

MRCDD

Síntesis de áreas y competencias.

6 ÁREAS



23 COMPETENCIAS

Cada área se desglosa en....

Nº Competencia.	Etapas de progresión.	Niveles de progresión.	Indicadores de logro.	Afirmaciones sobre el desempeño.
	A	A1 - A2		
	B	B1 - B2		
	C	C1 - C2		

A
Supervisados A1 - Conoce y reconoce.
A2 - Utiliza de forma tutelada.

B
Autónomos B1 - Toma pero no crea.
B2 - Adapta a una nueva situación.

C
Líderes C1 - Lidera a nivel de centro.
C2 - Lidera en la profesión.

Los niveles de progresión tienen carácter acumulativo.

Excepto protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autor que son prescriptivos.

Área 1 Compromiso Profesional

YO COMO
DOCENTE

Cómo colaboras con otros docentes, familias y otros agentes de forma virtual.

1.1 COMUNICACIÓN ORGANIZATIVA. Aplicar las estrategias de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa. Fuera del proceso enseñanza/aprendizaje.

1.2 PARTICIPACIÓN, COLABORACIÓN Y COORDINACIÓN PROFESIONAL. Participar en los órganos colegiados y de coordinación docente. Coordinarse con integrantes de los equipos docentes y de orientación y apoyo. Colaborar con otros centros e instituciones en el desarrollo de planes y proyectos.

1.3 PRÁCTICA REFLEXIVA. Reflexionar sobre la práctica pedagógica digital tanto en aula como en centro, para poder aplicar mejoras.

1.4 DESARROLLO PROFESIONAL DIGITAL CONTINUO. Desarrollar y mantener actualizadas las competencias digitales profesionales en docentes.

1.5 PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES, PRIVACIDAD, SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL. Proteger el ámbito educativo y evitar los riesgos y amenazas que afecten a los derechos y garantías digitales de miembros de la comunidad educativa. Uso responsable seguro y saludable, garantizando el bienestar del alumnado, de las tecnologías digitales.

Área 2 Contenidos Digitales

PARA MI
ALUMNADO

Todo lo que debe ser aprendido
por el docente.

2.1 BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

Localizar evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad que ayuden a apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar el contexto de estos contenidos para garantizar su buena aplicación.

2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

Modificar y adaptar los contenidos educativos digitales ya existentes, respetando su licencia. Crear nuevos contenidos en entornos seguros. Tener en cuenta el fácil acceso, los objetivos y adecuación al alumnado de los contenidos digitales. Emplear herramientas digitales de autor para la creación y modificación de contenidos.

2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE RECURSOS DIGITALES.

Catalogar y proteger adecuadamente los contenidos para ponerlos a disposición de la comida educativa. Respetar y aplicar la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor.

Contenidos digitales. Contenido que debe ser aprendido por el alumnado pero que no fue creado con un sentido educativo.

Contenidos digitales educativos: creado con datos concretos (curso, materia...) con un fin educativo.

Área 3 Enseñanza y Aprendizaje

PARA MI
ALUMNADO

Área central, abarca todas las
fases del proceso
enseñanza/aprendizaje.

3.1 ENSEÑANZA. Integrar en las programaciones el uso de tecnologías digitales, y gestionar y coordinar adecuadamente dichos intervenciones. Permitir la intervención de las tecnologías digitales de forma creativa segura y crítica, con el objetivo de mejorar la eficacia de la práctica docente. Desarrollar y experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos.

3.2 ORIENTACIÓN Y APOYO EN EL APRENDIZAJE. Mejorar la interacción individual y colectiva del alumnado, dentro y fuera de las sesiones de aprendizaje. Ofrecer orientación y asistencia a los alumnos, respetando los derechos digitales y evitando discriminación o sesgo.

3.3 APRENDIZAJE ENTRE IGUALES. Mejorar el aprendizaje del alumno a través de la colaboración. Proporcionar estrategias para utilizar las tecnologías digitales para enriquecer el proceso aprendizaje y la capacidad de aprender a aprender.

3.4 APRENDIZAJE AUTORREGULADO. Favorecer la reflexión sobre la aprendizaje y el desarrollo de estrategias para el proceso aprendizaje realizado.

Área 4 Evaluación y retroalimentación.

PARA MI
ALUMNADO

Complementa los métodos de
evaluación tradicionales.

4.1 ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN. Utilizar las tecnologías digitales para el desarrollo de medios e instrumentos de evaluación. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

4.2 ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE. Generar, almacenar, validar, seleccionar, analizar e interpretar evidencias digitales sobre la actividad de lo divino y progreso del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.3 RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer retroalimentación. Adaptar las estrategias de enseñanza e informar al alumnado y familias de acuerdo a las evidencias recogidas por las tecnologías digitales.

La protección de datos en este área tiene una integración implícita debido a la sensibilidad de datos que se maneja.

Área 5 Empoderamiento del Alumno

EL ALUMNO
COMO
PROTAGONISTA

Consecución del compromiso
activo del alumnado.

5.1 ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN. Facilitar el aprendizaje de todo el alumnado eliminando las barreras contextuales. Garantizar la accesibilidad a recursos digitales adoptando medidas contra la brecha digital.

5.2 ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS PERSONALES DEL APRENDIZAJE. Utilizar las tecnologías para atender las diferencias del alumnado, considerando sus derechos digitales, para que todos puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.

5.3 COMPROMISO ACTIVO DEL ALUMNADO EN SU PROPIO EJE. Integrar las tecnologías y las estrategias pedagógicas ayudando al compromiso activo del alumno con una materia, en la cual él se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.

Área 6

Desarrollo de la competencia digital del alumnado.

CIUDADANOS
DIGITALMENTE
COMPETENTES

Consecución del compromiso
activo del alumnado.

6.1 ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EN EL TRATAMIENTO DE DATOS Y LA INFORMACIÓN. Diseñar propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumno.

6.2 COMUNICACIÓN, COLABORACIÓN Y CIUDADANÍA DIGITAL. Diseñar propuestas pedagógicas con el empleo de las tecnologías respetando la etiqueta digital. Fomentar la construcción de una ciudadanía e identidad digital responsable.

6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. Programar la creación de contenidos digitales por parte del alumno, dentro del proceso de aprendizaje, considerando los derechos de autoría propia de intelectual.

6.4 USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL. Considerar en el proceso de enseñanza y aprendizaje el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales por parte del alumno.

6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. Incluir la utilización de tecnologías digitales por parte del alumno para resolver problemas cotidianos y desenvolverse, de forma creativa y crítica, en un mundo digitalizado.