

GUÍA DEL DOCENTE

# PLAN DIGITAL DOCENTE



ORIENTACIONES  
PARA EL  
DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS  
DIGITALES CON

**IA**



LUIS DÁVILA B.



COMPETENCIA DIGITAL CERO 2023



Autor: Luis Dávila B.  
[withkiji.com/@luisdavila1302](https://withkiji.com/@luisdavila1302)

Publicado en 2023 por Competencia Digital Cero  
[www.competenciadigitalcero.com/](http://www.competenciadigitalcero.com/)

Esta publicación está disponible en Acceso Abierto bajo la licencia Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Cover credit: canva.com

01



## **Introducción**

### **Inteligencia artificial generativa**

- 1.1 ¿Qué es la IAG?
- 1.2. ¿Qué es Bing Chat? y ¿cómo funciona?
- 1.3. ¿Cómo diseñar y crear imágenes usando Bing?
- 1.4. ¿Cómo acceder a Bing Chat?
- 1.5. Otros chatbots de IAG
- 1.6. Ventajas y desventajas de uso de la IAG

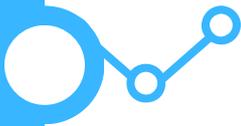
02



## **Competencias Digitales**

- 2.1. ¿Qué son las Competencias Digitales Docentes?
- 2.2. ¿Cuáles son las áreas competenciales?

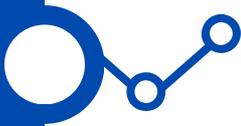
03



## **Plan Digital Docente**

- 3.1. ¿Por qué un Plan Digital Docente?
- 3.2. ¿Qué es un Plan Digital Docente? y ¿qué características tiene?
- 3.3. ¿Por dónde empezar?
- 3.4. Reflexionando sobre los resultados
- 3.5. Orientaciones para crear el Plan Digital Docente

04



## **Ejemplos de prompts para el diseño de planes digitales**

- 4.1. Prompt para el área de compromiso profesional
- 4.2. Prompt para el área de contenidos digitales
- 4.3. Prompt para el área de enseñanza y aprendizaje
- 4.4. Prompt para el área de evaluación y retroalimentación
- 4.5. Prompt para el área de empoderamiento del alumnado
- 4.6. Prompt para el área de desarrollo de la competencia digital del alumnado



## **Banco de herramientas IA Referencias**

# CONTENIDOS



La inteligencia artificial (IA) permite a las máquinas realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como comprender el lenguaje, reconocer imágenes, resolver problemas, aprender y crear. La IA tiene un gran potencial para transformar la educación, ofreciendo nuevas posibilidades para mejorar las competencias digitales de los docentes y estudiantes.

La IA puede ayudar a los docentes a crear estrategias y actividades de desarrollo de las competencias digitales, que son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que necesitan para utilizar las tecnologías digitales de forma eficaz, crítica y responsable en su práctica profesional. Estas competencias se organizan en seis áreas: Compromiso profesional, Enseñanza y aprendizaje, Recursos digitales, Evaluación y retroalimentación, Empoderamiento de los alumnos, y la Competencia digital del alumnado.

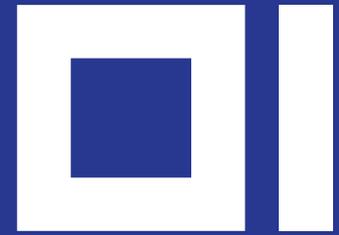
El plan digital docente se trata de un itinerario de aprendizaje diseñado de manera personalizada para cada docente, con estrategias y actividades destinadas a mejorar sus competencias digitales en las diversas áreas. Este Plan se basa en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente de INTEF, que reflejan el grado de desarrollo de la competencia digital docente según las distintas fases del desarrollo profesional.

El propósito de esta guía es ofrecer a los docentes una serie de orientaciones y recursos para utilizar la inteligencia artificial generativa (IAG) como un aliado, e impulsar la creatividad en el diseño de actividades de desarrollo de las competencias digitales, propuestos en un Plan Digital.

En esta guía se presenta una propuesta de utilizar la IAG para crear estrategias y actividades de desarrollo de las competencias digitales en la etapa de adquisición de la experiencia (adopción y adaptación) a través del plan digital docente. Se muestran ejemplos prácticos de prompts para cada indicador de logro de las áreas competenciales.

