



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

Guía de acreditación

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

NIVEL C2

Índice

Introducción.....	pág. 3
1. Regulación.....	pág. 4
2. Marco de referencia.....	pág. 4
Área 1. Compromiso profesional.....	pág. 6
Área 2. Contenidos digitales.....	pág. 12
Área 3. Enseñanza y aprendizaje.....	pág. 16
Área 4. Evaluación y retroalimentación.....	pág. 20
Área 5. Empoderamiento del alumnado.....	pág. 24
Área 6. Desarrollo de la CD del alumnado.....	pág. 28
3. Procedimiento de acreditación.....	pág. 34
4. Requisitos de participación.....	pág. 34
5. Evidencias y baremo.....	pág. 34
6. Preguntas frecuentes.....	pág. 36



Introducción

Esta guía de acreditación del Nivel C2 de la Competencia Digital Docente (CDD) ofrece al profesorado de Castilla y León una referencia precisa y actualizada sobre el procedimiento de acreditación mediante el análisis y validación de evidencias.

Su finalidad es facilitar la comprensión del proceso y proporcionar orientaciones claras sobre la documentación justificativa y la tramitación electrónica establecidas por la normativa autonómica, asegurando que las solicitudes se presenten conforme a los requisitos de la orden que regula este procedimiento.

1. Regulación

Normativa estatal

[Resolución de 4 de mayo de 2022](#), de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente.

Normativa Autonómica

[ORDEN EDU/247/2023](#), de 23 de febrero, por la que se regulan los procedimientos para la acreditación, certificación y registro de la competencia digital docente para el personal docente de los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

[ORDEN EDU/465/2024](#), de 14 de mayo, por la que se modifica la Orden EDU/247/2023, de 23 de febrero, por la que se regulan los procedimientos para la acreditación, certificación y registro de la competencia digital docente para el personal docente de los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.

2. Marco de referencia

El [Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente](#) (MRCDD) mantiene la estructura establecida por el DigCompEdu y organiza las competencias digitales del profesorado en seis áreas, cada una de ellas centrada en distintos ámbitos del ejercicio profesional docente. Estas áreas constituyen la base para evaluar y acreditar el nivel de competencia digital docente en todos los niveles del marco, desde A1 hasta C2.

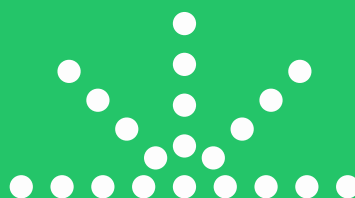
El último nivel del desarrollo de la competencia digital docente del MRCDD se caracteriza por la integración pedagógica de las tecnologías digitales en el centro y por la investigación y la innovación en cuanto al uso de estas. Los docentes que alcanzan este nivel son considerados pioneros en su campo: cuestionan las prácticas contemporáneas, exploran nuevas formas de integrar las tecnologías digitales en la educación y son capaces de desarrollar procesos de investigación y transformación educativa, definir nuevas funcionalidades tecnológicas y diseñar prácticas de enseñanza y aprendizaje innovadoras.

A diferencia del nivel C1, donde la innovación se desarrolla fundamentalmente en el ámbito del propio centro, el docente con nivel C2 genera conocimiento transferible al conjunto de la profesión, desplegando su papel como referente en el contexto profesional amplio.

ÁREA 1

COMPROMISO PROFESIONAL

Esta área se centra en el uso de la tecnología digital para favorecer la colaboración y la comunicación profesional entre el profesorado, así como en la reflexión crítica sobre la práctica docente. A través de estas competencias, el profesorado puede diseñar estrategias innovadoras, participar en procesos de mejora institucional y contribuir a su desarrollo profesional continuo, actuando de manera ética y responsable en el entorno digital.



COMPETENCIA 1.1

Comunicación organizativa

¿Qué implica esta competencia?

Diseño de las estrategias de comunicación organizativa de los centros docentes.

Indicadores

1.1.C2.1. Participa en proyectos de investigación y diseño de herramientas de comunicación organizativa adaptadas a los centros educativos.

1.1.C2.2. Publica o forma sobre nuevas estrategias de comunicación organizativa en centros educativos.

Afirmaciones

Hago contribuciones innovadoras para la mejora de la comunicación organizativa en los centros educativos atendiendo a criterios de calidad, eficiencia, accesibilidad, requisitos técnicos y de conformidad con la normativa vigente.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Asesorar a otros centros en el diseño de los planes de comunicación mediante el uso de tecnologías digitales.
- ◆ Identifico nuevas funcionalidades que deberían tener las herramientas digitales para cubrir adecuadamente las necesidades de comunicación organizativa de los centros educativos.
- ◆ Dispongo de un blog, premiado y/o reconocido con un sello de calidad, en el que analizo distintos aspectos de la comunicación organizativa en los centros educativos.



COMPETENCIA 1.2

Participación, colaboración y coordinación profesional

¿Qué implica esta competencia?

Investigación sobre nuevos modelos de colaboración profesional a través de plataformas digitales.

Indicadores

1.2.C2.1. Identifica nuevas funcionalidades que permitirían implementar estrategias de colaboración más eficaces en el ámbito educativo a través de las tecnologías digitales.

1.2.C2.2. Investiga sobre el impacto de las tecnologías digitales en los aspectos organizativos de los centros educativos y en la participación, coordinación y colaboración profesional en dichas organizaciones.

1.2.C2.3. Diseña nuevos modelos de participación, coordinación y colaboración profesional a través de tecnologías digitales en el ámbito educativo.

1.2.C2.4. Publica o forma sobre nuevos modelos de participación, coordinación y colaboración profesional a través de tecnologías digitales en el ámbito educativo.

Afirmaciones

Diseño nuevos modelos de colaboración, coordinación y participación profesional empleando tecnologías digitales a partir de la investigación sobre su impacto y adecuación a las tareas y proyectos educativos.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Participo en la evaluación de proyectos que promueven el uso de nuevas herramientas de colaboración.
- ◆ Coordino una comunidad virtual de aprendizaje en una red profesional para intercambiar experiencias y opiniones sobre nuevos modelos de colaboración docente en entornos digitales.
- ◆ Contribuyo al análisis funcional que requerirían las herramientas de colaboración empleadas por los centros educativos para gestionar de forma más eficaz y fluida el desarrollo de proyectos educativos interdisciplinares.

Dispongo de publicaciones (artículos, informes, libros, ...) sobre el desarrollo del liderazgo distribuido en centros educativos enriquecido con el uso de tecnologías digitales.



COMPETENCIA 1.3

Práctica reflexiva

¿Qué implica esta competencia?

Investigación y liderazgo en el desarrollo de procesos de práctica reflexiva.

Indicadores

1.3.C2.1. Investiga el impacto de la práctica reflexiva en la mejora del desempeño docente utilizando tecnologías digitales.

