

Solucionario Manual

SSCE20:
**Competencias
digitales para
formadores y
tutores según el
“marco común de
competencia digital
docente**

SOLUCIONES

Actividades

Test de Repaso

editorial **cep**

Módulo 1

Presentación del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente: áreas y niveles competenciales

Actividad 1

En esta actividad no hay una respuesta correcta única, aunque tu apreciación sobre el nivel de competencia para cada una de las áreas competenciales, puede ser más o menos ajustado a tu nivel real de desempeño.

En el documento “Marco común de competencia digital docente. Octubre 2017” al que podrás acceder a través de la URL <http://aprende.intef.es/mccdd>, puedes consultar, si lo deseas, el desarrollo de las tablas con los descriptores e indicadores de desempeño para cada competencia digital. Si evalúas con precisión tu nivel de desempeño en cada competencia que integra el grupo de competencias de un área, podrás determinar con mayor exactitud tu nivel de competencia real por área competencial.

Actividad 2

No existe una respuesta correcta única a la actividad. Cada alumno/a comparte una respuesta en base a su formación académica y su ajuste a las demandas del entorno en que desarrolla su actividad laboral.

Sí que es cierto que, habitualmente, el personal docente reconoce que necesita mejorar sus competencias digitales, en cualquiera de las áreas que la componen, y que su formación académica superior no contemplaba, con la extensión y profundidad requeridas, la manera de integrar las tecnologías digitales en la práctica docente.

Tampoco se conoce siempre la forma idónea de abordar el uso de las tecnologías de la información y comunicación con el alumnado, especialmente cuando los/as niños/as y adolescentes se encuentran naturalmente familiarizados con las tecnologías digitales, y sus aplicaciones y utilidades preferidas varían de acuerdo a las novedades o tendencias en el sector.

Se demanda formación específica en asuntos como la prevención y abordaje del *ciberbullying*, *sexting* y *grooming*, o cuestiones referidas a la configuración de seguridad y privacidad de los dispositivos y servicios digitales utilizados. Asimismo, se señala que la formación específica en cuestiones relacionadas con el uso de las tecnologías digitales en el aula, suele abordarse desde la formación complementaria o continua del personal docente que, en la mayor parte de los casos, se ve supeditada a la oferta formativa disponible en los centros de formación del profesorado; y la participación, a la disponibilidad horaria del docente.

Por último, se sugiere que las metodologías activas o experienciales resultan especialmente eficaces, sobre todo, en la modalidad de formación mixta (*blended*) y teleformación, y siguiendo una metodología *learning by doing*. Se trata, en definitiva, de aprender a integrar las tecnologías digitales en el aula, haciéndolo con el apoyo de un/a docente especialista.

Actividad 3

Cada competencia digital docente comprende tres etapas y seis niveles competenciales, como son: primera etapa (A1 y A2); segunda etapa (B1 y B2) y tercera etapa (C1 y C2).

Módulo 2

Competencias del área de información y alfabetización informacional

Actividad 1

- motores de búsqueda -Google.
- intitle:actualización docente o intitle:"actualización docente".
- site:https://es.wikipedia.org intitle:digital.
- filetype:PPT "competencia digital docente" (en función de lo restrictiva que queramos hacer la búsqueda, podemos utilizar o no las comillas en el concepto "competencia digital docente").
- define:posicionamiento.

Actividad 2

No resulta fácil responder taxativamente a la cuestión sobre la fiabilidad de la Wikipedia. Favorables y detractores continúan exponiendo sus bondades o sus carencias, respectivamente, en los foros de discusión.

En la Wikipedia, cada contenido puede ser creado, editado y revisado por varios/as colaboradores/as voluntarios/as. Cada entrada añade una sección de referencias, que permite el acceso, consulta y cotejo con las fuentes de información utilizadas. Pero que "cualquiera" pueda editar las entradas también entraña riesgo de falseamiento deliberado o que la información contenga imprecisiones: resulta difícil detectar y corregir los errores incluidos en los artículos que reciben pocas visitas, y aquellas entradas con mayor tráfico constituyen un atractivo para que se introduzca información falsa.

