

CONTENIDOS DE LA PRUEBA DE ACREDITACIÓN – NIVEL B1

Contenidos en los que se basa la prueba específica para la acreditación de la competencia digital docente de Nivel B1, según el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD).

La prueba tiene una duración de 90 minutos y consta de 66 preguntas, organizadas en 6 áreas, basadas en los siguientes contenidos.

Área 1. Compromiso profesional

- El correo electrónico corporativo. Opciones de configuración avanzada y personalización. Gestión de correo no deseado. Sostenibilidad en el uso del correo electrónico.
- Guía de Seguridad en la Red. Realización de copias de seguridad. Modo de organización de la información y su impacto medioambiental. Proceso de encriptación de datos sensibles. Profundización en el conocimiento de virus y otras amenazas. Conexiones seguras y cómo administrar contraseñas. Gestión segura de la privacidad en redes sociales y servicios web.
- Proceso de actualización de Windows y escritorios virtuales. Panel de control. Copias de seguridad y restauración. Red e Internet.

Área 2. Contenidos digitales

- Creación, carga y descarga de documentos y archivos y su organización personalizada en OneDrive, así como el manejo de otras funciones.
- eXeLearning, tipos de licencias. Logos identificativos, creación, metadatos de un contenido y aplicación al aula.
- Búsqueda en Internet, manejo de buscadores, subida y colaboración con otros docentes en repositorios de contenidos educativos.
- Manejo del Word y el uso de sus distintas funciones.
- Manejo del Paint3D y aplicaciones didácticas. Introducción a Audacity para la edición de audio y aplicaciones en el aula.
- Herramientas de presentación e infografías. Descripción de los tipos de licencias de uso y sus logos identificativos.

Área 3. Enseñanza y aprendizaje

- Configuración y aplicación de Teams y Forms para su uso en el ámbito educativo.
- Funciones colaborativas en OneNote y Class Notebook. Presentación de contenidos.
- Herramientas y funcionalidades de Microsoft Whiteboard. Versión móvil y uso a través de Teams.
- Presentaciones educativas con Microsoft PowerPoint y Sway. Uso práctico en el aula.
- Mobile Learning en el aula. Aplicación con el alumnado a través de distintas Apps y herramientas.



Área 4. Evaluación y retroalimentación

- Evaluación y tareas en Moodle. Cuestionarios de autoevaluación: tipos y métodos. Ocultar la identidad de los alumnos.
- Evaluación en el entorno de aprendizaje Microsoft Teams. Desarrollo de los conceptos de autoevaluación y coevaluación con las herramientas "Elogios" y "Reflects".
- Herramientas TIC para generar actividades y evaluarlas. Favorecer la retroalimentación a través de herramientas digitales.

Área 5. Empoderamiento del alumnado

- H5P. Funcionalidades y características. Registro en plataformas de creación de materiales. Posibilidades didácticas de H5P en la creación de contenido para su integración en el aula.
- Diseñar las zonas de un EFFA. Metodologías aplicables y la figura del docente. Tipo de actividades que se pueden realizar en estos espacios de aprendizaje para empoderar al alumnado.
- Características y funcionalidades avanzadas ofrecidas por la Web y herramientas de Microsoft 365 que favorecen la accesibilidad.
- Realidad aumentada y realidad virtual. Códigos QR y posibilidades prácticas para el aula.
- Accesibilidad en distintos sistemas operativos para la atención de las necesidades individuales del alumnado.

Área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

- Uso adecuado de los navegadores en la búsqueda de información para que el alumnado seleccione y gestione de forma correcta los datos obtenidos en Internet, utilizando las herramientas digitales que tiene a su alcance.
- Herramientas digitales y sus opciones colaborativas en el aula para la adquisición de la Competencia Digital por parte del alumnado.
- Posibilidades didácticas de las aplicaciones de creación de contenido para su integración en el aula por parte del alumnado: edición de imagen, edición de audio, aplicaciones para elaborar presentaciones e infografías, programación por bloques y robótica.
- Ciberseguridad y al uso responsable de las tecnologías digitales por parte del alumnado.