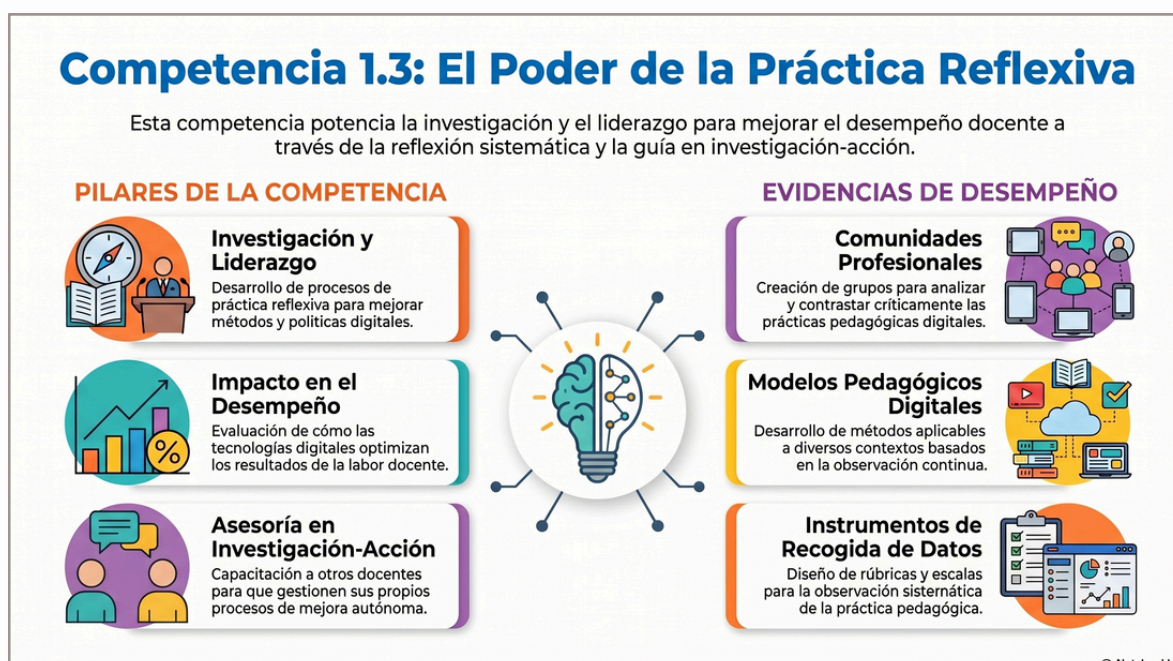
1.3.C2.2. Asesora a otros docentes para que desarrollen de forma autónoma procesos de investigación-acción a través de la práctica reflexiva.

Afirmaciones

Contribuyo al desarrollo de procesos de reflexión e investigo sobre su impacto en la mejora de las prácticas, métodos y políticas digitales en la educación.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ He creado y lidero una comunidad profesional cuyo objetivo es analizar y contrastar, a partir de parámetros compartidos y examinados críticamente, las prácticas pedagógicas digitales de sus miembros.
- ◆ Desarrollo métodos y modelos pedagógicos digitales aplicables a distintos contextos educativos en un proceso de investigación-acción continuo sobre la propia práctica.
- ◆ Diseño instrumentos (listas de control, escalas de valoración, rúbricas, etc.) para la recogida de datos a partir de una observación sistemática que apoye los procesos de reflexión sobre la práctica pedagógica digital en el contexto de una investigación.



COMPETENCIA 1.4

Desarrollo profesional digital continuo

¿Qué implica esta competencia?

Diseño de nuevos programas de investigación aplicada a la educación para el desarrollo profesional docente mediante las tecnologías digitales.

Indicadores

1.4.C2.1. Utiliza las tecnologías digitales para asesorar a otros compañeros sobre prácticas de enseñanza innovadoras.

1.4.C2.2. Diseña y aplica programas de investigación educativa para el desarrollo profesional docente sobre o a través de las tecnologías digitales.

1.4.C2.3. Crea y aplica nuevos modelos de DPC sobre o a través de las tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño, a través de procesos de investigación, y aplico nuevos modelos de desarrollo profesional docente con compañeros utilizando las tecnologías digitales.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Elaboro cursos de formación en línea (abiertos, tutorizados, etc.) adaptados a los nuevos modelos de diseño instruccional para el desarrollo profesional docente.
- ◆ Llevo a cabo un proyecto de investigación sobre el impacto de la mejora del desempeño docente del profesorado que participa en comunidades profesionales virtuales.



COMPETENCIA 1.5

Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

¿Qué implica esta competencia?

Referente en el diseño y aplicación de protocolos o medidas de seguridad, protección de datos personales, privacidad, derechos digitales y bienestar relacionados.

Indicadores

1.5.C2.1. Identifica aspectos de mejora en los protocolos de protección de datos personales y la privacidad al utilizar tecnologías digitales en los centros educativos a partir de un conocimiento profundo y contextualizado de la normativa sobre protección de datos y hace propuestas para su actualización.

1.5.C2.2. Investiga el impacto de las tecnologías digitales, aplicadas al ámbito educativo, en el bienestar físico y psicológico, tanto del alumnado como del profesorado.

1.5.C2.3. Diseña protocolos de seguridad y sostenibilidad medioambiental para el uso de las tecnologías digitales en la educación.

Afirmaciones

Asesoro en el diseño de los protocolos de seguridad y sobre las medidas de protección del bienestar físico y psicológico del alumnado y del medioambiente en el ámbito educativo. Realizo investigaciones sobre estos temas.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Elaboro un protocolo de evaluación, aplicable en cualquier centro educativo, para seleccionar aplicaciones dirigidas a la protección de los datos personales, el control de contenidos o la seguridad de acceso a dispositivos como, por ejemplo, herramientas de control parental, encriptación de datos, etc.
- ◆ Asesoro a los responsables de los centros educativos en el diseño de las medidas de seguridad que se incluyen en el plan digital de centro y en el plan de sensibilización para la comunidad educativa.
- ◆ Diseño planes integrales de actuación para la prevención e intervención en situaciones derivadas del uso inadecuado de las tecnologías digitales en niños y adolescentes en los que se vinculan el Plan de Convivencia, el plan digital de centro y el proyecto educativo.



ÁREA 2

CONTENIDOS DIGITALES

Esta área se centra en la capacidad del profesorado para seleccionar, crear, adaptar y compartir contenidos digitales de forma pedagógica y responsable. A través de estas competencias, el profesorado diseña recursos educativos de calidad, reutiliza materiales existentes respetando los derechos de autor y las licencias, y contribuye a la mejora de la práctica docente mediante la difusión y transferencia de contenidos digitales.



COMPETENCIA 2.1

Búsqueda y selección de contenidos digitales

¿Qué implica esta competencia?

Transformación de las prácticas de búsqueda y selección de contenidos educativos digitales.

Indicadores

2.1.C2.1. Investiga el funcionamiento de los motores de búsqueda, los algoritmos que emplean y el uso de los metadatos para la recuperación de la información y los aplica en el diseño de nuevas estrategias de búsqueda y catalogación.

2.1.C2.2. Evalúa los modelos de calidad para la valoración de contenidos educativos digitales y propone nuevos modelos o mejoras en los ya existentes para un uso más ajustado a la realidad educativa.

