

CONTENIDOS DE LA PRUEBA DE ACREDITACIÓN – NIVEL B2

Contenidos en los que se basa la prueba específica para la acreditación de la competencia digital docente de Nivel B2, 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

- Citado y referenciado de fuentes. Aproximación a los gestores bibliográficos y a los tipos de licencias.
- Protocolos de gestión de herramientas corporativas. Gestión de material didáctico libre: ley de Propiedad Intelectual y tipos de licencias. Gestión de la cuenta personal @educa.jcyl.es. Sostenibilidad medioambiental en el uso de equipos informáticos y herramientas corporativas.
- Redes sociales (RRSS) para su uso en el ámbito docente. Funcionalidades, configuración y medidas básicas de seguridad para su uso educativo. El gestor de RRSS de un centro educativo y aplicaciones didácticas en el entorno educativo.
- Seguridad en la Red. Configuración de los principales navegadores y gestión de las contraseñas almacenadas. Descripción de la identidad digital y reputación online. Información personal y profesional en la red. Huella digital.

Área 2. Contenidos digitales

- Funciones avanzadas del servicio de almacenamiento y compartición de archivos OneDrive.
- eXeLearning. Interfaz de la aplicación, edición de contenidos, estilos e iDevices.
- Microsoft 365 Copilot en un uso avanzado como asistente de IA generativa: dinámicas interactivas para el repaso; edición avanzada de imágenes e infografías; creación de agentes conversacionales personalizados; y gestión documental a través de "Cuadernos" virtuales.
- ChatGPT, Gemini y NotebookLM en un uso avanzado para la planificación didáctica y la evaluación competencial: prompts encadenados y coplanificación con IA; diseño de rúbricas, escenarios de evaluación auténticos y retroalimentación avanzada; estrategias de metacognición y ética académica; y selección estratégica de motores y creación de agentes de IA personalizados.
- Tipos de buscadores, bases de datos, repositorios institucionales y revistas científicas. Curación de contenidos. Marcadores del navegador y aplicaciones web para configurar contenidos. Ejecución y restauración de copias de seguridad en el navegador.
- Vídeo, imagen interactiva e infografías. Recursos interactivos para enriquecer las presentaciones, vídeos o imágenes. Publicación.
- Diseño de documentos a través de Microsoft 365. Creación de plantillas de documentos. Herramientas para la gestión de referencias y bibliografía. Compartir y colaborar.
- Aplicaciones para la edición de imágenes online y edición de vídeo con software libre. Instalación y entorno de trabajo.



Área 3. Enseñanza y aprendizaje

- Plataforma de aprendizaje Moodle. Documentos y actividades colaborativas. Gestión de usuarios.
- Configuración avanzada y uso didáctico de Microsoft Teams, Forms y SharePoint.
- Uso avanzado de Microsoft OneNote y el bloc de notas de clase Microsoft Class Notebook en el contexto del aula.

Área 4. Evaluación y retroalimentación

- Opciones de retroalimentación disponibles en Moodle para favorecer la coevaluación y autoevaluación del alumnado.
- OneNote como herramienta para la evaluación y la utilidad de la herramienta investigador.
- Evaluación con Microsoft Forms. Tipos de preguntas. Compartir y duplicar.
- El vídeo como herramienta de evaluación y retroalimentación. Flip. Creación y compartición de tareas. Stream y Forms como aplicaciones para la evaluación.
- Teams y analítica del aprendizaje. Uso de herramientas integradas en Teams para la evaluación.
- Herramientas de Evaluación gamificada: Plickers, Kahoot, Socrative y Decktoys.

Área 5. Empoderamiento del alumnado

- Posibilidades didácticas de H5P en la creación de contenido para su integración en el aula.
- Posibilidades educativas de las zonas EFFA. Herramientas TIC y dispositivos digitales que favorecen el empoderamiento del alumnado.
- Aplicaciones para la detección e intervención de la dislexia. La mejora de la lectoescritura. Contribución de las herramientas de Microsoft 365 y otras aportaciones de las TIC.
- Realidad aumentada con marcadores. Metodologías y aplicaciones que se pueden aplicar en el entorno educativo para favorecer la inclusión y la atención de las necesidades individuales del alumnado.
- Accesibilidad en distintos sistemas operativos. Adaptación de los modelos pedagógicos para facilitar el acceso del alumnado a los entornos digitales. La tecnología como herramienta para favorecer la atención a la diversidad y la compensación de las desigualdades.

Área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

- Uso adecuado de la interconexión de dispositivos. Estrategias para organizar la información de forma correcta por parte del alumnado: almacenamiento en Windows 10 y 11, en la nube de OneDrive, Google Drive o iCloud, dispositivos de almacenamiento externos, copias de seguridad y herramientas de compresión de archivos. Uso correcto de las herramientas digitales a su alcance. Introducción a big data y minería de datos en el aula.
- Herramientas online que favorecen el trabajo personal y, sobre todo, colaborativo del alumnado. Fomento de la competencia digital del alumnado con el uso de herramientas digitales (OneNote, Excel y SharePoint). Interacción de los estudiantes a través de los juegos en línea, aplicación en el aula y resolución de problemas.



- Herramientas del docente para que su alumnado desarrolle la capacidad de generar digitalmente producciones propias: herramientas de 3D, creación de espacios web en Wix, WordPress y Sway. Pensamiento computacional, programación y robótica y las posibilidades de uso de estos. Aplicaciones relacionadas con videojuegos. Accesibilidad, licencias de uso y derechos de autor. Aplicaciones en el aula y resolución de problemas principales.
- Seguridad en entornos digitales y uso responsable de aplicaciones y dispositivos: privacidad y seguridad, ciberseguridad, dispositivos móviles, aplicaciones de Inteligencia Artificial e Internet de las cosas (IoT) y posibles riesgos. Aplicación en el aula. Resolución de problemas de ataques informáticos y pérdida del dispositivo.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León