El docente sigue siendo el agente clave en el proceso de su desarrollo profesional para adaptar sus estrategias y actividades de aprendizaje de acuerdo con las necesidades particulares, en base a los resultados de un proceso de autorreflexión ofrecido por la herramienta SELFIE, el contexto educativo y los desafíos del entorno digital.

Esperamos que esta guía sea de utilidad para aprovechar las ventajas que ofrece la IAG en el desarrollo profesional docente.



# INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA



## I.I. ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA?

06

La inteligencia artificial generativa o IAG es una rama de la inteligencia artificial que se enfoca en la generación de contenido original a partir de datos existentes y en respuesta a indicaciones. Los modelos generativos aprenden los patrones y la estructura de los datos de entrada y luego crean contenido nuevo que es similar a los datos de entrenamiento, pero con cierto grado de novedad.

La IA generativa puede generar desde textos e imágenes hasta sonidos y vídeos, utilizando algoritmos de aprendizaje automático profundo o deep learning. Algunos ejemplos de IA generativa son:

**GPT-4:** es el modelo de lenguaje más grande y avanzado del mundo, capaz de generar textos coherentes y diversos sobre cualquier tema, desde ensayos y poemas hasta correos electrónicos y código. Es el sucesor de GPT-3, que fue el modelo anterior de OpenAI, y tiene una capacidad de 175 mil millones de parámetros, frente a los 45 mil millones de GPT-3.

**DALL-E:** es un modelo que puede generar imágenes a partir de descripciones textuales, combinando conceptos de forma creativa y surrealista.

La IA generativa puede ayudar a los docentes en el desarrollo de sus competencias digitales al:

- Facilitar la creación de materiales educativos personalizados y adaptados a las necesidades y preferencias de los estudiantes.
- Ofrecer sugerencias y feedback para mejorar la calidad y la coherencia de los contenidos creados.
- Estimular la creatividad y la innovación en el diseño de actividades de aprendizaje.
- Fomentar la colaboración y el intercambio de conocimientos entre compañeros y estudiantes.

Veamos un caso práctico como la IA Generativa puede ayudar a los docentes:

**Caso:** Un docente quiere sensibilizar a sus estudiantes sobre la importancia de usar la IA de forma ética y responsable.

**Uso de la IA Generativa:** El docente abre Bing Chat y escribe un propósito de aprendizaje, pidiéndole a que le sugiera una actividad adecuada. Bing Chat le propone crear un cómic sobre el tema, indicándole los pasos a seguir y los recursos que puede utilizar. El docente sigue las indicaciones de Bing Chat y crea un guion para el cómic, incluyendo situaciones reales o ficticias que ilustren los beneficios y los riesgos de la IA. Bing Chat le ayuda a generar las imágenes y los diálogos para el cómic, usando la IA generativa. El docente revisa el cómic y lo adapta a su gusto. Bing Chat le ofrece opciones para publicar y difundir el cómic con herramientas digitales. El docente publica el cómic y lo comparte con sus estudiantes, invitándolos a leerlo y a reflexionar sobre el uso ético de la IA. Los estudiantes participan en una actividad de debate online, donde exponen sus puntos de vista y argumentan sus opiniones. El docente evalúa el aprendizaje de los estudiantes y les da feedback sobre su trabajo.



## 1.2. ¿QUÉ ES BING CHAT? Y ¿CÓMO FUNCIONA?

07

Bing Chat es una función impulsada por la inteligencia artificial que te permite hacer preguntas complejas, encontrar respuestas completas, obtener información resumida, encontrar inspiración para construir sobre todo en una vista en paralelo, sin necesidad de cambiar entre pestañas. Bing Chat se basa en la misma tecnología que hace funcionar el chatbot de OpenAI, ChatGPT.

Bing Chat se integra directamente en el navegador Edge y el motor de búsqueda Bing, y también estará disponible en el conjunto de aplicaciones de Office en el futuro.

Bing Chat funciona igual que ChatGPT. Puedes preguntarle sobre cualquier tema, y usando un modelo de lenguaje grande (LLM), te entenderá y responderá en lenguaje humano natural. Bing Chat tiene dos formas principales de acceder: desde la página web de Bing Chat o desde el icono de Bing en la parte superior derecha de la barra de herramientas de Edge.

