

CONTENIDOS DE LA PRUEBA DE ACREDITACIÓN – NIVEL A2

Contenidos en los que se basa la prueba específica para la acreditación de la competencia digital docente de Nivel A2, 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

- Redes sociales. Ventajas e inconvenientes. Aplicación en el ámbito educativo.
- Seguridad en la red. Principales problemas de seguridad y amenazas. Proceso de creación de claves y contraseñas. Certificado Digital.
- Herramientas de comunicación que ofrece la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Correo electrónico y plataformas de comunicación.
- Interfaz básica de Windows. Creación y gestión de carpetas, archivos y ventanas.
- Actualizaciones de seguridad. Administración del sistema.

Área 2. Contenidos digitales

- Funciones básicas del servicio de almacenamiento y compartición de archivos OneDrive.
- Los recursos educativos abiertos (REA). Creación de contenidos digitales con la herramienta eXeLearning. Repositorios educativos. Sindicación de contenidos y RSS. Plataformas oficiales y aplicaciones en el aula.
- Microsoft 365 Copilot como asistente de inteligencia artificial generativa en el aula: interfaz, configuración inicial y buenas prácticas de uso; elaboración de preguntas y redacción de textos y documentos; creación de cuestionarios de repaso y uso del modo de práctica para la autoevaluación del alumnado; y diseño de planes de lección alineados con la normativa educativa.
- ChatGPT, Gemini y NotebookLM como herramientas de inteligencia artificial generativa para la práctica docente: conceptos básicos de IA generativa y comparativa funcional entre asistentes; elaboración de prompts educativos eficaces, casos prácticos y detección de alucinaciones; y aplicaciones inmediatas como la redacción y adaptación de textos, la generación de ideas y bancos de preguntas, y el análisis de documentos propios con NotebookLM.
- Creación de contenidos con herramientas ofimáticas. Entorno de trabajo y edición de textos en el entorno educativo.
- Presentaciones e infografías y su aplicación en el ámbito educativo. Tipos de licencia de uso y derechos de autor.
- Tratamiento de imágenes digitales para su uso en el contexto del aula. Tipos de archivos, exportación a distintos formatos.
- Edición de vídeo digital para la creación de contenidos digitales.



Área 3. Enseñanza y aprendizaje

- Espacios flexibles de aprendizaje (EFA). Posibilidades pedagógicas de la tecnología.
- Pedagogías de aprendizaje activo. Adecuación de espacios y uso de dispositivos digitales.
- Crear y compartir información visual, creación de video tutoriales con Microsoft Clipchamp y su uso en la práctica docente. Aplicaciones en el aula.
- Iniciación a Microsoft Teams y Microsoft Forms como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Microsoft OneNote y Class Notebook como cuaderno de notas y cuaderno de notas de clase.
- La pizarra digital y sus posibilidades de aplicación en el aula. Microsoft Whiteboard como pizarra digital virtual.
- Presentaciones educativas como herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Microsoft PowerPoint y Sway y su aplicación en el contexto didáctico.
- Mobile Learning en el aula. Contextualización, conceptualización, ventajas e inconvenientes. Aplicación con el alumnado a través de distintas Apps y herramientas.

Área 4. Evaluación y retroalimentación

- Teams como herramienta de recogida y análisis de datos para la evaluación del alumnado. "Tareas", "Rúbricas", "Insights", "Elogios y Reflect", "Progreso de lectura". Aplicación en el aula.
- Moodle y evaluación. Banco de preguntas, bases de datos, actividades y recursos para evaluar. Tipos de calificaciones. Uso en la práctica docente.
- Herramientas TIC para generar actividades y evaluarlas: OneNote, Forms, Flipgrid y Office 365 para la evaluación.
- Herramientas de Evaluación gamificada: Plickers, Kahoot.

Área 5. Empoderamiento del alumnado

- Posibilidades del Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. Área personal y aplicaciones para el alumnado.
- H5P. Funcionalidades y características. Registro en plataformas de creación de materiales H5P y posibilidades didácticas.
- Las TIC como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje en la diversidad del alumnado.
- Accesibilidad del alumnado. Características y funcionalidades de la Web y las herramientas de Microsoft 365.
- Metodología EFA en los centros educativos para el fomento de la inclusión, el aprendizaje colaborativo y el uso creativo de las TIC.
- Accesibilidad en distintos sistemas operativos para la atención de las necesidades individuales del alumnado.



Área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

- Navegadores y motores de búsqueda. Diferencias y principales herramientas. Búsqueda de información: palabras clave, filtros y comandos básicos. Selección, contraste, fiabilidad y organización de la información. Marcadores y buscadores específicos.
- Navegación segura: privacidad, contraseñas, ventanas emergentes, navegación privada y configuración básica. Resolución de problemas habituales. Aplicación en el aula.
- Stream, Teams, Moodle y Outlook como herramientas de comunicación y colaboración del alumnado. Funciones básicas, gestión de contenidos, archivos, actividades y comunicación. Netiqueta. Resolución de problemas habituales. Aplicación en el aula.
- X (antes Twitter), Instagram y YouTube. Funciones básicas, publicación y compartición de contenidos. Aplicación con el alumnado. Netiqueta, privacidad, recuperación de cuentas y suplantación de identidad. Resolución de problemas habituales.
- Aplicaciones de creación de contenido para su integración en el aula: edición de imagen, vídeo, presentaciones e infografías. Herramientas como GIMP, Canva y PowerPoint.
- Uso responsable, seguro y sostenible de dispositivos digitales. Privacidad y seguridad: contraseñas, phishing, malware y protección de dispositivos. Ciberacoso, sexting y grooming. Cuidados de los dispositivos, reducción de la basura tecnológica y tecnología y medioambiente.

