramienta online en la que en función de las respuestas del alumnado (que sean o no correctas), se pueden ir desbloqueando nuevas actividades o preguntas de un mayor nivel de dificultad. Configuro la actividad de forma que en cada una de las respuestas lleve un comentario de retroalimentación automático y en el que aparecen enlaces a otros sitios web donde se proporcione más información sobre el tema (a modo refuerzo o ampliación).

Creo un blog colaborativo donde mis alumnos colocan sus puntos de vista respecto a lo que han aprendido, su aplicación y un feedback sobre la asignatura (metacognición). No obstante, viendo que les motiva mucho más o que les es más fácil contar sus reflexiones en vídeos tipo Reels, creo un tablón colaborativo en Padlet donde pueden colgar sus vídeos cortos reflexionando y en el que sus compañeros pueden visualizar y comentarlos. Configuro los permisos de este Padlet para que sólo tengan acceso los alumnos de la clase

ARTES Y HUMANIDADES





Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes

6

Información y
alfabetización mediática

Comunicación

Creación de contenido

Uso responsable

Solución de
problemas

Área 6 de Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Información y alfabetización mediática tiene que ver con incorporar actividades que requieran a los estudiantes localizar información en entornos digitales; organizar, procesar e interpretar la información, evaluando de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

Comunicación y colaboración digital Que se relaciona con incorporar actividades para que tus estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

Creación de contenido digital Tiene que ver con facilitar a tus estudiantes expresarse a través de medios digitales, y modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. También se relaciona con entender los derechos de autor y licencias de los contenidos y cómo hacer referencia a las fuentes.

En la asignatura de Inglés para la docencia en el Máster en Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras, organizo a los estudiantes en pequeños grupos al inicio del curso. La tarea consiste en desmitificar creencias erróneas sobre la enseñanza bilingüe a través de vídeos educativos en TikTok. Los grupos investigarán mitos comunes sobre la enseñanza bilingüe en España que se encuentran en la web. Cada grupo seleccionará dos mitos e investigará cómo desmitificarlos. Con la información encontrada, crearán dos pequeños vídeos para su publicación en TikTok explicando los mitos y usando argumentos para desmitificarlos. En estos vídeos han de identificar las fuentes usadas y los criterios de selección que han seguido.

Enseño a los estudiantes a utilizar discos duros externos y carpetas en la nube para que puedan continuar los trabajos de edición que han comenzado en la universidad en sus ordenadores personales en su casa. También es necesario ese aprendizaje para poder trabajar en distintos ordenadores de las aulas informáticas.

ARTES Y HUMANIDADES



En mis asignaturas les ayudo a preparar un currículum vitae. No obstante, atendiendo a las nuevas tendencias y avances en selección de personal que incorporan IA, decido replantear mi práctica para atender a esos avances

En la asignatura de lengua inglesa del Grado de Lenguas Modernas, segundo curso y segundo semestre, divido a los estudiantes en parejas para llevar a cabo una actividad centrada en el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés y el intercambio de estrategias de aprendizaje. La tarea consiste en que cada pareja grabe un role-play donde actúan como su “futuro yo”, narrando las estrategias que emplearon para alcanzar un alto nivel de competencia comunicativa en inglés. Para ello, les ofrezco una serie de pautas para lograr una comunicación eficaz en vídeo. En este apartado, incido en las normas de etiqueta digital

**¿HACES ALGUNAS DE ESTAS COSAS?
¿OTRAS PARECIDAS?**