

# Introducción

Vamos al **Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente** para entender mejor este apartado.

En el **nivel de progresión B2** nos dice esto.

“ Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.

Lo anterior se concreta en los siguientes **indicadores de logro**:

“ 6.3.B2.1 Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucren al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad.

6.3.B2.2. Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la A.E. o por los titulares del centro para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.

En resumen, esta área integra tanto la generación original como la reelaboración o edición de contenidos digitales, entre los cuales se encontrarían también los programas informáticos, respetando siempre los derechos de autor y de propiedad intelectual.

A nuestro alumnado se le considera por muchas personas como “nativo digital” dando por hecho que saben todo lo relacionado con las tecnologías digitales y más bien hay que entender este término como que “han nacido cuando se han creado muchas de las tecnologías digitales que usamos en nuestro día a día”.

Ante cualquier duda aquí tienes el enlace al libro [\*\*B2. Música. Área 2. Contenidos digitales.\*\*](#)



Revision #5

Created 9 May 2023 11:31:05 by Silvia Gómez Ferrer

Updated 7 November 2023 12:45:38 by Silvia Gómez Ferrer