

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

6.3. Creación de contenidos			
Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
<p>A. Conocimiento y aplicación guiada de las estrategias pedagógicas para integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje los aspectos curriculares de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales</p>	<p>A1. Conocimiento y comprensión teórica de los aspectos técnicos implicados en el desarrollo de la competencia digital del alumnado para crear contenidos digitales y de los criterios didácticos para su enseñanza y aprendizaje</p>	<p>6.3.A1.1. Utiliza las herramientas de autor más habituales, incluyendo las que hacen uso de IA e IoT en la creación de contenidos digitales.</p> <p>6.3.A1.2. Conoce y aplica criterios científicos, técnicos, estéticos y de accesibilidad para determinar la calidad de los contenidos digitales.</p> <p>6.3.A1.3. Conoce y aplica la normativa sobre los derechos de autoría y de propiedad intelectual.</p> <p>6.3.A1.4. Conoce los criterios didácticos que debe aplicar en la selección de propuestas educativas para que el alumnado sea competente a la hora de crear contenidos digitales y el modo en que dicha competencia está integrada en el currículo o plan de estudios.</p>	<p>Aplico criterios científicos, técnicos, estéticos y de accesibilidad para determinar la calidad de los contenidos digitales, utilizo las herramientas de autor más habituales y conozco los criterios didácticos que se deben emplear en los procesos de enseñanza y aprendizaje para que el alumnado desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo un dispositivo digital para realizar fotografías y empleo la IA de las funcionalidades de una herramienta de edición fotográfica para darle un aspecto antiguo de cara a mostrar su funcionamiento en unas prácticas profesionales. • He creado, durante una práctica formativa, una pequeña aplicación para enseñar a utilizar el ratón al alumnado de educación infantil, mediante un juego de pintura, utilizando un lenguaje de programación visual. • Aplico las normas WCAG 2.1 de accesibilidad y utilizo las normas APA para las citas en mi blog sobre creación de contenidos digitales que podría utilizar en un futuro para mi práctica educativa. • Conozco las pautas básicas de combinación de la paleta de colores para crear contrastes que faciliten la visualización y generen el impacto estético deseado y los distintos sistemas de clasificación cromática empleados en los entornos digitales. • Aplico reglas de distribución espacial para dar equilibrio a las composiciones gráficas (esquemas, infografías, dibujos, presentaciones, maquetación de documentos, etc.) y facilitar su lectura y la comprensión de la estructura y de las ideas que representan. • Elaboro una lista de cotejo durante la actividad formativa en la que estoy participando para que el alumnado compruebe que ha seguido todas las pautas recomendadas en la elaboración de un contenido y que serán tenidas en cuenta para la evaluación de su ejecución.

	<p>A2. Aplicación, de forma guiada en contextos reales, de procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia del alumnado en la creación de contenidos digitales</p>	<p>6.3.A2.1. Aplica, con la ayuda de otros docentes, propuestas didácticas que permiten desarrollar la competencia para la creación de contenidos digitales adecuándolos al currículo, al proyecto educativo y al plan digital del centro.</p> <p>6.3.A2.2. Contextualiza los conocimientos técnicos sobre la creación de contenidos digitales a las herramientas de autor proporcionadas por la A. E. o los titulares del centro que van a ser empleadas por su alumnado.</p> <p>6.3.A2.3. Aplica, con asesoramiento, a las situaciones de enseñanza y aprendizaje el uso por parte de su alumnado de criterios científicos, técnicos, estéticos y de accesibilidad a la creación de contenidos.</p>	<p>Aplico, de forma guiada, las estrategias didácticas recogidas en la programación y en el plan digital para que el alumnado aprenda a crear contenidos digitales de calidad utilizando las herramientas de autor proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integro en mi práctica docente, con ayuda, actividades de aprendizaje que requieren a mi alumnado crear y modificar infografías para presentar los contenidos aprendidos sobre la Guerra Civil española. • Solicito a mi alumnado que elabore un vídeo de presentación utilizando un dispositivo móvil y un software de edición con IA siguiendo las pautas establecidas en una rúbrica de evaluación recogida en la programación didáctica. • Hago que mi alumnado valore la calidad de los contenidos que han creado, desde el punto de vista de la accesibilidad, accediendo a ellos empleando únicamente software de barrido de pantalla, siguiendo las pautas ofrecidas por otros docentes. • Pongo en práctica, con el apoyo de otro compañero o compañera, la actuación del plan digital del centro consistente en que el alumnado elabore una plantilla personalizada para hacer presentaciones siguiendo unos parámetros de accesibilidad y adecuación al formato previamente establecidos y que serán empleados para su evaluación. • Abro un debate, en una sesión de docencia compartida, para que mi alumnado realice un análisis comparativo de varios esquemas sobre los tipos de oraciones para determinar qué elementos facilitan o dificultan la comprensión de la jerarquía conceptual y las relaciones entre las ideas y, una vez consensuadas las conclusiones, las aplique en la elaboración de su propio esquema.
--	---	--	---

