

Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño para nivel C2 dentro de la Competencia digital del profesorado

Área 1. Compromiso profesional

1.1. Comunicación organizativa

Diseño de las estrategias de comunicación organizativa de los centros docentes.

Hago contribuciones innovadoras para la mejora de la comunicación organizativa en los centros educativos atendiendo a criterios de calidad, eficiencia, accesibilidad, requisitos técnicos y de conformidad con la normativa vigente.

Ejemplos:

- Asesoro a otros centros en el diseño de los planes de comunicación mediante el uso de tecnologías digitales.
- Identifico nuevas funcionalidades que deberían tener las herramientas digitales para cubrir adecuadamente las necesidades de comunicación organizativa de los centros educativos.
- Dispongo de un blog, premiado y/o reconocido con un sello de calidad, en el que analizo distintos aspectos de la comunicación organizativa en los centros educativos.

1.2. Participación, colaboración y coordinación profesional

Investigación sobre nuevos modelos de colaboración profesional a través plataformas digitales.

Diseño nuevos modelos de colaboración, coordinación y participación profesional empleando tecnologías digitales a partir de la investigación sobre su impacto y adecuación a las tareas y proyectos educativos.

Ejemplos:

- Participo en la evaluación de proyectos que promueven el uso de nuevas herramientas de colaboración.
- Coordino una comunidad virtual de aprendizaje en una red profesional para intercambiar experiencias y opiniones sobre nuevos modelos de colaboración docente en entornos digitales.
- Contribuyo al análisis funcional que requerirían las herramientas de colaboración empleadas por los centros educativos para gestionar de forma más eficaz y fluida el desarrollo de proyectos educativos interdisciplinarios.
- Dispongo de publicaciones (artículos, informes, libros, ...) sobre el desarrollo del liderazgo distribuido en centros educativos enriquecido con el uso de tecnologías digitales.

1.3. Práctica reflexiva

Investigación y liderazgo en el desarrollo de procesos de práctica reflexiva.

Contribuyo al desarrollo de procesos de reflexión e investigo sobre su impacto en la mejora de la prácticas, métodos y políticas digitales en la educación.

Ejemplos:

- He creado y lidero una comunidad profesional cuyo objetivo es analizar y contrastar, a partir de parámetros compartidos y examinados críticamente, las prácticas pedagógicas digitales de sus miembros.
- Desarrollo métodos y modelos pedagógicos digitales aplicables a distintos contextos educativos en un proceso de investigación-acción continuo sobre la propia práctica.
- Diseño instrumentos (listas de control, escalas de valoración, rúbricas, etc.) para la recogida de datos a partir de una observación sistemática que apoye los procesos de reflexión sobre la práctica pedagógica digital en el contexto de una investigación.

1.4. Desarrollo profesional digital continuo (DPC)

Diseño de nuevos programas de investigación aplicada a la educación para el desarrollo profesional docente mediante las tecnologías digitales.

Diseño, a través de procesos de investigación, y aplico nuevos modelos de desarrollo profesional docente con compañeros utilizando las tecnologías digitales.

Ejemplos:

- Elaboro cursos de formación en línea (abiertos, tutorizados, etc.) adaptados a los nuevos modelos de diseño instruccional para el desarrollo profesional docente.
- Llevo a cabo un proyecto de investigación sobre el impacto de la mejora del desempeño docente del profesorado que participa en comunidades profesionales

virtuales.

1.5. Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

Referente en el diseño y aplicación de protocolos o medidas de seguridad, protección de datos

personales, privacidad, derechos digitales y bienestar relacionados con la utilización de las tecnologías digitales en el ámbito educativo.

Asesor en el diseño de los protocolos de seguridad y sobre las medidas de protección del bienestar físico y psicológico del alumnado y del medioambiente en el ámbito educativo. Realizo investigaciones sobre estos temas.