Afirmaciones

Aporto nuevos modelos de búsqueda y de criterios de calidad para la selección de contenidos digitales en el ámbito educativo.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Lidero grupos profesionales relacionados con la evaluación de contenidos digitales y la definición de nuevos estándares de calidad.
- ◆ Realizo aportaciones en foros profesionales para resolver problemas relacionados con la selección de contenidos digitales en función de diversos criterios.
- ◆ Coordino el uso de distintas normas (Norma UNE 71362:2020, WCAG 2.1, etc.) como referencia para seleccionar contenidos educativos digitales de calidad en comunidades profesionales.
- ◆ Investigo las tecnologías emergentes vinculadas a la búsqueda y recuperación de información para su uso en la práctica educativa.

Dominando la Competencia 2.1: Búsqueda y Selección de Contenidos Digitales

Esta competencia se centra en la transformación de las prácticas de búsqueda y selección de contenidos educativos digitales. Busca integrar el conocimiento técnico de algoritmos y metadatos con la aplicación de modelos de calidad rigurosos para mejorar la práctica docente.

Indicadores Clave de la Competencia



Estrategias de Búsqueda Avanzada: Investiga motores de búsqueda, algoritmos y metadatos para diseñar nuevas estrategias de catalogación.



Evaluación y Mejora de Calidad: Valora modelos de calidad existentes y propone mejoras ajustadas a la realidad educativa actual.

Desempeño y Aplicación Profesional



Aplicación de Estándares Internacionales: Coordina el uso de normas como UNE 71362:2020 y WCAG 2.1 para seleccionar contenidos.



Liderazgo en Comunidades Profesionales: Lidera grupos de evaluación y resuelve problemas complejos en foros profesionales especializados.



Investigación en Tecnologías Emergentes: Explora nuevas herramientas de recuperación de información para innovar en la práctica educativa.

© NotebookLM

COMPETENCIA 2.2

Creación y modificación de contenidos digitales

¿Qué implica esta competencia?

Creación de contenidos educativos digitales originales para un nivel, materia, área, competencia e investigación formal sobre este ámbito.

Indicadores

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.

2.2.C2.2. Experimenta e investiga sobre nuevos modelos y formatos de contenidos educativos digitales que respondan a determinados enfoques pedagógicos y estrategias didácticas.

2.2.C2.3. Lidera equipos profesionales que trabajan en el diseño y creación de nuevos formatos, modelos y contenidos educativos digitales.

Afirmaciones

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.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ 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.
- ◆ 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.

Guía de la Competencia 2.2: Creación y Modificación de Contenidos Digitales

Esta competencia se centra en la capacidad de crear contenidos educativos digitales originales y estructurados para niveles o áreas específicas. Implica un fuerte componente de investigación, liderazgo de equipos y la aplicación de nuevos modelos pedagógicos para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pilares de la Competencia Profesional		Evidencias de Desempeño en el Aula	
 <p>Creación Original y Estructurada Desarrollo de contenidos digitales específicos para niveles, áreas o competencias curriculares determinadas.</p>	 <p>Transformación del Proceso de Enseñanza Liderar proyectos de contenido que supongan una mejora real en la comunidad educativa.</p>		
 <p>Investigación y Experimentación Exploración de nuevos formatos digitales que respondan a enfoques pedagógicos y estrategias didácticas innovadoras.</p>	 <p>Innovación para el Aprendizaje Personalizado Coordinar proyectos que utilicen formatos digitales para atender necesidades específicas de aprendizaje.</p>		
 <p>Liderazgo de Equipos de Diseño Dirección de grupos profesionales dedicados a la creación y mejora de modelos educativos digitales.</p>	 <p>Integración de Herramientas Avanzadas Uso de simuladores y laboratorios virtuales en la creación de módulos formativos colaborativos.</p>		

© NotebookLM

COMPETENCIA 2.3

Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

¿Qué implica esta competencia?

Identificación de nuevas funcionalidades técnicas y diseño de métodos y modelos para mejorar la compartición de contenidos digitales en el ámbito educativo o en la creación de nuevos repositorios.

Indicadores

2.3.C2.1. Colabora en equipos profesionales para la mejora y adaptación de las prácticas de catalogación, gestión y compartición de contenidos digitales al ámbito educativo.

2.3.C2.2. Colabora en el diseño, desarrollo, despliegue y mantenimiento de un repositorio de contenidos educativos.

Afirmaciones

Desarrollo o colaboro en el diseño de nuevos sistemas para la compartición, gestión e intercambio de contenidos educativos en entornos seguros.

Ejemplos sobre el desempeño

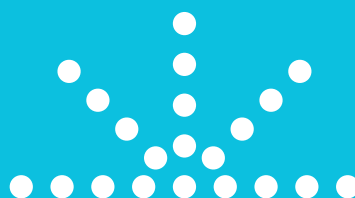
- ◆ Diseño, publico y promuevo nuevos modelos de catalogación y compartición de contenidos de calidad, por ejemplo, sistemas de etiquetado estandarizado en repositorios de vídeo, dirigidos a la comunidad educativa.
- ◆ Creo, solo o en colaboración, un repositorio de contenidos educativos empleando un CMS cuidando criterios de accesibilidad y el flujo de trabajo en el proceso de publicación para asegurar su calidad.
- ◆ Diseño e imparto actividades formativas sobre seguridad, gestión e intercambio de contenidos educativos en repositorios sustentados por entidades públicas o privadas.



ÁREA 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



Esta área aborda la integración pedagógica de la tecnología digital en la planificación, desarrollo y gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje. A través de estas competencias, el profesorado diseña y aplica metodologías activas apoyadas en tecnologías digitales, fomenta la interacción y colaboración del alumnado y adapta las propuestas didácticas para atender a la diversidad y favorecer aprendizajes significativos.



COMPETENCIA 3.1

Enseñanza

¿Qué implica esta competencia?

Investigación y transformación de las prácticas de enseñanza aprendizaje mediante la integración de las tecnologías digitales de forma sistemática, segura y crítica.

Indicadores

3.1.C2.1. Crea nuevos modelos de integración de los recursos digitales en la práctica docente, desarrollando nuevas experiencias educativas que mejoran significativamente los aprendizajes.

3.1.C2.2. Coordina o desarrolla proyectos de investigación sobre el impacto del uso de las tecnologías digitales en los aprendizajes.

Afirmaciones

Diseño nuevos modelos de integración de los recursos digitales para su inclusión en las prácticas docentes e investigo sobre su impacto en los aprendizajes.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Mantengo un blog premiado o reconocido por instituciones o A. E. en el que el tema central es la integración de las tecnologías digitales en la práctica docente, adaptando su uso a distintas estrategias metodológicas y contextos educativos.
- ◆ Identifico nuevas funcionalidades en entornos virtuales o en las herramientas que pueden ser empleadas para el aprendizaje de un determinado contenido o materia o en la adquisición y desarrollo de una competencia y las comparto en una comunidad profesional que trabaja en su desarrollo.
- ◆ Llevo a cabo una investigación para determinar si existen diferencias significativas en el aprendizaje de los conceptos, cálculo y aplicación trigonométricos empleando un determinado software educativo.



COMPETENCIA 3.2

Orientación y apoyo en el aprendizaje

¿Qué implica esta competencia?

Investigación y diseño de nuevos modelos de apoyo y orientación al alumnado durante los procesos de aprendizaje empleando tecnologías digitales.