**Los modelos de lenguaje grande (LLM)** son modelos de lenguaje que constan de una red neuronal con muchos parámetros (normalmente miles de millones o más), entrenados en grandes cantidades de texto sin etiquetar mediante aprendizaje autosupervisado o aprendizaje semisupervisado. Los LLM surgieron alrededor de 2018 y se desempeñan bien en una amplia variedad de tareas, como generación de texto, resumen, traducción, programación, etc.

Bing Chat también puede realizar búsquedas y respuestas en relación con la página que estás viendo, si activas el contexto de la página en la configuración. Bing Chat también está disponible en tu teléfono inteligente a través de Edge y la aplicación Bing, y puedes usar tu voz para hacer preguntas y recibir respuestas habladas.

Bing Chat utiliza las siguientes herramientas predefinidas para ayudarte a responder:

*Si le preguntas algo como “¿Qué son las competencias digitales docentes?”, usará la herramienta **search\_web (query: str)** -> **str** para buscar en la web la respuesta más relevante y completa, y te la mostrará en un formato fácil de leer. Por ejemplo, te diría que las competencias digitales docentes se refieren al conjunto de habilidades, destrezas y capacidades que ha de desarrollar el profesorado para integrar el uso de las nuevas tecnologías y los medios digitales en la educación.*

*Si le pides que te dibuje una imagen de algo, como por ejemplo “dibújame un profesor astronauta en la luna”, usará la herramienta **graphic\_art (prompt: str)** -> **str** para generar una descripción de una obra gráfica creada por un modelo de inteligencia artificial.*

*Por ejemplo, te diría que va a intentar crear algunas imágenes de profesores astronautas en la luna y te mostraría los siguientes resultados:*





## I.3. ¿CÓMO DISEÑAR Y CREAR IMÁGENES USANDO BING?

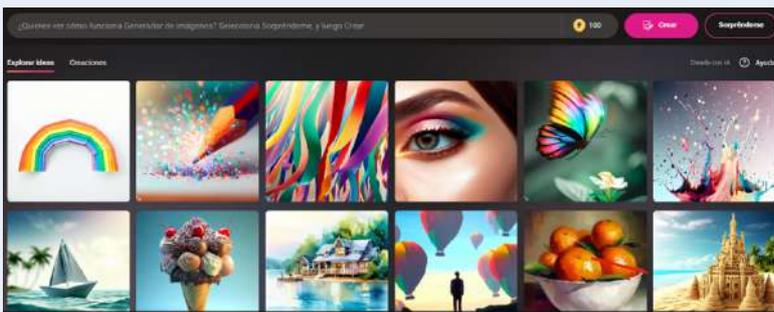
08

Microsoft Designer es una herramienta que te permite generar diseños impresionantes y originales con solo escribir lo que deseas. Puedes crear desde presentaciones, vídeos, infografías, hasta publicaciones para redes sociales, invitaciones, carteles, entre otros recursos. Esta herramienta te ofrece sugerencias y asistencia para mejorar la calidad y la coherencia de tus diseños, como corrección ortográfica y gramatical, detección de plagio, verificación de fuentes, etc.

<https://designer.microsoft.com>



Bing Image Creator es una herramienta que te permite crear imágenes nuevas a partir de datos existentes, como textos, imágenes o sonidos con la IA. Puedes escribir una descripción de una imagen que te gustaría ver y Bing Image Creator te generará cuatro imágenes que reflejan tu descripción. También puedes hacer clic en el botón "Sorpréndeme" para que te sugiera una descripción de una lista predefinida.



<https://bing.com/create>

La estructura de solicitud recomendada por Microsoft para crear imágenes más precisas y creativas en Bing Image Creator o Microsoft Designer es:

### **Adjetivo + Sustantivo + Verbo + Estilo**

Algunos ejemplos aplicados a la educación para un aula de aprendizaje son:

- *Un grupo de estudiantes felices trabajando en un proyecto colaborativo, estilo cómic*
- *Una profesora entusiasta enseñando matemáticas con un pizarrón interactivo, estilo Picasso.*



## 1.4. ¿CÓMO ACCEDER A BING CHAT?

Para acceder a Bing Chat, hay varias opciones. Una de ellas es ingresar a: <https://www.bing.com/chat> o abrir una nueva pestaña en el navegador Edge y hacer clic en el icono de Bing en la parte superior derecha de la barra de herramientas de Edge. Luego, hacer clic en el botón "Abrir chat de Bing". Accederás a una ventana como la mostrada y elegir un tipo de conversación entre "Más creativo", "Más equilibrado" y "Más preciso"

El tipo de conversación es una opción que puedes elegir al iniciar un chat con Bing. Te permite ajustar el nivel de creatividad, equilibrio y precisión que quieres que tenga Bing al responder a tus preguntas o generar contenido.