Ejemplos:

- Elaboro un protocolo de evaluación, aplicable en cualquier centro educativo, para seleccionar aplicaciones dirigidas a la protección de los datos personales, el control de contenidos o la seguridad de acceso a dispositivos como, por ejemplo, herramientas de control parental, encriptación de datos, etc.
- Asesor a los responsables de los centros educativos en el diseño de las medidas de seguridad que se incluyen en el plan digital de centro y en el plan de sensibilización para la comunidad educativa.
- Diseño planes integrales de actuación para la prevención e intervención en situaciones derivadas del uso inadecuado de las tecnologías digitales en niños y adolescentes en los que se vinculan el Plan de Convivencia, el plan digital de centro y el proyecto educativo.

Área 2. Contenidos digitales

2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales

Transformación de las prácticas de búsqueda y selección de contenidos educativos digitales.

Aporto nuevos modelos de búsqueda y de criterios de calidad para la selección de contenidos digitales en el ámbito educativo.

Ejemplos:

- Lidero grupos profesionales relacionados con la evaluación de contenidos digitales y la definición de nuevos estándares de calidad.
- Realizo aportaciones en foros profesionales para resolver problemas relacionados con la selección de contenidos digitales en función de diversos criterios.
- Coordino el uso de distintas normas (Norma UNE 71362:2020, WCAG 2.1, etc.) como referencia para seleccionar contenidos educativos digitales de calidad en comunidades profesionales.

2.2. Creación y modificación de contenidos digitales

Creación de contenidos educativos digitales originales para un nivel, materia, área, competencia e investigación formal sobre este ámbito.

Investigo sobre nuevos modelos, tecnologías y formatos de contenidos educativos digitales y lidero equipos docentes para la creación de materiales didácticos estructurados para un nivel, área o competencia curricular acordes a un determinado

modelo pedagógico.

Ejemplos:

- Lidero y promuevo la participación en proyectos de creación de contenidos educativos que supongan una transformación y mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en el centro o en la comunidad educativa.
- Coordino un proyecto de innovación educativa en el que se analiza el uso de nuevos formatos de contenidos educativos digitales para dar respuestas personalizadas a las necesidades de aprendizaje.
- He creado, en colaboración con mi equipo docente, los contenidos digitales del módulo formativo que impartimos incluyendo el uso de simuladores y laboratorios virtuales.

2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

Identificación de nuevas funcionalidades técnicas y diseño de métodos y modelos para mejorar la compartición de contenidos digitales en el ámbito educativo o en la creación de nuevos repositorios.

Desarrollo o colaboro en el diseño de nuevos sistemas para la compartición, gestión e intercambio de contenidos educativos en entornos seguros.

Ejemplos:

- Diseño, publico y promuevo nuevos modelos de catalogación y compartición de contenidos de calidad, por ejemplo, sistemas de etiquetado estandarizado en repositorios de vídeo, dirigidos a la comunidad educativa.
- Creo, solo o en colaboración, un repositorio de

contenidos educativos empleando un CMS cuidando criterios de accesibilidad y el flujo de trabajo en el proceso de publicación para asegurar su calidad.

- Diseño e imparto actividades formativas sobre seguridad, gestión e intercambio de contenidos educativos en repositorios sustentados por entidades públicas o privadas.

Área 3. Enseñanza y aprendizaje

3.1. Enseñanza

Investigación y transformación de las prácticas de enseñanza aprendizaje mediante la integración de las tecnologías digitales de forma sistemática, segura y crítica.

Diseño nuevos modelos de integración de los recursos digitales para su inclusión en las prácticas docentes e investigo sobre su impacto en los aprendizajes.

Ejemplos:

- Mantengo un blog premiado o reconocido por instituciones o A. E. en el que el tema central es la integración de las tecnologías digitales en la práctica docente, adaptando su uso a distintas estrategias metodológicas y contextos educativos.
- Identifico nuevas funcionalidades en entornos virtuales o en las herramientas que pueden ser empleadas para el aprendizaje de un determinado contenido o materia o en la adquisición y desarrollo de una competencia y las comparto en una comunidad profesional que trabaja en su desarrollo.
- Llevo a cabo una investigación para determinar si existen diferencias significativas en el aprendizaje de los conceptos, cálculo y aplicación trigonométricos

empleando un determinado software educativo.