Indicadores

3.2.C2.1. Investiga sobre el impacto de distintos modelos y estrategias de comunicación e interacción empleando tecnologías digitales durante el proceso de aprendizaje, valorando tanto los aspectos técnicos como los didácticos.

3.2.C2.2. Experimenta con tecnologías digitales emergentes para la comunicación, interacción y monitorización con objeto de ofrecer orientación y apoyo al alumnado durante sus aprendizajes, evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo y garantizando la protección de datos y los derechos digitales.

3.2.C2.3. Diseña nuevos modelos de intervención docente para ofrecer apoyo y orientación al alumnado durante sus aprendizajes empleando tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño estrategias y modelos innovadores basados en procesos de investigación sobre la utilización de las tecnologías digitales para la comunicación, la interacción y la monitorización de los aprendizajes que eviten la discriminación, los sesgos o la generación de expectativas inadecuadas respecto al alumnado y preserven sus datos personales y sus derechos digitales.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Lidero un grupo que investiga el uso de las tecnologías de videoconferencia para el desarrollo de tutorías académicas y su efecto sobre los aprendizajes en entornos de formación en línea, por ejemplo, en la FP a distancia y durante el periodo de prácticas en la empresa.
- ◆ Experimento con tecnologías emergentes, como, por ejemplo, Internet de las cosas, para desarrollar sistemas de monitorización de los aprendizajes evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo y respetando los derechos digitales del alumnado.



COMPETENCIA 3.3

Aprendizaje entre iguales

¿Qué implica esta competencia?

Desarrollo e implementación de nuevas estrategias y modelos de aprendizaje entre iguales basados en tecnologías digitales de colaboración.

Indicadores

3.3.C2.1. Transforma estrategias y diseña nuevos modelos para mejorar los aprendizajes en procesos de colaboración entre iguales utilizando tecnologías digitales.

3.3.C2.2. Investigación sobre la aportación de las tecnologías digitales al desarrollo de nuevos paradigmas de aprendizaje entre iguales.

Afirmaciones

Diseño modelos innovadores de integración de herramientas de colaboración para la creación conjunta de conocimiento y los integro en la planificación.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Investigo sobre la interrelación de las RRSS y el aprendizaje entre iguales con el fin de establecer nuevos modelos de integración del aprendizaje social en el contexto de la educación formal apoyado en la utilización de las tecnologías digitales.
- ◆ Transmito por medio de ponencias, cursos y publicaciones las novedades y estudios más importantes sobre herramientas colaborativas digitales para el aprendizaje, con el objetivo de fomentar la innovación educativa.
- ◆ Analizo las posibles implicaciones del paradigma conectivista en el aprendizaje entre iguales dentro del contexto del aula, del centro e intercentros.



COMPETENCIA 3.4

Aprendizaje autorregulado

¿Qué implica esta competencia?

Transformación de las prácticas docentes mediante el desarrollo de nuevas estrategias y modelos de integración de las tecnologías digitales para la mejora del aprendizaje autorregulado del alumnado.

Indicadores

3.4.C2.1. Diseña, a partir de la investigación, nuevas estrategias, modelos y secuencias de intervención para que el alumnado desarrolle su aprendizaje de forma autorregulada empleando tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño nuevas estrategias y modelos de integración de las tecnologías digitales en el proceso educativo que favorecen la autorregulación del aprendizaje por parte del alumnado.

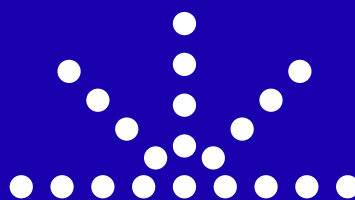
Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Investigo sobre el impacto que tiene la integración de aplicaciones digitales para la autorregulación del aprendizaje en el EPA en la mejora de los resultados académicos del alumnado. Participo en una investigación sobre la correlación entre el uso de estrategias de aprendizaje autorregulado empleando tecnologías digitales y la continuidad del alumnado en el sistema educativo cursando estudios postobligatorios.
- ◆ Desarrollo nuevas propuestas educativas que permiten que el alumnado, de forma autónoma y mediante el uso de tecnologías digitales, pueda reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, por ejemplo, tomando como referencia el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje.



ÁREA 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

Esta área se orienta al uso pedagógico de la tecnología digital para diseñar y aplicar procesos de evaluación coherentes, formativos y continuos. A través de estas competencias, el profesorado utiliza herramientas digitales para recoger evidencias del aprendizaje, ofrecer retroalimentación personalizada y fomentar la autoevaluación y la coevaluación, contribuyendo a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.



COMPETENCIA 4.1

Estrategias de evaluación

¿Qué implica esta competencia?

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje y diseño de nuevos modelos, medios e instrumentos para la recogida de datos.

Indicadores

4.1.C2.1. Investiga y analiza de forma crítica las funcionalidades de las tecnologías digitales, incluidas las emergentes, que facilitan la recogida de datos para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje o diversos aspectos del sistema educativo.

4.1.C2.2. Realiza propuestas innovadoras para la integración de las tecnologías digitales, incluidas las emergentes, en la evaluación educativa respetando los derechos y garantías digitales de todos los agentes implicados y alineadas con los principios éticos y pedagógicos recogidos en las leyes educativas vigentes.

Afirmaciones

Investigo sobre el uso de las tecnologías digitales para evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje con el fin de diseñar nuevos modelos, técnicas o instrumentos o nuevos desarrollos tecnológicos.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Participo en un proyecto de investigación aplicada para determinar si la autoevaluación del alumnado mediante el portafolio digital del aprendizaje influye en la mejora de su rendimiento académico y en la adquisición de competencias para el aprendizaje autónomo.
- ◆ Diseño un instrumento de evaluación que, gracias al uso de las tecnologías digitales, facilita el cotejo de los datos registrados a partir de la observación con los obtenidos mediante el registro de actividades en el entorno virtual de aprendizaje.
- ◆ Diseño sistemas de recogida de datos, obtenidos por medio de sensores que siguen el movimiento ocular, para la evaluación diagnóstica de las dificultades de aprendizaje de la lectoescritura.
- ◆ Colaboro con las Administraciones Educativas en el diseño y validación de pruebas estandarizadas de la evaluación de las competencias del alumnado.



COMPETENCIA 4.2

Analíticas y evidencias de aprendizaje

¿Qué implica esta competencia?

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales para el análisis de datos y desarrollo de nuevas propuestas con el fin de mejorar las prácticas de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Indicadores

4.2.C2.1. Participa en proyectos de investigación sobre la obtención, tratamiento y análisis de datos en la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje o diversos aspectos del sistema educativo.

