

INTRODUCCIÓN Área 6.

Desarrollo de la competencia digital del alumnado

Este primer capítulo pretende ofrecer una introducción a la temática que nos ocupa en esta área 6: 'Desarrollo de la competencia digital del alumnado', estableciendo los objetivos y contenidos que vamos a trabajar.

Primeros pasos

Frente a las restantes competencias de este marco, en las que se trataba de cómo el profesorado debía emplear las tecnologías digitales para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, el área 6 detalla las competencias pedagógicas específicas que los docentes necesitan para que el alumnado adquiera y desarrolle su competencia digital para ejercer una ciudadanía activa, responsable y crítica.

Objetivos

Las competencias recogidas en esta área están específicamente orientadas a la consecución del fin establecido para el sistema educativo en el apartado I) del artículo 2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación:

“La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva”.

Contenidos

Dentro de este área encontramos cinco competencias:

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

6.2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

6.3. Creación de contenidos digitales

6.4. Uso responsable y bienestar digital

6.5. Resolución de problemas



MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (MRCDD)

ÁREA 6

DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA DIGITAL
DEL ALUMNADO

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

6.2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

6.3. Creación de contenidos digitales

6.4. Uso responsable y bienestar digital

6.5. Resolución de problemas

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



www.cddaragon.es

Imágenes de Canva



o al enlace: <https://www.cddaragon.es/wp-content/uploads/2022/11/Infografia-Area-6-1.pdf>

CDD Aragón. MRCDD Área 6 (CC BY-SA)

Continuemos con la explicación detallada de cada una de las competencias que se encuentran dentro de este área.

Revision #4

Created 28 May 2023 17:49:46 by Isabel Catalán Sancho

Updated 14 September 2023 13:01:58 by Silvia Gómez Ferrer