<p>B. Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en la creación de contenidos digitales</p>	<p>B1. Integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de forma autónoma, de los aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia del alumnado en la creación de contenidos digitales</p>	<p>6.3.B1.1. Integra en su práctica docente actividades de aprendizaje que permiten que el alumnado exprese y transmita sus ideas de manera creativa, mediante el uso de herramientas digitales adecuadas, respetando las reglas y licencias de derechos de autor.</p> <p>6.3.B1.2. Promueve que el alumnado evalúe sus propios contenidos digitales aplicando de forma reflexiva criterios científicos, estéticos, técnicos y de accesibilidad y formulando propuestas de mejora.</p> <p>6.3.B1.3. Selecciona, de entre las tecnologías proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro, las más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia en la elaboración de contenidos digitales.</p>	<p>Pongo en práctica diferentes estrategias didácticas para que el alumnado desarrolle su capacidad para transmitir sus ideas y desarrollar contenidos digitales de manera creativa, adecuando las tecnologías proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro a sus características.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicito a mi alumnado que utilice guiones y <i>storyboards</i> para la creación de vídeos para un noticiero de centro. • Pido a las familias de mi alumnado de E. Infantil que colaboren en la creación del libro viajero grabando <i>podcast</i> y “fotos habladas” accesibles mediante realidad aumentada. • Organizo una actividad de aprendizaje en línea en la que el alumnado debe elaborar de forma colaborativa y secuencial una historia a partir de contenidos existentes en la red. • Pido a mi alumnado, en todos los trabajos, tareas y actividades, que incluya las referencias de las fuentes consultadas siguiendo la normativa APA y que reelabore de forma personal la información con una estructura y redacción original, las citas siempre deben estar entrecomilladas y referenciadas. • Incluyo en mi planificación didáctica, siguiendo el currículo, la programación de algoritmos sencillos que permiten aplicar estrategias de pensamiento recursivo y herramientas como los diagramas de flujo, como es el caso, por ejemplo, de la multiplicación, para que comprendan este concepto y lo puedan aplicar al desarrollo de otros programas. • Aplico con el alumnado retos de programación de dificultad creciente para el desarrollo de un sistema programable de barrera y semáforo, utilizando una tarjeta controladora, que se cierra automáticamente al detectar el movimiento de un coche de bomberos saliendo de su cuartel. • Solicito a mi alumnado que cree una infografía en la que represente la masa de un mol de distintos elementos.
---	---	---	---