3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje

Investigación y diseño de nuevos modelos de apoyo y orientación al alumnado durante los procesos de aprendizaje empleando tecnologías digitales.

Diseño estrategias y modelos innovadores basados en procesos de investigación sobre la utilización de las tecnologías digitales para la comunicación, la interacción y la monitorización de los aprendizajes que eviten la discriminación, los sesgos o la generación de expectativas inadecuadas respecto al alumnado y preserven sus datos personales y sus derechos digitales.

Ejemplos:

- Lidero un grupo que investiga el uso de las tecnologías de videoconferencia para el desarrollo de tutorías académicas y su efecto sobre los aprendizajes en entornos de formación en línea, por ejemplo, en la FP a distancia y durante el periodo de prácticas en la empresa.
- Experimento con tecnologías emergentes, como, por ejemplo, Internet de las cosas, para desarrollar sistemas de monitorización de los aprendizajes evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo y respetando los derechos digitales del alumnado.

3.3. Aprendizaje entre iguales

Desarrollo e implementación de nuevas estrategias y modelos de aprendizaje entre iguales basados en tecnologías digitales de colaboración.

Diseño modelos innovadores de integración de herramientas de colaboración para la creación conjunta de conocimiento y los integro en la planificación.

Ejemplos:

- Investigo sobre la interrelación de las RRSS y el aprendizaje entre iguales con el fin de establecer nuevos modelos de integración del aprendizaje social en el contexto de la educación formal apoyado en la utilización de las tecnologías digitales.
- Transmito por medio de ponencias, cursos y publicaciones las novedades y estudios más importantes sobre herramientas colaborativas digitales para el aprendizaje, con el objetivo de fomentar la innovación educativa.
- Analizo las posibles implicaciones del paradigma conectivista en el aprendizaje entre iguales dentro del contexto del aula, del centro e intercentros.

3.4. Aprendizaje autorregulado

Transformación de las prácticas docentes mediante el desarrollo de nuevas estrategias y modelos de integración de las tecnologías digitales para la mejora del aprendizaje autorregulado del alumnado.

Diseño nuevas estrategias y modelos de integración de las tecnologías digitales en el proceso educativo que favorecen la autorregulación del aprendizaje por parte del alumnado.

Ejemplos:

- Investigo sobre el impacto que tiene la integración de aplicaciones digitales para la autorregulación del aprendizaje en el EPA en la mejora de los resultados académicos del alumnado.
- Participo en una investigación sobre la correlación entre el uso de estrategias de aprendizaje autorregulado empleando tecnologías digitales y la continuidad del alumnado en el sistema educativo cursando estudios postobligatorios.
- Desarrollo nuevas propuestas educativas que permiten que el alumnado, de forma autónoma y mediante el uso de tecnologías digitales, pueda reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, por ejemplo, tomando como referencia el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Área 4. Evaluación y retroalimentación

4.1. Estrategias de evaluación

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje y diseño de nuevos modelos, medios e instrumentos para la recogida de datos.

Investigo sobre el uso de las tecnologías digitales para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje con el fin de diseñar nuevos modelos, técnicas o instrumentos o nuevos desarrollos tecnológicos.

Ejemplos:

- Participo en un proyecto de investigación aplicada para determinar si la autoevaluación del alumnado mediante el portafolio digital del aprendizaje influye en la mejora

de su rendimiento académico y en la adquisición de competencias para el aprendizaje autónomo.

- Diseño un instrumento de evaluación que, gracias al uso de las tecnologías digitales, facilita el cotejo de los datos registrados a partir de la observación con los obtenidos mediante el registro de actividades en el entorno virtual de aprendizaje.
- Diseño sistemas de recogida de datos, obtenidos por medio de sensores que siguen el movimiento ocular, para la evaluación diagnóstica de las dificultades de aprendizaje de la lectoescritura.
- Colaboro con las Administraciones Educativas en el diseño y validación de pruebas estandarizadas de la evaluación de las competencias del alumnado.