Aunque se supone que la moderación de contenidos dificulta que los errores puedan permanecer publicados más de algunos minutos.

El formato colaborativo, la política de neutralidad y la financiación a través de donaciones, dificultan que la información pueda ser tendenciosa o contenga errores graves. Con el tiempo, también, se han ido implementando algunos mecanismos de seguridad, como la protección de algunos artículos o el bloqueo a determinados/as usuarios/as.

En cualquier caso, y en esto sí parece haber consenso, el/la usuario/a debe adoptar una posición crítica y tener en cuenta que, en el mejor de los casos, la información proporcionada en la Wikipedia solo constituye una primera aproximación sobre un tema.

Actividad 3

Dependiendo del servicio de almacenamiento en la nube utilizado, la forma de efectuar la actividad puede variar.

En este caso, se añaden las instrucciones a seguir en caso de que se utilice el servicio Google Drive:

1. Crear una carpeta:

- Ve a drive.google.com e introduce tus credenciales de acceso.
- En la parte superior izquierda de la pantalla, haz clic en la pestaña “+ Nuevo”, y luego en la opción “Carpeta”.
- Asigna el nombre a la carpeta.
- Haz clic en la pestaña “Crear”.

2. Subir archivos:

- A la izquierda de la pantalla, haz clic en la pestaña “+ Nuevo”, y luego en la opción “Subir archivo”.
- Selecciona el archivo que quieras subir, buscando en la ubicación que lo contiene. Repite la operación para cada tipo de archivo a subir.

3. Compartir carpeta:

- Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la “Carpeta 2”.
- Haz clic en la opción “Compartir”.
- En "Personas" escribe la dirección de correo electrónico de la persona con la que quieras compartir la carpeta.
- Para elegir qué puede hacer esa persona con la carpeta, haz clic en la pestaña representada con un lápiz, a la derecha del cuadro en que se introduce la dirección de correo electrónico. Haz clic en “Solo puede ver”.
- Haz clic en “Enviar”. Se enviará un correo electrónico a modo de notificación a la persona con la que has compartido la carpeta.

Módulo 3

Competencias del área de comunicación y colaboración

Actividad 1

No existe una respuesta correcta única. Como ejemplo de buenas prácticas, compartimos dos de la compilación realizada por la iniciativa Educación 3.0 (www.educaciontrespuntozero.com) clasificada por niveles educativos: Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.

Buena práctica 1:

- Denominación de la iniciativa: **La Radio Escolar** - Primaria (tutoría de José Crespo y alumnado de 6º curso de la escuela pública Ses Quarterades, en Calvià, Baleares).
- Objetivo. Promover el trabajo en equipo y mejorar la expresión y comunicación oral.
- En qué consiste. Los/as alumnos/as se ocupan de organizar sus programas de radio, producir los contenidos, documentar los reportajes, buscar personas para realizar las entrevistas, elaborar los diferentes guiones y grabar los programas en grupos de 4 o 5 alumnos/as. El contenido de los programas es diverso: noticias del colegio, proyectos de clase, lecturas y artículos de opinión.
- Resultados obtenidos. No constan resultados, pero al proyecto inicial se han sumado 11 centros de Primaria y Secundaria de la región. Cuenta con la colaboración del Ayuntamiento de Calvià, el Instituto Municipal de Educación y Bibliotecas de la localidad y el sitio web *Món de Colorins*. Esta web es una página de ocio familiar de Mallorca que se responsabiliza de la publicación y difusión

de los programas de radio. Por tanto, la comunidad se ha implicado en la producción de los programas y su difusión.

- Dónde crees que radica su éxito. El alumnado protagoniza la iniciativa y disponen de alto nivel de autonomía en la producción de los programas. Se trabaja en red, con el apoyo de algunas corporaciones, con lo que se aprecia una responsabilidad compartida.