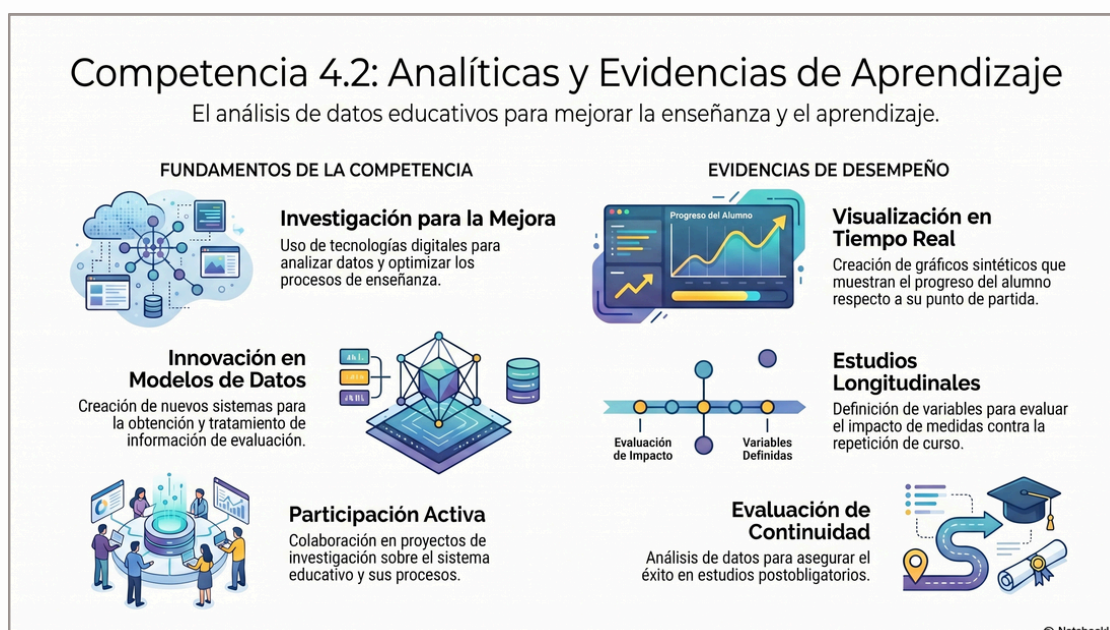
4.2.C2.2. Propone nuevos modelos de obtención, tratamiento y análisis de los datos de evaluación empleando tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño modelos, a partir de la investigación aplicada, para la obtención, tratamiento y análisis de los datos de evaluación empleando tecnologías digitales con el fin de mejorar los procesos educativos.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Participo en un proyecto de investigación sobre la utilización de tecnologías digitales que faciliten en tiempo real una visualización sintética de la información sobre el progreso del aprendizaje de cada alumno y alumna tanto respecto a los criterios curriculares como respecto a su situación inicial de partida.
- ◆ Colaboro con la A. E. para definir las variables relevantes en un estudio estadístico longitudinal para evaluar el impacto de las medidas adoptadas para reducir la repetición de curso en la continuidad de los estudios postobligatorios.



COMPETENCIA 4.3

Retroalimentación y toma de decisiones

¿Qué implica esta competencia?

Diseño de nuevos sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la enseñanza y el aprendizaje a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación.

Indicadores

4.3.C2.1. Participa en proyectos de investigación sobre el papel de las tecnologías digitales en los procesos de información, retroalimentación, orientación y toma de decisiones a partir de los datos obtenidos en la evaluación.

4.3.C2.2. Diseña nuevos modelos de integración y representación de los datos de evaluación que facilitan la toma de decisiones, la información y la orientación de los procesos de enseñanza y aprendizaje empleando tecnologías digitales.

Afirmaciones

Transformo los procesos de información, retroalimentación y toma de decisiones a partir de los resultados obtenidos de la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de las tecnologías digitales.

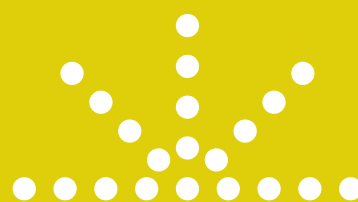
Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Propongo nuevos sistemas, empleando las tecnologías digitales, para mejorar la retroalimentación en tiempo real en las actividades de aprendizaje en entornos virtuales.
- ◆ Diseño sistemas para el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, en función del análisis de las evidencias obtenidas mediante las tecnologías digitales, ofreciendo funcionalidades que permitan un control de los docentes en este proceso.
- ◆ Analizo de forma crítica los resultados automatizados obtenidos de los programas de tratamiento de datos y de nuevos formatos de retroalimentación.
- ◆ Formo a otros docentes en el proceso de reflexión sobre la utilización de los sistemas y la intervención en la toma automatizada de decisiones, así como sobre los requisitos legales que deben cumplirse para su utilización.
- ◆ Colaboro en el diseño de un sistema digital para ofrecer información combinada sobre la integración laboral de egresados de determinadas titulaciones, probabilidad de completar con éxito dichos estudios correlacionado con las puntuaciones.
- ◆ Participo en un grupo de investigación y promoción de la transparencia en la publicación de los algoritmos y variables empleadas en las aplicaciones que ofrecen evaluaciones automatizadas no configurables por parte de los docentes.



ÁREA 5 EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

Esta área se orienta al uso de la tecnología digital para promover la inclusión, la equidad y la personalización de los procesos de aprendizaje. A través de estas competencias, el profesorado adapta las propuestas educativas a las necesidades del alumnado, elimina barreras de acceso al aprendizaje y favorece el desarrollo de la autonomía, la motivación y el aprendizaje autorregulado mediante el uso pedagógico de la tecnología.



COMPETENCIA 5.1

Accesibilidad e inclusión

¿Qué implica esta competencia?

Innovación de las prácticas de inclusión educativa a través de las tecnologías digitales.

Indicadores

5.1.C2.1. Investiga el impacto de los aspectos relativos a la accesibilidad e inclusión de las tecnologías digitales en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y propone nuevas estrategias pedagógicas.

5.1.C2.2. Colabora en el desarrollo de nuevas funcionalidades en las tecnologías digitales para mejorar la accesibilidad e inclusión educativa.

Afirmaciones

Innovo prácticas de inclusión educativa, proponiendo nuevas estrategias pedagógicas que hagan uso de las tecnologías digitales o que mejoren estas últimas identificando y/o creando nuevas funcionalidades, a partir de la investigación o de evidencias científicas.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ He publicado una investigación sobre la mejora del aprendizaje gracias a las funcionalidades de accesibilidad de los programas ofimáticos, contemplando especificaciones acerca de cómo deben utilizarse para garantizar la inclusión.
- ◆ Lidero un proyecto de investigación sobre la relación entre el desarrollo de la competencia digital y las posibilidades de inserción laboral.
- ◆ Asesoro a otros profesionales del ámbito educativo sobre soluciones tecnológicas asistenciales que deben adoptarse conforme a los destinatarios.
- ◆ Participo en un proyecto de investigación sobre los estándares de los archivos de transcripción automática de audios para incorporar más fácilmente subtítulos en los materiales multimedia.
- ◆ Colaboro en el desarrollo de un sistema para la adaptación de la interfaz de usuario en el entorno virtual de aprendizaje en función de la competencia lectora del alumnado (lector, neo lector y no lector).



COMPETENCIA 5.2

Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

¿Qué implica esta competencia?

Investigación sobre el uso de las tecnologías digitales para la atención personalizada de necesidades de aprendizaje y la creación de nuevos modelos pedagógicos o definición de nuevas funcionalidades.

Indicadores

5.2.C2.1. Investiga sobre el impacto de distintos modelos de atención personalizada a través de tecnologías digitales en el aprendizaje del alumnado.

