

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. Personalización y accesibilidad. Spam y seguridad. Diferentes versiones. 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.
- Microsoft 365 Copilot en un uso intermedio como asistente de inteligencia artificial generativa: gestión segura de la información propia y de agentes especializados; adaptación de textos e instrucciones a distintos niveles y ritmos de aprendizaje del alumnado; creación de imágenes, infografías, pósters y banners para el aula y elaboración de criterios de evaluación.
- ChatGPT, Gemini y NotebookLM en un uso intermedio para el diseño de materiales y la retroalimentación docente; elaboración de prompts para el diseño de materiales didácticos, generación de instrumentos de evaluación y mejora de la retroalimentación al alumnado; estrategias para fomentar un uso guiado y crítico de la IA por parte del alumnado.
- 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 de aplicaciones didácticas. Introducción a la edición de audio y vídeo para 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.
- Gestión de recursos y organización de cursos en Moodle. Formato de curso, recursos y actividades, banco de contenido. Organización de grupos y agrupamientos: categorías, gestión de cursos y renombrado de roles.
- Encuestas y herramientas de comunicación en Moodle. Actividad Encuesta para recoger la opinión del alumnado, foro, mensajería privada y consulta.

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 "Reflect".
- Herramientas TIC para generar actividades y evaluarlas. Favorecer la retroalimentación a través de herramientas digitales.
- Herramientas de Evaluación gamificada: Plickers, Kahoot, Socrative y Decktoys.

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 EFA. 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

- Búsqueda en Internet y gestión de la información. Motores de búsqueda específicos y extensiones de los navegadores. Seguridad y privacidad en la navegación. Organización de la información. Aplicación en el aula y resolución de problemas habituales.



- Herramientas digitales de comunicación y colaboración en el aula. Interacción en línea, huella e identidad digital y funcionalidades colaborativas. Aplicación en el aula y resolución de problemas habituales.
- Aplicaciones educativas de creación de contenido: edición de imagen y audio, presentaciones e infografías. Panel digital. Programación por bloques, pensamiento computacional y robótica. Aplicación de licencias de uso a las producciones propias. Aplicación en el aula y resolución de problemas habituales.
- Ciberseguridad, privacidad y uso responsable de las tecnologías digitales. Contraseñas seguras, gestores de contraseñas y doble factor de autenticación. Phishing, smishing, malware, suplantación de identidad y fraudes. Privacidad, huella digital, actualizaciones, permisos, HTTPS y seguridad de los dispositivos. Aplicación en el aula y resolución de problemas habituales.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León