El proyecto tiene cierta trascendencia y va más allá de una actividad académica: los programas se encuentran accesibles en la red, tienen cierta audiencia y cualquier persona ajena al proyecto podría escucharlos. Esto promueve la implicación y sentido de responsabilidad hacia la iniciativa.

- Valoración personal de la iniciativa. El proyecto promueve la creatividad, la iniciativa, la autonomía y el sentido de la responsabilidad individual y hacia el grupo de trabajo. Se abordan contenidos como el trabajo en equipo, las habilidades de oratoria y expresión escrita, la documentación de reportajes, la producción sonora, etc.

Buena práctica 2:

- Denominación de la iniciativa: ***Movies at School*** - Secundaria (Comunidad docente Inevery Crea. Una de sus impulsoras es Carmen González Franco, del Colegio Marista Champagnat - Salamanca).
- Objetivo. Abordar contenidos curriculares de distintas áreas, competencias básicas e idiomas.
- En qué consiste. Se conecta a los/as alumnos/as con centros bilingües de distintas partes del mundo y se realizan tres tipos de actividades: individuales, por colegios y en grupos formados por miembros de distintos centros.

En las actividades individuales, los/as alumnos/as se presentan en el muro de la plataforma, saludan a sus compañeros/as, describen lo más característico de sus respectivas ciudades y colegios, se ayudan con el aprendizaje del idioma y otros contenidos.

El resultado final del proyecto es una producción audiovisual que desarrolla cada colegio, y que presenta al resto de centros participantes a través de la red.

- Resultados obtenidos. Solo consta que ya se han desarrollado tres ediciones del proyecto.
- Dónde crees que radica su éxito. En la posibilidad de establecer contacto directo y personal con otros/as alumnos/as de distinto origen y lugar de residencia.
- Valoración personal de la iniciativa. Resulta interesante el trabajo entre pares, la creación de lazos de ayuda y colaboración entre adolescentes que no se conocen en el entorno offline, y la promoción de la tolerancia y la apertura a otras comunidades y culturas.

Actividad 2

No existe una respuesta correcta única. Por ello, se plantean algunos ejemplos para cada una de las categorías solicitadas:

- Horizontal: Facebook.

- Vertical:

Temática: profesional (LinkedIn), viajes (Tripadvisor), aficiones (Filmaffinity) o búsqueda de pareja (Meetic).

Actividad: juegos (Habbo), marcadores sociales (Diigo), geolocalización (Foursquare) o microblogging (Tumblr).

Contenido: imágenes (Pinterest), vídeo (YouTube), noticias (Menéame) y música (last.fm).

- Educativa: Edmodo.
- No educativa: Instagram.

Actividad 3

No existe una respuesta correcta única. La respuesta idónea es aquella que procede de un análisis profundo y certero de la identidad digital propia, y que moviliza a la acción.

Si una vez has completado la actividad, consideras que tu identidad digital no es satisfactoria ni te permite alcanzar los objetivos personales, académicos o profesionales que justifican tu presencia en la red, diseña un plan de mejora que contenga las medidas que te ayudarán a ofrecer una identidad digital atractiva y positiva.

Módulo 4

Competencias del área de creación de contenidos digitales

Actividad 1

Optamos por una aplicación desarrollada por la iniciativa *Montenegro. Tecnología Digital*. Su funcionamiento es muy sencillo e intuitivo. Observa:

1. Accedemos a la aplicación Sopa de letras en el sitio web “Montenegro. Tecnología Digital”, a través de la siguiente URL: <http://montenegroeditores.com.mx/Juegos/Sopa/>.
2. Introducimos la información solicitada en cada uno de los campos de la aplicación.