5.2.C2.2. Diseña nuevos modelos pedagógicos para dar respuestas personalizadas a las necesidades de aprendizaje haciendo uso de las tecnologías digitales.

5.2.C2.3. Define nuevas funcionalidades para su integración en las tecnologías digitales dedicadas a dar una respuesta personalizada en los procesos de aprendizaje del alumnado.

Afirmaciones

Investigo sobre el impacto en el aprendizaje del uso de las tecnologías digitales para la atención a las necesidades personales del alumnado con el fin de diseñar nuevas estrategias para su utilización o idear nuevas funcionalidades que respondan de forma más eficiente, inclusiva y ética a estas necesidades.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Creo nuevos sistemas para el diseño de itinerarios de aprendizaje combinando el uso de diversas tecnologías digitales.
- ◆ Analizo los sesgos que podrían derivarse del uso de desarrollos de inteligencia artificial para hacer predicciones sobre el alumnado a partir de datos demográficos y académicos previos en “sistemas de tutoría inteligente”.
- ◆ Desarrollo un proyecto de investigación orientado a la optimización del uso de robots para la atención de alumnado con trastornos del espectro del autismo.
- ◆ Investigo la validez de los sistemas de tutoría mediante diálogo sustentados en asistentes de IA.
- ◆ Colaboro en el desarrollo de un entorno de accesibilidad “enriquecida” en el que el alumnado participa en actividades grupales junto con otros compañeros y compañeras a la vez que recibe atención personalizada.
- ◆ Coordino una investigación para hacer un análisis comparativo del impacto en la superación de las dificultades de aprendizaje del alumnado para el que se han desarrollado planes personalizados de refuerzo apoyados en el uso de tecnologías digitales y para los que no, con el fin de determinar cuáles se han mostrado efectivos.



COMPETENCIA 5.3

Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

¿Qué implica esta competencia?

Investigación, innovación y liderazgo en el proceso de transformación de las prácticas pedagógicas digitales para mejorar el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

Indicadores

5.3.C2.1. Investiga sobre la integración de las tecnologías digitales en las propuestas didácticas y su impacto en la motivación y en el desarrollo de operaciones cognitivas complejas y aprendizaje de competencias transversales del alumnado.

5.3.C2.2. Propone estrategias pedagógicas innovadoras que, gracias a las funcionalidades de los recursos tecnológicos existentes o a su utilización novedosa, promueven el compromiso activo del alumnado con su aprendizaje incrementando su motivación y su protagonismo en el proceso.

Afirmaciones

Investigo el uso didáctico de las tecnologías digitales asociado a estrategias pedagógicas que asignan al alumnado un papel activo en los procesos de enseñanza y aprendizaje con objeto de proponer mejoras o nuevos modelos pedagógicos y determinar su impacto en la motivación y en el desarrollo de operaciones cognitivas complejas y de competencias transversales del alumnado.



Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Participo en una investigación sobre el impacto del uso de aplicaciones de realidad aumentada en la comprensión significativa de los elementos arquitectónicos y en la identificación de los aspectos artísticos que evolucionan a lo largo de la historia del arte.
- ◆ He publicado un libro para desarrollar las estrategias heurísticas del alumnado en la resolución de problemas matemáticos empleando tecnologías digitales.
- ◆ Coordino un equipo de docentes de Formación Profesional de Sistemas microinformáticos y redes que trabaja en la definición de las características que han de reunir los proyectos educativos de aprendizaje-servicio para que el alumnado desarrolle sus competencias transversales, en particular, la capacidad emprendedora.
- ◆ Imparto conferencias y congresos sobre el uso de los videojuegos de estrategia en tiempo real como elemento motivador para el aprendizaje de la historia de las civilizaciones a través de modelos sencillos.

ÁREA 6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO



Esta área se orienta a la integración pedagógica de la tecnología digital para capacitar al alumnado en el uso crítico, seguro y responsable de los entornos digitales. A través de estas competencias, el profesorado promueve el desarrollo de habilidades digitales, el pensamiento crítico, la seguridad y el bienestar digital, preparando al alumnado para desenvolverse de manera autónoma y responsable en la sociedad digital.



COMPETENCIA 6.1

Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos

¿Qué implica esta competencia?

Transformación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos mediante la investigación y diseño de nuevas estrategias pedagógicas.

Indicadores

6.1.C2.1. Investiga sobre el impacto de las estrategias didácticas y pedagógicas y sobre las tecnologías y servicios digitales empleados habitualmente en el desarrollo de la competencia del alumnado en la alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.

6.1.C2.2. Diseña, a partir de la investigación, nuevas propuestas pedagógicas para mejorar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y tratamiento de la información y de los datos.

Afirmaciones

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo y mejora de la alfabetización mediática y en tratamiento de información y datos del alumnado.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Diseño nuevos modelos de actividades que mejoren la curva de aprendizaje del alumnado en la búsqueda y la evaluación de la información, por ejemplo, “web quest tramposas”, donde las fuentes de información que aportan los enlaces de la web quest presentan información contradictoria y deficiencias identificables.
- ◆ Publico artículos en los que presento nuevas estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado a la hora de evaluar la calidad de la información obtenida de distintas fuentes (webs, prensa digital, redes sociales, etc.).
- ◆ Llevo a cabo una investigación para comparar los resultados obtenidos en tareas educativas empleando distintos motores de búsqueda y configuraciones, con objeto de contrastar la tesis sobre la limitación y uniformidad de los resultados de las búsquedas (efecto burbuja) a causa de la personalización que llevan a cabo los algoritmos.
- ◆ Participo en un proyecto de investigación sobre el impacto que en otros aprendizajes puede tener la mejora de la competencia digital del alumnado para buscar, seleccionar y organizar información relevante.



COMPETENCIA 6.2

Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

¿Qué implica esta competencia?

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso de las tecnologías de la comunicación y de la colaboración y en la construcción de la identidad digital y de una ciudadanía activa y responsable.

Indicadores

6.2.C2.1. Investiga sobre el impacto de las estrategias didácticas y pedagógicas para desarrollar la competencia digital para la participación ciudadana, la comunicación, la colaboración y la construcción de una identidad digital responsable y sobre las tecnologías empleadas habitualmente por el alumnado y sobre el uso que hace de ellas.

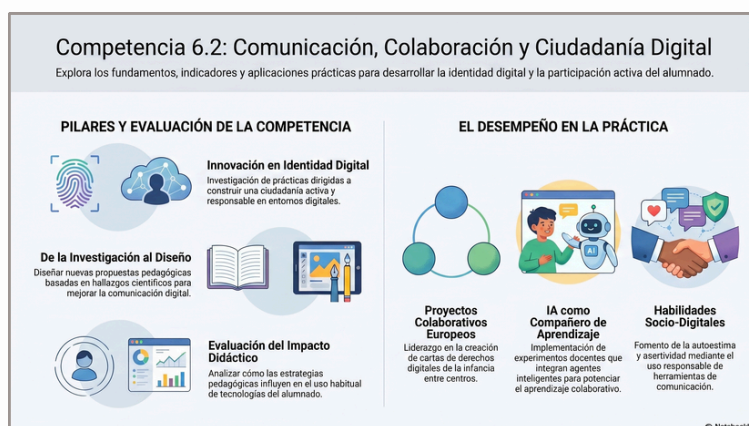
6.2.C2.2. Diseña, a partir de la investigación, nuevas propuestas pedagógicas para mejorar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado en comunicación, colaboración, participación ciudadana y construcción responsable y consciente de la identidad digital.