4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales para el análisis de datos y desarrollo de nuevas propuestas con el fin de mejorar las prácticas de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Diseño modelos, a partir de la investigación aplicada, para la obtención, tratamiento y análisis de los datos de evaluación empleando tecnologías digitales con el fin de mejorar los procesos educativos.

Ejemplos:

- Participo en un proyecto de investigación sobre la utilización de tecnologías digitales que faciliten en tiempo real una visualización sintética de la información sobre el progreso del aprendizaje de cada alumno y alumna tanto respecto a los criterios

curriculares como respecto a su situación inicial de partida.

- Colaboro con la A. E. para definir las variables relevantes en un estudio estadístico longitudinal para evaluar el impacto de las medidas adoptadas para reducir la repetición de curso en la continuidad de los estudios postobligatorios.

4.3. Retroalimentación y toma de decisiones

Diseño de nuevos sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la enseñanza y el aprendizaje a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación.

Transformo los procesos de información, retroalimentación y toma de decisiones a partir de los resultados obtenidos de la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de las tecnologías digitales.

Ejemplos:

- Propongo nuevos sistemas, empleando las tecnologías digitales, para mejorar la retroalimentación en tiempo real en las actividades de aprendizaje en entornos virtuales.
- Diseño sistemas para el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, en función del análisis de las evidencias obtenidas mediante las tecnologías digitales, ofreciendo funcionalidades que permitan un control de los docentes en este proceso.
- Análisis de forma crítica los resultados automatizados obtenidos de los programas de tratamiento de datos y de nuevos formatos de retroalimentación.

- Formo a otros docentes en el proceso de reflexión sobre la utilización de los sistemas y la intervención en la toma automatizada de decisiones, así como sobre los requisitos legales que deben cumplirse para su utilización.
- Colaboro en el diseño de un sistema digital para ofrecer información combinada sobre la integración laboral de egresados de determinadas titulaciones, probabilidad de completar con éxito dichos estudios correlacionado con las puntuaciones de la educación obligatoria y preferencias laborales manifestadas por quienes han cursado esa formación.
- Participo en un grupo de investigación y promoción de la transparencia en la publicación de los algoritmos y variables empleadas en las aplicaciones que ofrecen evaluaciones automatizadas no configurables por parte de los docentes.
- Colaboro en la creación de un código deontológico sobre el uso de las tecnologías digitales en los procesos de evaluación educativa.

Área 5. Empoderamiento del alumnado

5.1. Accesibilidad e inclusión

Innovación de las prácticas de inclusión educativa a través de las tecnologías digitales.

Innovo prácticas de inclusión educativa, proponiendo nuevas estrategias pedagógicas que hagan uso de las tecnologías digitales o que mejoren estas últimas identificando y/o creando nuevas funcionalidades, a partir de la investigación o de evidencias científicas.

Ejemplos:

- He publicado una investigación sobre la mejora del aprendizaje gracias a las funcionalidades de accesibilidad de los programas ofimáticos, contemplando especificaciones acerca de cómo deben utilizarse para garantizar la inclusión.
- Lidero un proyecto de investigación sobre la relación entre el desarrollo de la competencia digital y las posibilidades de inserción laboral.
- Asesoro a otros profesionales del ámbito educativo sobre soluciones tecnológicas asistenciales que deben adoptarse conforme a los destinatarios.
- Participo en un proyecto de investigación sobre los estándares de los archivos de transcripción automática de audios para incorporar más fácilmente subtítulos en los materiales multimedia.
- Colaboro en el desarrollo de un sistema para la adaptación de la interfaz de usuario en el entorno virtual de aprendizaje en función de la competencia lectora del alumnado (lector, neo lector y no lector).

5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales para la atención personalizada de necesidades de aprendizaje y la creación de nuevos modelos pedagógicos o definición de nuevas funcionalidades.

Investigo sobre el impacto en el aprendizaje del uso de las tecnologías digitales para la atención a las necesidades personales del alumnado con el fin de diseñar nuevas estrategias para su utilización o idear nuevas funcionalidades que respondan de forma más eficiente, inclusiva y ética a estas necesidades.

