



Cuando el alumnado adquiera las cinco competencias de esta área, podrá desarrollar su propia competencia digital, y del mismo modo, **aplicarla en todos los ámbitos de su vida**: tener un pensamiento crítico sobre las diversas fuentes de información, saber comunicarse en las redes sociales en función del ámbito en que se navegue, usar las licencias de derechos de autor que considere oportunas, conocer los riesgos de internet y aplicar niveles de seguridad de sus datos, realizar transacciones por internet, configurar el software de un nuevo dispositivo, etc...

“ El área 6 tiene vinculadas 5 competencias digitales que a continuación vamos a desglosar y explicar

## 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



## Resumiendo



### Desarrollo de la competencia digital del alumnado

Capacidad del docente para crear situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que el alumnado desarrolle alfabetización mediática, comunicación, creación de contenidos, bienestar digital y resolución de problemas.

---

Las infografías han sido elaboradas por el equipo de asesorías de competencia digital docente de Aragón.

Revision #9

Created 2022-12-02 17:27:22 CET by Javier Gerico

Updated 2022-12-08 09:56:30 CET by Javier Gerico