Afirmaciones

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para utilizar de forma adecuada y responsable las tecnologías en la comunicación, en la colaboración y en la participación ciudadana.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Lidero un proyecto europeo intercentros para que todo el alumnado colabore en el desarrollo de una carta de derechos digitales de la infancia y la adolescencia.
- ◆ Llevo a cabo una investigación longitudinal sobre el impacto de las estrategias pedagógicas para desarrollar la autoestima, la asertividad y las habilidades sociales del alumnado en el uso responsable de las tecnologías de la comunicación y la colaboración y en la construcción de su identidad digital.
- ◆ Desarrollo un estudio de campo para conocer qué tecnologías emplean los adolescentes para comunicarse y cómo las utilizan y diseño propuestas pedagógicas encaminadas al desarrollo de esta competencia en el alumnado.
- ◆ Diseño e implemento un experimento docente, basado en la evaluación del impacto que tiene, sobre el aprendizaje del alumnado, el trabajo del propio alumnado junto con un agente inteligente que desempeña la función de compañero de aprendizaje.



COMPETENCIA 6.3

Creación de contenidos digitales

¿Qué implica esta competencia?

Innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales.

Indicadores

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. Diseña, 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.

Afirmaciones

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.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ 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.



COMPETENCIA 6.4

Uso responsable y bienestar digital

¿Qué implica esta competencia?

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje, de forma que se adapte a la continua evolución de los riesgos y de las tecnologías dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso de los dispositivos y servicios digitales de forma segura, responsable, crítica, saludable y sostenible.

Indicadores

6.4.C2.1. Investiga sobre el impacto de las estrategias didácticas y pedagógicas para sensibilizar al alumnado sobre los riesgos y amenazas en el uso de tecnologías, entornos y servicios digitales y apoyarle en la comprensión de las medidas de seguridad y en la adopción de hábitos y valores para proteger su privacidad, sus datos personales y su bienestar y el de otros.

6.4.C2.2. Diseña, a partir de la investigación, nuevas propuestas pedagógicas para mejorar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para utilizar de forma segura, responsable, crítica, saludable y sostenible las tecnologías digitales y adquirir conciencia de la importancia de sus derechos digitales para preservar el ejercicio de la ciudadanía.



Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Promuevo una red de talleres experimentales de seguridad electrónica y bienestar digital dirigidos a apoyar a docentes de todas las etapas educativas (*)
- ◆ Participo en una investigación de campo sobre las medidas de seguridad y protección de la privacidad en el uso de dispositivos digitales por parte de la población menor de edad.
- ◆ Colaboro en un grupo de investigación que está diseñando un cuestionario para la autoevaluación de la toma de decisiones ante situaciones simuladas de riesgo en Internet (*)
- ◆ Analizo, empleando técnicas de observación controlada, el impacto de las sesiones de sensibilización sobre la protección de datos personales y privacidad (*)
- ◆ Colaboro en el diseño e implementación de un programa autonómico para divulgar, entre el alumnado (11-14 años), las repercusiones que pueden derivarse del consentimiento en la cesión de datos personales en la consulta, acceso y registro en distintas plataformas. (*)

(*) Ejemplo resumido. Consulta el texto completo en el MRCDD oficial.

COMPETENCIA 6.5

Resolución de problemas

¿Qué implica esta competencia?

Investigación e innovación sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje aplicadas en un mundo digitalizado en continua evolución y dirigidas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para que se desenvuelva en él haciendo un uso eficaz creativo y crítico de las tecnologías.

Indicadores

6.5.C2.1. Investiga sobre el impacto de las estrategias didácticas y pedagógicas en el desarrollo de la competencia digital del alumnado para dar respuesta a sus necesidades diarias y llevar a cabo proyectos como prosumidor en una sociedad digital.

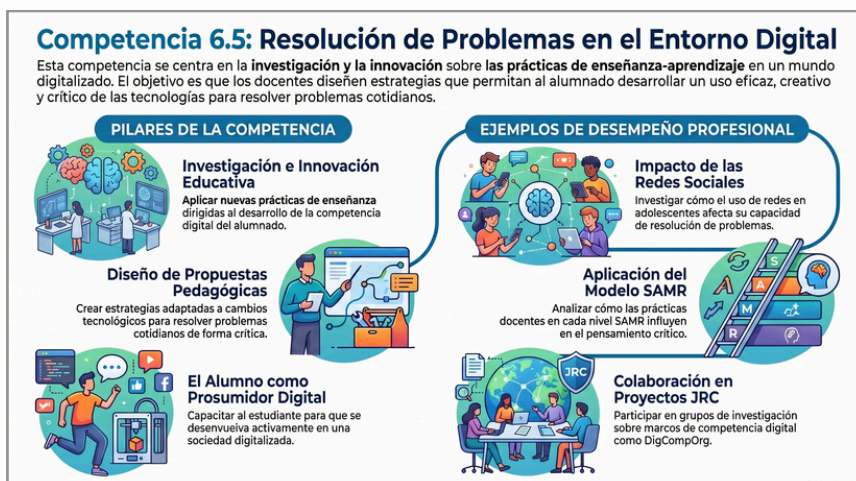
6.5.C2.2. Diseña, a partir de la investigación, nuevas propuestas pedagógicas con el fin de mejorar la adquisición y desarrollo de la competencia digital del alumnado para que resuelva problemas cotidianos y se desenvuelva en un mundo digitalizado haciendo un uso creativo y crítico de las tecnologías digitales.

Afirmaciones

Diseño, a partir de la investigación aplicada, nuevas prácticas pedagógicas adaptadas a los cambios tecnológicos continuos y destinadas al desarrollo de la competencia digital del alumnado para que resuelva problemas cotidianos y se desenvuelva en un mundo digitalizado haciendo un uso eficaz, creativo y crítico de las tecnologías digitales.

Ejemplos sobre el desempeño

- ◆ Participo en una investigación de campo sobre el uso que se hace de las redes sociales por parte de los adolescentes y el impacto que ese uso tiene sobre el desarrollo de su competencia digital para la resolución de problemas.
- ◆ Colaboro en un grupo de investigación que está analizando la interrelación entre los proyectos de JRC sobre el DigCompOrg y el estudio Creative Learning and Innovative Teaching.
- ◆ Investigo el impacto que tienen sobre el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado las prácticas docentes asociadas a cada uno de los niveles del modelo SAMR.



3. Procedimiento de acreditación

Para el nivel C2, la vía de acreditación se realiza por análisis y validación de evidencias.

Tramitación: 100% electrónica con identificación digital.