Ejemplos:

- Creo nuevos sistemas para el diseño de itinerarios de aprendizaje combinando el uso de diversas tecnologías digitales.
- Analizo los sesgos que podrían derivarse del uso de desarrollos de inteligencia artificial para hacer predicciones sobre el alumnado a partir de datos demográficos y académicos previos en “sistemas de tutoría inteligente”.
- Desarrollo un proyecto de investigación orientado a la optimización del uso de robots para la atención de alumnado con trastornos del espectro del autismo.
- Investigo la validez de los sistemas de tutoría mediante diálogo sustentados en asistentes de IA.
- Colaboro en el desarrollo de un entorno de accesibilidad “enriquecida” en el que el alumnado participa en actividades grupales junto con otros compañeros y compañeras a la vez que recibe atención personalizada.
- Coordino una investigación para hacer un análisis comparativo del impacto en la superación de las dificultades de aprendizaje del alumnado para el que se han desarrollado planes personalizados de refuerzo apoyados en el uso de tecnologías digitales y para los que no, con el fin de determinar cuáles se han mostrado efectivos.

5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Investigación, innovación y liderazgo en el proceso de transformación de las prácticas pedagógicas digitales para mejorar el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

Investigo el uso didáctico de las tecnologías digitales asociado a estrategias pedagógicas que asignan al alumnado un papel activo en los procesos de enseñanza y aprendizaje con

objeto de proponer mejoras o nuevos modelos pedagógicos y determinar su impacto en la motivación y en el desarrollo de operaciones cognitivas complejas y competencias transversales del alumnado.

Ejemplos:

- Participo en una investigación sobre el impacto del uso de aplicaciones de realidad aumentada en la comprensión significativa de los elementos arquitectónicos y en la identificación de los aspectos artísticos que evolucionan a lo largo de la historia del arte.
- He publicado un libro para desarrollar las estrategias heurísticas del alumnado en la resolución de problemas matemáticos empleando tecnologías digitales.
- Coordino un equipo de docentes de Formación Profesional de Sistemas microinformáticos y redes que trabaja en la definición de las características que han de reunir los proyectos educativos de aprendizaje-servicio para que el alumnado desarrolle sus competencias transversales, en particular, la capacidad emprendedora.
- Imparto conferencias y congresos sobre el uso de los videojuegos de estrategia en tiempo real como elemento motivador para el aprendizaje de la historia de las civilizaciones a través de modelos sencillos.

Área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

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

Transformación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en

alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos mediante la investigación y diseño de nuevas estrategias pedagógicas.

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo y mejora de la alfabetización mediática y en tratamiento de información y datos del alumnado.

Ejemplos:

- Diseño nuevos modelos de actividades que mejoren la curva de aprendizaje del alumnado en la búsqueda y la evaluación de la información, por ejemplo, “web quest tramposas”, donde las fuentes de información que aportan los enlaces de la web quest presentan información contradictoria y deficiencias identificables.
- Publico artículos en los que presento nuevas estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado a la hora de evaluar la calidad de la información obtenida de distintas fuentes (webs, prensa digital, redes sociales, etc.).
- Llevo a cabo una investigación para comparar los resultados obtenidos en tareas educativas empleando distintos motores de búsqueda y configuraciones, con objeto de contrastar la tesis sobre la limitación y uniformidad de los resultados de las búsquedas (efecto burbuja) a causa de la personalización que llevan a cabo los algoritmos.
- Participo en un proyecto de investigación sobre el impacto que en otros aprendizajes puede tener la mejora de la competencia digital del alumnado para buscar, seleccionar y organizar información relevante.

6.2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso de las tecnologías de la comunicación y de la colaboración y en la construcción de la identidad digital y de una ciudadanía activa y responsable.

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para utilizar de forma adecuada y responsable las tecnologías en la comunicación, en la colaboración y en la participación ciudadana.