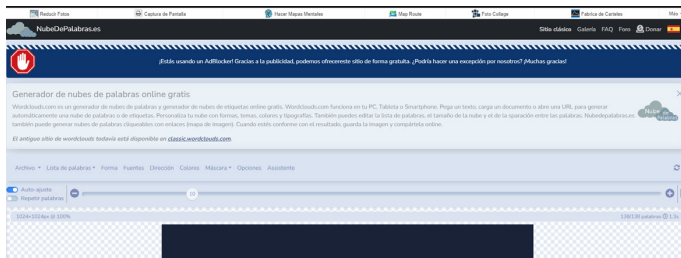


3. Hacemos clic en uno de los botones “Guardar” que encontramos en la parte derecha de la pantalla, en función de si deseamos que nuestra sopa de letras se genere en color, en escala de grises o en blanco y negro. Automáticamente, se descarga en nuestro equipo un archivo en formato PDF que podemos imprimir y compartir.

Actividad 2

Optamos por una aplicación muy completa y en español, como es *Nubedepalabras.es*. Su funcionamiento es muy sencillo e intuitivo, y no requiere registro previo. Solo es necesario introducir las palabras clave y los ajustes necesarios que nos permitan obtener el diseño que deseamos. Observa:

1. Accedemos a la aplicación Nubedepalabras.es, a través de la siguiente URL: <https://www.nubedepalabras.es/>.
2. Introducimos las palabras clave a través de la opción “Pegar/escribir texto” disponible en el menú “Archivo” (primer botón de la izquierda en la barra de menús) y configuramos el resto de opciones (disponibles en cada menú), de acuerdo a nuestras preferencias.



3. Para descargar el archivo, primero debemos guardarlo. Para ello, hacemos clic en la opción “Guardar” o “Guardar como” disponible en el menú “Archivo”, de acuerdo al formato que prefiramos (PDF, JPG o PNG).

Ahora podemos compartirla como archivo adjunto, *copiar y pegar* la imagen en nuestros trabajos, o compartir la imagen a través del enlace que obtenemos desde la opción “Guardar/compartir online” del menú “Archivo”.



Actividad 3

Mindomo	Generador de mapas mentales.
Genial.ly	Generador de carteles, pósteres e infografías.
Issuu	Generador de publicaciones digitales.
Hot Potatoes	Generador de cuestionarios y ejercicios.

Aplicaciones como *Educaplay*, *JClic* o *Hot Potatoes*, permiten generar cuestionarios y ejercicios; *Mindomo*, *Mindmeister* o *Bubbl.us*, mapas conceptuales y mentales; con *Issuu* o *Calameo*, podemos diseñar cuadernos, libros y publicaciones digitales, y con *Canva*, *Genial.ly* o *Piktochart*, pósteres, carteles e infografías.

Módulo 5

Competencias del área de seguridad

Actividad 1

Disponemos de poca información sobre el caso y, aunque podemos intuir que Juan está atravesando alguna situación complicada, no podemos deducir su origen. Quizás guarde relación con sus estudios y sea esa la razón por la que no quiere que le hagan preguntas sobre esta materia. No obstante, podemos afirmar que Juan no sufre *ciberbullying* ya que no es menor de edad y, presumiblemente, las personas con las que comparte sus estudios (entre las que podría estar el/la agresor/a), tampoco.

De todos modos, con la información que tenemos, no puede descartarse la posibilidad de que pueda estar siendo víctima de ciberacoso (acoso en el entorno digital entre personas adultas).

Actividad 2

De la información compartida en el caso, no puede desprenderse que exista alguna connotación o interés sexual en el comportamiento de Víctor. Luego no podemos clasificar la situación descrita como *grooming*.

Actividad 3

La reacción y el comportamiento de Verónica son completamente comprensibles en su situación y su respuesta parece coherente y proporcional a la importancia de estar “contactable” por motivos de trabajo.

Nos falta información del caso para realizar un análisis más profundo, pero parece que la reacción de Verónica es una respuesta a un hecho puntual, no un patrón de comportamiento. Nada nos hace pensar que el resto de días de trabajo o de descanso, tenga este tipo de respuesta en caso de olvidarse el teléfono móvil.

Por otro lado, una persona con nomofobia probablemente no se habría olvidado el móvil, sino otra cosa.