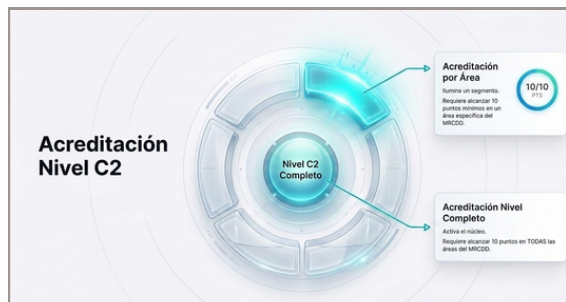
Vigencia: Solo se valorarán evidencias generadas a partir del curso 2018-2019.

Vinculación: Una evidencia puede asociarse a un máximo de 3 áreas del MRCDD.

Puntuación: Se requieren obtener un mínimo de 10 puntos.

La acreditación del nivel C2 puede obtenerse de dos formas:

Por áreas: el personal docente puede acreditar una o varias áreas del MRCDD en cada convocatoria. Para acreditar cada área es necesario alcanzar un mínimo de 10 puntos en el conjunto de evidencias presentadas para una o varias áreas. Las áreas ya acreditadas se conservan y no es necesario volver a presentarlas en convocatorias posteriores.



Nivel C2 completo: se obtiene alcanzando un mínimo de 10 puntos en el proceso, y siempre que las evidencias presentadas cubran la totalidad de las seis áreas del MRCDD.

4. Requisitos de participación

Podrán participar en este procedimiento los docentes que tengan acreditado el nivel C1 de la Competencia Digital Docente en Castilla y León y que cumplan los requisitos establecidos en la [Orden EDU/247/2023](#), de 23 de febrero, modificada por la [Orden EDU/465/2024](#), de 14 de mayo, debiendo concurrir dichos requisitos en la fecha de finalización del plazo de presentación de solicitudes.



5. Evidencias y baremo

La superación del nivel C2 requiere alcanzar un mínimo de 10 puntos. Antes de aportar cualquier documento, asegúrate de que la evidencia es válida:

- ✓ **Fecha:** ¿El mérito se generó a partir del curso académico 2018-2019?
- ✓ **Nivel C2:** ¿La evidencia demuestra investigación, innovación o liderazgo (no solo un uso básico de tecnología)?
- ✓ **Límite:** ¿Has vinculado esta evidencia a un máximo de 3 áreas del MRCDD?
- ✓ **Formalidad:** ¿El documento incluye firmas, sellos oficiales o identificadores (ISBN/URL) válidos?

1.Premios nominales, menciones y distinciones (Hasta 6 puntos)

¿Qué se valora? Premio, mención o distinción nominal (individuales o colectivos) otorgados por administraciones educativas que reconozcan expresamente la excelencia en buenas prácticas digitales relacionados con la competencia digital docente.

¿Qué debes entregar? Documento acreditativo nominal con el nombre del premio, fecha y firma/sello de la entidad que lo concede.

2.Publicaciones (Hasta 4 puntos)

¿Qué se valora? Artículos, libros o revistas (papel o digital) cuyo tema central sea la CDD y que tengan el rigor propio del nivel C2.

¿Qué debes entregar? Portada, índice, datos editoriales y el identificador oficial (NIPO, ISBN, ISSN, DOI) o URL de acceso.

✗ No se admiten: Unidades didácticas, programaciones, temarios de oposiciones, trabajos universitarios, guías de centro, ni artículos de opinión.

✗ No se validarán enlaces web rotos, caducados o que requieran contraseña privada para su lectura.

3.Ponencias (Hasta 6 puntos)

¿Qué se valora? Tu participación como ponente (autonómico, nacional o internacional) difundiendo conocimiento sobre tecnología educativa. La ponencia debe haber pasado un proceso de selección.

¿Qué debes entregar? Certificado oficial de la entidad organizadora y el programa/agenda oficial donde figure tu intervención.

4.Investigación (Hasta 4 puntos)

¿Qué se valora? Tu labor como coordinador en proyectos oficiales de investigación que mejoran la CDD docente. No basta con ser un miembro participante del equipo.

¿Qué debes entregar? Documento oficial de la entidad educativa promotora que indique el título del proyecto y tu rol exacto de liderazgo.

5.Reconocimientos institucionales (Hasta 6 puntos)

¿Qué se valora? Reconocimientos de Administraciones por mejoras en la Competencia Digital Docente, o por haber coordinado/planificado el programa #CompDigEdu o Escuela 4.0.

¿Qué debes entregar? Certificado nominal oficial del Ministerio o de la Dirección General competente, indicando el motivo exacto de la concesión.

6.Currículum Europass (Hasta 1 punto)

¿Qué se valora? El documento oficial generado por la plataforma Europass, redactado exclusivamente para reflejar tu trayectoria profesional relacionada con el desarrollo de la competencia digital docente (C2). Evita incluir méritos irrelevantes para la CDD.

7.Otras evidencias (Hasta 2 puntos)

¿Qué se valora? Cualquier mérito compatible con el nivel C2 no incluido en los apartados del baremo anteriores.

⚠ Importante: Si presentas méritos en este apartado, deberás realizar una exposición y defensa oral de un máximo de 15 minutos ante la comisión provincial de reconocimiento.

Para conocer la puntuación exacta de cada evidencia, consulta el Anexo de la convocatoria.



6. Preguntas frecuentes

Pregunta: Si presento evidencias para 3 áreas del MRCDD, y consigo 10 puntos, ¿qué ocurre?

Respuesta: Obtendrás la acreditación en las 3 en las que conseguiste los 10 puntos. Esas áreas se conservan y en la próxima convocatoria solo tendrás que presentar evidencias para el resto de áreas pendientes de acreditar.

Pregunta: A la hora de cumplimentar la solicitud a través del formulario, ¿es necesario completar el campo «Breve resumen» de cada evidencia aportada?

Respuesta: Sí, ya que dicho campo constituye el elemento principal a partir del cual la comisión evaluadora puede contextualizar y valorar adecuadamente el mérito aportado.

Pregunta: He editado mi programación didáctica anual en formato libro y tiene ISBN. ¿Se me valoran los puntos de "Publicaciones"?

Respuesta: La normativa excluye explícitamente las programaciones, temarios de oposiciones y unidades didácticas, incluso si las has publicado como libro. Solo se valorarán publicaciones de investigación, didácticas o científicas sobre la Competencia Digital Docente.

Pregunta: He participado en proyectos de Innovación Educativa relacionados con el desarrollo de la CDD organizados por el CRFPTIC. ¿Puedo incorporarlo en el apartado "Investigación"?

Respuesta: No. Los Proyectos de Innovación Educativa convocados por la Consejería de Educación de Castilla y León no tienen cabida en el apartado de Investigación del baremo del nivel C2. Este apartado está orientado exclusivamente a proyectos de investigación promovidos por entidades distintas a la Consejería, como universidades, el INTEF u otras instituciones educativas.

Pregunta: La exposición de evidencias, ¿es obligatorio para todos los solicitantes?

Respuesta: La defensa oral de 15 minutos solo es obligatoria si decides presentar méritos en el apartado de "Otras evidencias".

Pregunta: He insertado los enlaces web a mis artículos en el PDF de la solicitud, pero uno requiere registro para leerlo. ¿Pasa algo?

Respuesta: La Comisión de acreditación debe poder acceder a la publicación. Si el enlace está roto o requiere contraseña/registro privado, la evidencia no se valorará.