

Etapas y niveles de progresión, indicadores de logro, afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño

2.2. Creación y modificación de contenidos digitales			
Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
<p>A. Conocimiento y aplicación, con ayuda y en entornos controlados, de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos para la modificación y creación de contenidos digitales respetando la normativa sobre propiedad intelectual</p>	<p>A1. Conocimiento, comprensión y aplicación teórica de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos y el uso de herramientas de autor para la edición y creación de contenidos digitales de calidad respetando la normativa vigente sobre propiedad intelectual</p>	<p>2.2.A1.1. Conoce los criterios didácticos, disciplinares y técnicos (adecuación a la edad del alumnado y a la consecución de los objetivos, accesibilidad, etc.) y los aplica de forma genérica en la edición y creación de contenidos digitales.</p> <p>2.2.A1.2. Conoce y comprende los tipos de licencias existentes y los términos que recoge cada una de ellas para la edición y creación de contenidos digitales respetando los derechos de autor (transformación) y de propiedad intelectual y utiliza alguna norma internacional para las citas y referencias.</p> <p>2.2.A1.3. Utiliza herramientas de autor generales para la creación y edición de contenidos digitales (ofimáticas, editor de audio, imágenes, vídeo, etc.) y las específicas de las materias que imparte (editor de ecuaciones,</p>	<p>Conozco, comprendo y aplico de forma general los criterios didácticos, disciplinares y técnicos para la modificación y creación de contenidos digitales de calidad, empleando distintas herramientas de autor, y respeto la normativa sobre propiedad intelectual.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplico las normas sobre propiedad intelectual para la modificación de contenidos digitales en función de su tipo de licencia para su uso educativo. • Manejo herramientas de autor específicas para modificar contenidos digitales como, por ejemplo, una herramienta de edición de imagen que permita convertir en transparencia el fondo de la misma. • Empleo las normas APA para recoger las citas y las referencias en cualquier tipo de contenido digital. • Creo documentos accesibles empleando los estilos del procesador de texto. • Añado subtítulos en un vídeo.

		partituras, editor de texto para diversos alfabetos,...).	
	<p>A2. Aplicación, en entornos controlados o con ayuda, de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos en la edición y creación de contenidos digitales de calidad para utilizarlos con un grupo de alumnos concreto</p>	<p>2.2.A2.1. Aplica, con ayuda, los criterios didácticos (adecuación a la edad del alumnado y a la consecución de los objetivos, accesibilidad, etc.), disciplinares y técnicos para la edición y creación de contenidos digitales dirigidos a un grupo de alumnos concreto.</p> <p>2.2.A2.2. Utiliza un sistema de referencias empleando, si fuera posible, las funcionalidades disponibles en las herramientas de autor proporcionadas por el centro o por la A. E.</p> <p>2.2.A2.3. Utiliza, de forma tutelada, las herramientas de autor proporcionadas por la E.. o los titulares del centro para la creación de contenidos digitales, o aquellas que generen formatos compatibles con las plataformas autorizadas en el centro.</p>	<p>Aplico, con asesoramiento o ayuda, los criterios didácticos, disciplinares y técnicos para la modificación y creación de recursos digitales para utilizarlos con un grupo de alumnos en concreto, empleando las herramientas de autor proporcionadas por la A. E. o titulares del centro y respetando la normativa sobre propiedad intelectual.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapto las plantillas de distintos tipos de contenidos digitales, utilizando videotutoriales o manuales, para adecuarlas a la imagen institucional de mi centro. • Modifico, con ayuda, los elementos generales de un contenido digital (aparición de cuestionarios, distribución de contenidos, acceso, navegación, etc.) para adecuarlos a las características de mi alumnado. • Modifico un documento de texto descargado de Internet para hacerlo accesible empleando la herramienta de autor proporcionada por el centro o la A. E. • Empleo las aplicaciones y servicios proporcionados por mi A. E. o titular del centro para crear un cuestionario o una encuesta. • Edito, empleando un manual o un tutorial, un contenido educativo elaborado, por ejemplo, con la aplicación con una aplicación de matemáticas dinámicas para adaptarlo al nivel de mi alumnado.

<p>B. Modificación de contenidos educativos digitales ya existentes e integración de contenidos de diversas procedencias - incluidos algunos elementos de creación propia- en unidades y secuencias de aprendizaje estructuradas</p>	<p>B1. Adopción de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos para la modificación de elementos integrados en contenidos educativos digitales estructurados ya existentes con objeto de adecuarlos a una situación de aprendizaje y alumnado concretos</p>	<p>2.2.B1.1. Analiza la idoneidad de contenidos educativos digitales ya existentes aplicando de forma autónoma criterios didácticos, disciplinares y técnicos para adaptarlos a una situación de aprendizaje concreta.</p> <p>2.2.B1.2. Incluye una licencia compatible con la de la obra original al modificar contenidos educativos digitales cuya licencia autoriza obras derivadas.</p> <p>2.2.B1.3. Utiliza las herramientas de autor para la edición de contenidos educativos digitales sustituyendo o modificando algunos de sus elementos, incluyendo sus metadatos.</p>	<p>Modifico, de forma autónoma, contenidos educativos digitales ya existentes, cuya licencia así lo autorice, para adaptarlos a las características de mi alumnado atendiendo a criterios didácticos, disciplinares y técnicos y respetando los derechos de autor. Sé utilizar las funcionalidades de las herramientas de autor que permiten incluir metadatos en los contenidos educativos digitales.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifico un contenido educativo digital abierto sustituyendo algunos elementos y añadiendo otros (gráfico, presentación, mapa conceptual, etc.) para adaptarlos a mi contexto de aula. • Añado la licencia en todas mis obras derivadas respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor. • Empleo las opciones de selección y modificación ofrecidas por las editoriales en los libros y contenidos educativos digitales para crear itinerarios personalizados y adecuarlos a las características de mi alumnado. • Utilizo diversos recursos tecnológicos (extensiones, aplicaciones, archivo de audio) en el proceso de creación de contenidos educativos digitales para facilitar su uso en función de las necesidades del alumnado (lingüísticas, accesibilidad, limitaciones auditivas o visuales...).
	<p>B2. Integración y modificación de contenidos digitales en diferentes formatos y procedentes de diversas fuentes, incluidos algunos elementos de creación propia, para generar nuevas unidades y secuencias de aprendizaje</p>	<p>2.2.B2.1. Crea, de forma individual o en colaboración con otros, nuevas unidades y secuencias de aprendizaje a partir de la integración de contenidos digitales diversos, introduciendo las modificaciones necesarias y elaborando, si es preciso, algunos elementos para estructurarlas de forma coherente y adaptarlas al</p>	<p>Evalúo, integro, modifico, combino y creo algunos elementos para generar contenidos educativos digitales estructurados en unidades y secuencias de aprendizaje, tanto de forma individual como en equipo y los empaqueto para su integración en las plataformas del centro.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo herramientas digitales colaborativas en la creación de recursos educativos abiertos en grupos de trabajo. • Diseño contenidos educativos estructurados integrando en una secuencia ordenada y lógica elementos digitales variados y de calidad (infografías, juegos online, materiales editables, diseños 3D, realidad virtual...) respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