Ejemplos:

- Lidero un proyecto europeo intercentros para que todo el alumnado colabore en el desarrollo de una carta de derechos digitales de la infancia y la adolescencia.
- Llevo a cabo una investigación longitudinal sobre el impacto de las estrategias pedagógicas para desarrollar la autoestima, la asertividad y las habilidades sociales del alumnado en el uso responsable de las tecnologías de la comunicación y la colaboración y en la construcción de su identidad digital.
- Desarrollo un estudio de campo para conocer qué tecnologías emplean los adolescentes para comunicarse y cómo las utilizan y diseño propuestas pedagógicas encaminadas al desarrollo de esta competencia en el alumnado.
- Diseño e implemento un experimento docente, basado en la evaluación del impacto que tiene, sobre el aprendizaje del alumnado, el trabajo del propio alumnado junto con un agente inteligente que desempeña la función de compañero de aprendizaje (Learning Companion o LC).

6.3. Creación de contenidos

Innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas a estimular el uso creativo y riguroso, aplicando criterios de calidad, de las tecnologías digitales por parte del alumnado para elaborar contenidos digitales.

Ejemplos:

- Participo en una investigación para evaluar de qué modo la creación y reelaboración de contenidos digitales por parte del alumnado produce una mejora general en sus aprendizajes.
- He recibido un premio estatal por la coordinación de un proyecto de innovación de centro por la calidad de los contenidos de realidad aumentada elaborados por el alumnado.
- He creado una red de centros para que el alumnado pueda realizar una exposición virtual de “mundos invisibles” a partir de contenidos digitales obtenidos en Internet.
- Investigo la metodología “Aula del futuro” como estrategia pedagógica que permite la mejora del proceso general de creación de contenidos digitales de calidad por parte del alumnado.

6.4. Uso responsable y bienestar digital

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje, de forma que se adapte a la continua evolución de los riesgos y de las tecnologías dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso de las dispositivos y servicios digitales de forma segura, responsable, crítica,

saludable y sostenible.

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para utilizar de forma segura, responsable, crítica, saludable y sostenible las tecnologías digitales y adquirir conciencia de la importancia de sus derechos digitales para preservar el ejercicio de la ciudadanía.

Ejemplos:

- Promuevo una red de talleres experimentales de seguridad electrónica y bienestar digital dirigidos a apoyar a docentes de todas las etapas educativas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales.
- Participo en una investigación de campo sobre las medidas de seguridad y protección de la privacidad en el uso de dispositivos digitales por parte de la población menor de edad.
- Colaboro en un grupo de investigación que está diseñando un cuestionario para la autoevaluación de la toma de decisiones ante situaciones simuladas de riesgo en Internet por parte del alumnado.
- Analizo, empleando técnicas de observación controlada, el impacto de las sesiones de sensibilización sobre la protección de datos personales y privacidad dirigidas al alumnado en su posterior adopción de medidas de seguridad y protección.
- Colaboro en el diseño e implementación de un programa autonómico para divulgar, entre el alumnado de edades comprendidas entre los 11 y los 14 años, las repercusiones que pueden derivarse del consentimiento en la cesión de datos personales en la consulta, acceso y registro en distintas plataformas, redes sociales y servicios.

6.5. Resolución de problemas

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje aplicadas en un mundo digitalizado en continua evolución y dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para que se desenvuelva en él haciendo un uso eficaz creativo y crítico de las tecnologías.

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas adaptadas a los cambios tecnológicos continuos y destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para que resuelva problemas cotidianos y se desenvuelva en un mundo digitalizado haciendo un uso eficaz, creativo y crítico de las tecnologías digitales.

Ejemplo:

- Participo en una investigación de campo sobre el uso que se hace de las redes sociales por parte de los adolescentes y el impacto que ese uso tiene sobre el desarrollo de su competencia digital para la resolución de problemas.
- Colaboro en un grupo de investigación que está analizando la interrelación entre los proyectos de JRC sobre el DigCompOrg y el estudio Creative Learning and Innovative Teaching.
- Investigo el impacto que tienen sobre el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado las prácticas docentes asociadas a cada uno de los niveles del modelo SAMR.