



# Guía didáctica

SSCE17. Competencias digitales docentes

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la tecnología está presente en la vida de las personas, transformándola profundamente.

Uno de los ámbitos de mayor impacto de la tecnología ha sido el de la educación y la formación. De este impacto, surgen las competencias digitales docentes.

Al referirnos a competencias digitales docentes nos referimos a aquellas habilidades, conocimientos y actitudes que un docente tiene respecto al uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Estas competencias, son una variable clave, para poder desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, a lo largo de este curso estudiaremos las herramientas que un docente debe conocer para desempeñar dichas competencias.

## OBJETIVO GENERAL

Conocer las herramientas digitales necesarias para desarrollar metodologías y estrategias docentes en entornos digitales y presenciales, en las áreas relacionadas con la comunicación, la colaboración, la creación de contenidos y la seguridad de la información.

**CONTENIDO FORMATIVO**

<b>SSCE17</b>	<b>Competencias digitales docentes</b>	<b>60 horas</b>
<b>UA1</b>	<b>Manejo de las herramientas digitales y sus metodologías en el entorno de aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción y objetivos</li> <li>• Importancia de los ecosistemas de aprendizaje</li> <li>• Concepto de herramientas digitales</li> <li>• Metodologías que soportan a las herramientas digitales</li> </ul>	12
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Actividad de evaluación	1
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>13,5</b>
<b>UA2</b>	<b>Conocimientos de las herramientas en línea y de participación en comunidades y redes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción y objetivos</li> <li>• Introducción a las herramientas en línea y de participación en comunidades y redes</li> <li>• Comunicación en entornos digitales</li> <li>• Compartición de recursos a través de herramientas en línea</li> <li>• Conexión y colaboración con otros a través de herramientas digitales</li> <li>• Interacción y participación en comunidades y redes</li> </ul>	15
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Actividad de evaluación	1
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>16,5</b>
<b>UA3</b>	<b>Elaboración y edición de contenidos multimedia y artísticos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción y objetivos</li> <li>• Introducción a la elaboración y edición de contenidos</li> <li>• Integración y reelaboración de conocimientos y contenidos previos</li> <li>• Producciones artísticas y contenidos multimedia</li> <li>• Conocimiento del uso de las normas de propiedad intelectual. Derechos de la propiedad intelectual y licencias de uso como, por ejemplo, Creative Commons</li> </ul>	13
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Actividad de evaluación	1
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>14,5</b>

<b>UA4</b>	<b>Aplicación de protocolos de ciberseguridad y protección de datos personales</b>	<b>14</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción y objetivos</li> <li>• Introducción a la ciberseguridad y protección de datos personales.</li> <li>• Protección personal</li> <li>• Protección de datos</li> <li>• Protección de la identidad digital</li> <li>• Uso de seguridad</li> <li>• Uso seguro y sostenible</li> </ul>	
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Actividad de evaluación	1
<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>		<b>15,5</b>