	<p>estructuradas y coherentes, adaptadas a una situación de aprendizaje y alumnado concretos</p>	<p>contexto de aprendizaje concreto en el que se van a emplear.</p> <p>2.2.B2.2. Utiliza medidas de seguridad para evitar la pérdida de información en situaciones de edición compartida de contenidos educativos digitales.</p> <p>2.2.B2.3. Aplica criterios técnicos en la integración y modificación de los contenidos digitales para que se puedan empaquetar, exportar y desplegar de forma accesible en las plataformas empleadas en el centro educativo.</p> <p>2.2.B2.4. Dispone de un procedimiento sistemático de evaluación de contenidos digitales para su integración en unidades y secuencias didácticas y para su adaptación al contexto educativo en el que van a ser aplicados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empleo una herramienta de autor de contenidos educativos para integrar de forma estructurada contenidos digitales de diversas fuentes en una unidad didáctica, incorporando elementos de creación propia que permitan la adecuación a los distintos niveles de desarrollo competencial de mi alumnado. • Creo contenidos educativos digitales, los catalogo y los exporto en formatos estandarizados (SCORM, IMS, etc.).
<p>C. Investigación sobre la creación de modelos de contenidos educativos digitales que se adapten a un determinado enfoque pedagógico, así como</p>	<p>C1. Análisis de los estándares y herramientas de autor y coordinación de la creación colaborativa de unidades y secuencias de aprendizaje originales</p>	<p>2.2.C1.1. Crea, de forma individual o en colaboración con otros profesionales, contenidos educativos originales estructurados en unidades o secuencias de aprendizaje.</p>	<p>Creo contenidos educativos digitales estructurados (unidades o secuencias) originales de forma individual o en colaboración con otros y coordino las actuaciones del centro o de algún colectivo profesional sobre este tipo de recursos (herramientas de autor y contenidos) incorporando los resultados de las investigaciones sobre estándares y herramientas de autor.</p> <p>Ejemplos:</p>

<p>sobre los aspectos técnicos necesarios y los estándares de calidad, y creación de contenidos educativos digitales originales</p>	<p>que respondan a enfoques pedagógicos concretos</p>	<p>2.2.C1.2. Analiza las funcionalidades de las herramientas de autor y los estándares de empaquetado, sistemas de exportación-importación, despliegue y accesibilidad de los distintos formatos de contenidos educativos digitales.</p> <p>2.2.C1.3. Coordina las actuaciones del centro o de alguno de los órganos de coordinación docente relacionadas con la creación de contenidos educativos digitales que respondan al modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo.</p> <p>2.2.C1.4. Colabora con colectivos profesionales en el diseño y creación de contenidos educativos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño listas de control para la comprobación del nivel de accesibilidad, seguridad y uso de licencias de los contenidos educativos digitales que se crean en el centro. • Asesoro y coordino el equipo docente encargado de establecer criterios comunes (técnicos y didácticos) de centro para la creación de los contenidos educativos digitales. • Evaluó las herramientas de autor a disposición del centro en función de la interoperabilidad de los archivos que generan y de la accesibilidad de estos al integrar los contenidos en las plataformas proporcionadas por la A. E. o el titular del centro con el fin de desarrollar una lista de recomendaciones para el claustro. • Coordino un grupo de trabajo en el que colaboro en la creación de contenidos educativos digitales originales para la elaboración de secuencias didácticas que respondan al modelo pedagógico del centro. • Imparto formación y diseño planes de formación sobre la elaboración de recursos educativos abiertos.
	<p>C2. Creación de contenidos educativos digitales originales para un nivel, materia, área, competencia e investigación formal sobre este ámbito</p>	<p>2.2.C2.1. Crea, de forma individual o colaborativa, contenidos educativos digitales originales estructurados para un nivel, área, competencia de forma individual o en colaboración con otros.</p> <p>2.2.C2.2. Experimenta e investiga sobre nuevos modelos y formatos</p>	<p>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.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

		<p>de contenidos educativos digitales que respondan a determinados enfoques pedagógicos y estrategias didácticas.</p> <p>2.2.C2.3. Lidera equipos profesionales que trabajan en el diseño y creación de nuevos formatos, modelos y contenidos educativos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none">• 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.
--	--	--	---