

Área 2. Contenidos digitales

El profesorado dispone actualmente de una gran diversidad de contenidos digitales que puede utilizar para la enseñanza. Una de las competencias clave que cualquier docente necesita desarrollar es poder gestionar esta variedad de contenidos para identificar de forma efectiva los que mejor se adapten a los objetivos de aprendizaje, a su alumnado y a su estilo de enseñanza, estructurarlos, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y crear nuevos contenidos educativos digitales con los que apoyar su práctica docente.

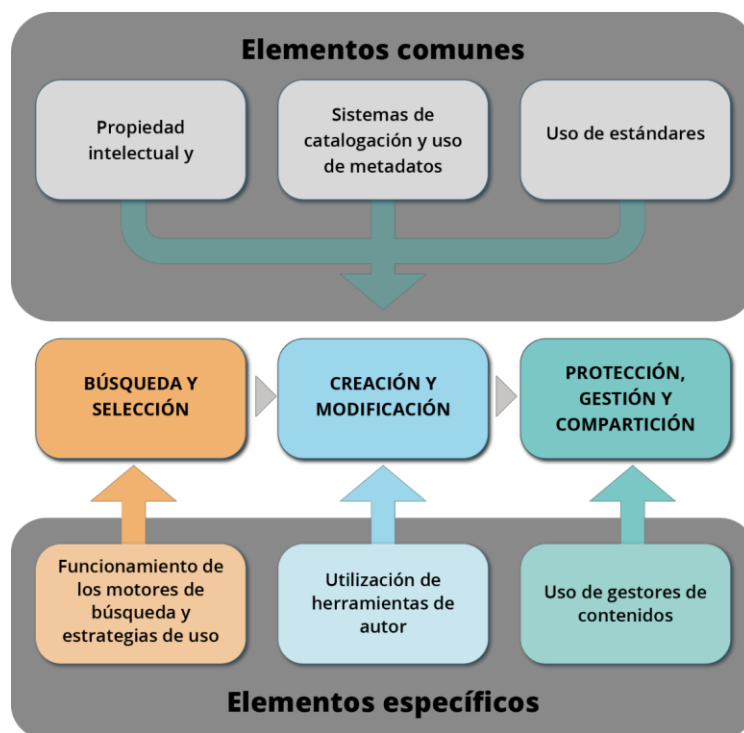
Es importante tener en cuenta la diferencia conceptual entre contenidos digitales, que son ficheros con contenidos que pueden emplearse con un fin educativo, aunque originariamente hubiesen sido elaborados con otro propósito, y contenidos educativos digitales, que son paquetes de contenidos estandarizados, identificados y catalogados para que se utilicen con un fin educativo.

Al mismo tiempo, es importante conocer cómo se deben utilizar y administrar de manera responsable los contenidos digitales, respetando la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usarlos, modificarlos y compartirlos.

Esta área incluye tres competencias relacionadas con la búsqueda, reutilización, creación y compartición de contenidos educativos digitales respetando los derechos de autor y teniendo en cuenta que su uso se desarrollará en un contexto educativo concreto atendiendo a las necesidades de todo el alumnado. Las tres competencias que integran esta área comparten elementos comunes, desarrollados de forma detallada en la competencia 2.3., aunque dichos elementos adquieran un peso distinto y requieran un desarrollo diferenciado en cada una de ellas.

Estos elementos son:

- propiedad intelectual y derechos de autor,
- uso de estándares,
- sistemas de catalogación y uso de metadatos



Estos elementos se concretan en cada una de las competencias donde, además, se integran otros aspectos específicos.

2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- Utilización de estrategias de búsqueda basadas en el conocimiento del funcionamiento de los motores de búsqueda y uso de sistemas de catalogación y metadatos de contenidos en Internet, siendo consciente de que los resultados obtenidos pueden estar condicionados por los algoritmos que estos motores emplean y actuando en consecuencia.
- Aplicación de criterios para la selección de contenidos educativos digitales de calidad ajustados a las diversas necesidades vinculadas con su utilización en el aula.
- Conocimiento de los tipos de licencias y de los derechos de autor asociados a cada una de ellas para ajustar la realización de búsquedas de contenidos educativos digitales a los fines que se les van a asignar una vez seleccionados.

2.2. Creación y modificación de contenidos digitales.

- Utilización de herramientas de autor para la modificación, diseño y creación de contenidos educativos digitales nuevos o derivados de otros contenidos con niveles de agregación crecientes.
- Aplicación de criterios de calidad de los contenidos educativos digitales para su adaptación al alumnado con el que se trabaja y a los fines perseguidos.
- Respeto de los derechos de autor y de las limitaciones de la propiedad intelectual aplicadas al ámbito educativo para la reutilización y la creación de contenidos, así como de las excepciones contempladas tanto en su uso general como para la ilustración con fines educativos o de investigación científica.

2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales.

- Uso seguro de plataformas de compartición de contenidos digitales, protección de la información y utilización de formatos y estándares para facilitar su reutilización.
- Catalogación de los contenidos educativos digitales para facilitar su identificación y selección en plataformas de intercambio y colaboración.
- Conocimiento de los derechos morales y patrimoniales de autor y su relación con la propiedad intelectual para la asignación de las licencias más adecuadas cuando se comparten y publican contenidos educativos digitales.

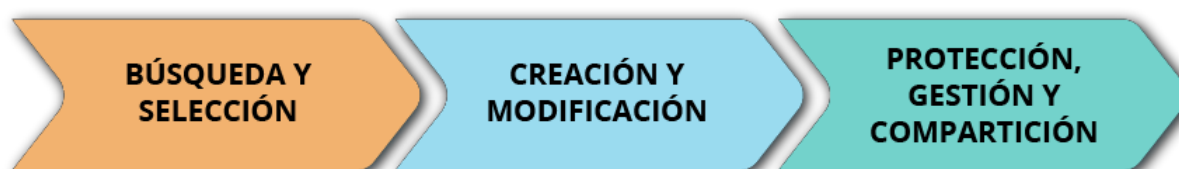


Ilustración 12. Proceso de creación de contenidos. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0