

0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la segunda competencia del área 2 y se demuestra a la hora de **diseñar, crear y modificar contenidos digitales** para adecuarlos a las características y necesidades de todo el alumnado y a los objetivos de aprendizaje. Los contenidos digitales de uso educativo deberán responder a criterios de calidad didáctica, disciplinar y técnica, siendo fundamental **tener en cuenta las opciones de accesibilidad y usabilidad**. Para la edición y creación de nuevos contenidos se deberá ser capaz de emplear **herramientas de autor que generen contenidos accesibles y compatibles** con distintos estándares y formatos.

Esta competencia está estrechamente relacionada con las competencias 1.3 Práctica reflexiva y 3.1 Enseñanza.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Utilización de las herramientas de autor para modificar o crear los contenidos educativos digitales e introducir los metadatos para su catalogación.
- Conocimiento y aplicación de criterios de calidad técnicos, didácticos, disciplinares y relativos al desarrollo de competencias a la hora de modificar o crear los contenidos educativos digitales.
- Conocimiento de los tipos de licencias y uso ético de las mismas en el desarrollo de obras derivadas. Aplicación de sistemas normalizados de citas y referencias.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

- **2.2.B2.1.** Crea, de forma individual o en colaboración con otros, nuevas unidades y secuencias de aprendizaje a partir de la integración de contenidos digitales diversos, introduciendo las modificaciones necesarias y elaborando, si es preciso, algunos elementos para estructurarlas de forma coherente y adaptarlas al contexto de aprendizaje concreto en el que se van a emplear.
- **2.2.B2.2.** Utiliza medidas de seguridad para evitar la pérdida de información en situaciones de edición compartida de contenidos educativos digitales.
- **2.2.B2.3.** Aplica criterios técnicos en la integración y modificación de los contenidos digitales para que se puedan empaquetar, exportar y desplegar de forma accesible en las plataformas empleadas en el centro educativo.

- **2.2.B2.4.** Dispone de un procedimiento sistemático de evaluación de contenidos digitales para su integración en unidades y secuencias didácticas y para su adaptación al contexto educativo en el que van a ser aplicados.

Algunas **acciones** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Crear y adaptar contenidos digitales para que se adecuen al objetivo de aprendizaje, al contexto, al enfoque pedagógico y a los destinatarios, garantizando la accesibilidad universal.
- Utilizar herramientas de autor para crear y modificar contenidos educativos digitales cuyas características técnicas, términos de uso y políticas de privacidad sean respetuosas con la protección de datos personales.
- Modificar y editar contenidos digitales existentes cuando esté permitido.
- Combinar y fusionar contenidos digitales existentes o partes de estos en los términos establecidos en las licencias de uso.
- Crear contenidos educativos digitales con otras personas de manera conjunta dentro de entornos colaborativos seguros.
- Utilizar diversas herramientas de autor seleccionando las más adecuadas al formato del contenido educativo digital que se desea crear.
- Respetar las limitaciones establecidas en la ley de propiedad intelectual para integrar fragmentos de contenidos, con un propósito ilustrativo, en materiales para uso educativo.

PALABRAS CLAVE		
Creación de contenidos	Modificación de contenidos	Herramientas de autor
Herramientas Libres	Copias de seguridad regulares	Autenticación de usuarios
Control de versiones	Restricción de permisos	Protección de datos

Revision #5

Created 26 March 2023 19:52:01 by Isabel Catalán Sancho

Updated 12 April 2023 15:46:26 by Isabel Catalán Sancho