Módulo 6

Competencias del área de resolución de problemas

Actividad 1

Un posible ejemplo de estructura de manual de acogida tecnológica al alumnado es el siguiente:

1. Introducción. Se presenta el campus virtual y cómo va a desarrollarse la acción formativa.
2. Acceso al Campus Virtual. Se comparte la URL de acceso a la plataforma de teleformación, se describe la pantalla de inicio y cómo introducir los datos de autenticación.
3. Estructura del Curso. Se describe el entorno del aula virtual, los bloques de contenido y cómo podemos utilizar los menús de navegación.
4. Recursos y Actividades. Se explica la forma en que podemos acceder y relacionarnos con cada uno de los recursos y actividades planteados.
5. Cerrar sesión y Salir de la plataforma. Se explica la manera de cerrar sesión de forma segura.

En cuanto al formato, optamos por un manual en formato PDF, con opción a descarga e impresión, donde se incrustan capturas de pantalla para complementar la explicación en texto de los distintos procesos y acciones descritas. Se opta por este formato para que el manual pueda ser descargado y consultado *offline*.

Actividad 2

Se presenta, a modo de ejemplo, la iniciativa “Creando 3D en el BASE”.

Este proyecto ha sido promovido por Ana María Rico Benavides, profesora del Colegio BASE (Madrid).

Se trabaja con el curso 3º de E.S.O. en las áreas de Matemáticas y Educación Plástica y Visual, en la elaboración del diseño e impresión de un logotipo en tres dimensiones.

Desde las dos áreas, se trabaja en el diseño de un logotipo que esté construido a base de cuadriláteros o triángulos, o cualquier otro polígono, y que aplique algún movimiento en el plano. En el aula de plástica se trabaja sobre papel, y a mano alzada, para realizar los primeros bocetos; luego, se utilizarán instrumentos de dibujo.

En una segunda fase, los/as alumnos/as son distribuidos en grupos de 4 o 5 miembros, que eligen uno de los diseños y trabajan sobre él. Entre todos/as realizan los cambios necesarios para proporcionar volumen al diseño. El resultado final no tiene por qué ser fiel al original.

Cuando está preparado el diseño en un plano técnico, de planta y alzado, y su correspondiente acotación, se diseñan los logotipos con el programa "Autodesk 123D Design", sobre el que previamente se ha instruido.

Finalmente, se imprimen los diseños en 3D y, en la clase de plástica, lijan y pintan los modelos impresos de acuerdo al diseño previsto en los planos y dibujos artísticos.

Actividad 3

Un ejemplo de área de mejora es la producción de contenidos en formato audiovisual.

Objetivo de aprendizaje: utilizar con eficacia una aplicación de producción/edición de vídeo que permita la grabación de videotutoriales, de distinta duración, en un plazo no superior a tres meses.

En este caso, se opta por aprender a utilizar la herramienta gratuita *OBS Studio*, de la que existen suficientes videotutoriales de calidad publicados en *YouTube*, y que permiten el aprendizaje de la configuración de las opciones y manejo básico de la herramienta.

La producción de videotutoriales propios, alojados en un canal personal de *YouTube*, permite implementar la metodología *Flipped Classroom* (o clase invertida), sin necesidad de recurrir a vídeos de terceros que, quizás, no se ajustan siempre, y con exactitud, a las necesidades de cada sesión formativa.

Soluciones Test de Repaso

1. c) Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores
2. b) Se reconocen seis competencias clave
3. a) Bing
4. a) Concertada
5. b) Opera
6. c) Está predefinida
7. b) Compartir nuestros datos personales en todas las plataformas digitales en que nos hayamos registrado
8. b) Copyleft
9. b) Compartir igual
10. a) Prezi
11. a) Local
12. a) Utilizar doble factor de autenticación en el acceso a nuestras cuentas de usuario
13. a) Reduce la vida útil de los productos
14. c) Detectar una infección de ramsonware

15. b) eXeLearning
16. b) Enfoque TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación)
17. c) Enfoque TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)
18. a) Perspectiva TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento)
19. d) SaveScreen
20. d) Atheneum