	<p>B2. Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales</p>	<p>6.3.B2.1. Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucran al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad.</p> <p>6.3.B2.2. Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la A. E. o por los titulares del centro para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.</p>	<p>Adapto, a partir de la reflexión sobre mi trabajo docente, las tecnologías a nuevos contextos de aprendizaje en los que diseño y llevo a la práctica propuestas didácticas para que el alumnado desarrolle, en procesos de diseño creativo, su capacidad de crear contenidos digitales en distintos formatos y empleando diferentes dispositivos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pongo en práctica un proyecto en el que hago pasar a mi alumnado por un proceso de diseño en el desarrollo de una campaña publicitaria, similar al que se seguiría en una agencia, encaminado a incentivar un uso sostenible de la electricidad en el centro. • Propongo a mi alumnado la creación de un artículo sobre nuestra localidad que será alojado en una wiki pública, por lo que debe cumplir con todos los estándares de calidad exigidos (corrección en la redacción, verificabilidad y precisión en los datos, neutralidad, desarrollo equilibrado del tema a tratar, bien documentado e ilustrado, accesible etc.). • He creado con mi alumnado una sección de divulgación científica en la revista digital del centro en la que semanalmente publican un artículo para desenmascarar algunos mitos pseudocientíficos y ofrecer una explicación fundada de los problemas seleccionados empleando distintos tipos de contenidos como animaciones html5, vídeos, infografías, etc. • Solicito a mi alumnado que realice videotutoriales sobre posibles herramientas que emplean IA para la creación de contenidos digitales. • Pongo en marcha un proyecto para que mi alumnado aprenda a diseñar con un programa de 3D las plantillas de las piezas que deberá construir empleando plegados de origami de un vehículo neumático autopulsado. • He diseñado una presentación para mostrar a mi alumnado cómo debe emplear las reglas de la Gestalt para presentar información a la hora de crear contenidos. • Realizo con mi alumnado un concurso para que aprendan a realizar citas de distintos tipos de contenidos web (periódico digital, blog, tuits, vídeo en línea) que se obtienen aleatoriamente a partir de búsquedas en Internet generadas por un <i>bot</i>. • Propongo a mi alumnado que, tras el tratamiento de los datos, busque formas de representación de cantidades de distintas magnitudes que resulten significativas y despierten la curiosidad e interés del espectador empleando tecnologías digitales y criterios artísticos y atribuyendo una licencia a sus creaciones para montar en el centro una exposición sobre el consumo alimentario humano.
--	---	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Aplicando mi alumnado la realidad aumentada crean una guía audiovisual de las especies vegetales existentes en el centro que puede ser visualizada empleando una app que han desarrollado ellos mismos en un proyecto interdisciplinar.
<p>C. Investigación aplicada e innovación en el desarrollo de propuestas didácticas para estimular la creatividad en la expresión de ideas y conocimientos a través de la elaboración de contenidos digitales por parte del alumnado</p>	<p>C1. Coordinación o diseño de las actuaciones del centro para desarrollar la competencia digital del alumnado en la creación de contenidos digitales</p>	<p>6.3.C1.1. Coordina o contribuye al diseño e implementación de las propuestas pedagógicas recogidas en el plan digital del centro para desarrollar la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales y en la evaluación de su impacto en dicho aprendizaje.</p> <p>6.3.C1.2. Evalúa las tecnologías y servicios digitales empleados en el centro educativo para desarrollar la competencia del alumnado para la creación de contenidos digitales con objeto de hacer propuestas de mejora.</p> <p>6.3.C1.3. Asesora o forma a otros docentes sobre las estrategias pedagógicas y la configuración y uso de las tecnologías para potenciar el desarrollo de la</p>	<p>Coordino o contribuyo activamente al diseño, implementación y evaluación de las actuaciones del plan digital del centro para desarrollar la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales en diversos formatos y utilizando diferentes dispositivos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rediseño las actividades de aprendizaje para fomentar la expresión digital en forma de historias digitales o portafolios electrónicos y fomento las prácticas de intercambio de textos, fotos, imágenes y presentaciones entre el alumnado con la obligación de citar las fuentes y evitar el plagio. • Coordino un seminario para formar al profesorado del centro de cara a aplicar la técnica de <i>Visual Thinking</i> con su alumnado como herramienta de diseño y planificación para la creación de contenidos digitales. • Coordino el desarrollo de un proyecto en mi conservatorio para que el alumnado componga e interprete un concierto musical virtual con instrumentos digitales creados por ellos mismos. • Coordino un PFC en el centro con objeto de aunar las actuaciones de los equipos docentes para que todo el alumnado alcance el grado de desarrollo de la competencia digital para la creación de contenidos digitales recogido en el currículo al finalizar sus estudios. • Analizo distintas aplicaciones y software de autor para proponer su utilización en el centro por parte del alumnado a la hora de crear contenidos digitales de calidad. • Coordino el equipo de redacción del periódico digital elaborado por el alumnado del centro.

		competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño, con la participación del alumnado y de otros docentes, un proyecto solidario en el centro para que el alumnado desarrolle su competencia en creación de contenidos digitales enseñando a otros miembros de la comunidad educativa a emplear distintas herramientas de autor en distintos talleres vespertinos. • Promuevo y coordino la participación del alumnado del centro en una feria digital en la que presentan las aplicaciones móviles que han creado en pequeños equipos a lo largo del curso.
C2. Innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales	6.3.C2.1. Investiga sobre el impacto de las estrategias didácticas y pedagógicas y sobre las tecnologías y servicios empleados habitualmente para la creación de contenidos digitales por parte del alumnado. 6.3.C2.2. Diseño, a partir de la investigación, nuevas propuestas pedagógicas para mejorar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.	<p>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.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	