Veamos como son las respuestas para cada tipo, con el siguiente prompt: ¿Qué son las competencias digitales docentes?



**Más creativo:** Bing intentará ser más original, divertido y sorprendente en sus respuestas o creaciones, pero puede que no sea tan exacto o formal.

*Las competencias digitales docentes son las superpoderes que tienen los profesores y profesoras para usar las tecnologías digitales en su trabajo educativo.*

**Más equilibrado:** Bing intentará ser más moderado, coherente y adecuado en sus respuestas o creaciones, pero puede que no sea tan original o detallado.

*Las competencias digitales docentes son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el uso de las tecnologías digitales en el ámbito educativo. Con ellas, los profesores y profesoras pueden integrar las tecnologías en su práctica pedagógica, mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje, y desarrollar el pensamiento crítico y la ciudadanía digital de sus estudiantes.*

**Más preciso:** Bing intentará ser más exacto, formal y completo en sus respuestas o creaciones, pero puede que no sea tan divertido o sorprendente.

*Según el Marco Común de Competencia Digital Docente, las competencias digitales docentes son "la capacidad del profesorado para utilizar de forma crítica y segura las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para alcanzar los objetivos relacionados con su trabajo como docente: planificar, implementar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje; gestionar la información; ...*

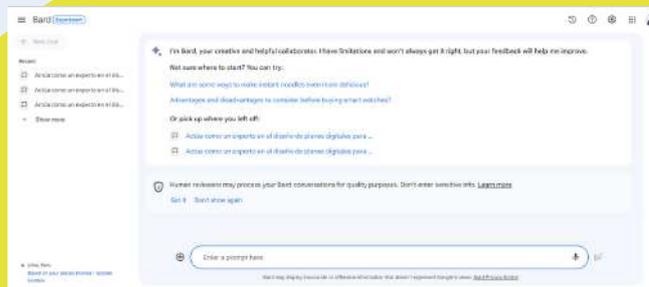


## I.5. OTROS CHATBOTS DE IAG

### Bard Google

Un chatbot de Google que utiliza el modelo PaLM 2 para generar contenido basado en texto en varios idiomas y formatos. Se actualiza periódicamente con nuevos datos y funciones. Puede mantener conversaciones coherentes y relevantes con el usuario.

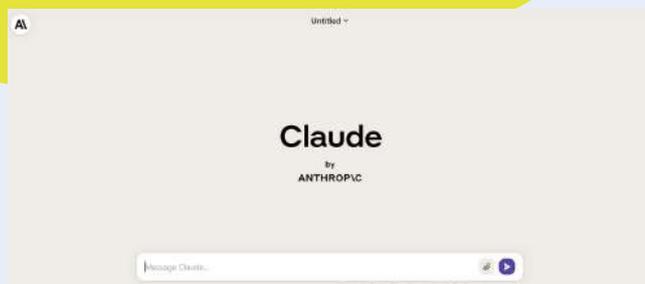
<https://bard.google.com/?hl=en>



### Claude 2

Un chatbot de Anthropic que puede analizar grandes cantidades de datos y corregir errores de código. Se basa en el aprendizaje continuo y la retroalimentación del usuario para mejorar su rendimiento. Puede mantener conversaciones fluidas y naturales con el usuario.

<https://www.anthropic.com/index/claude-2>



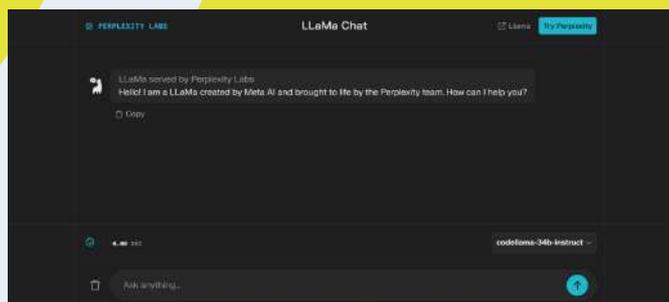
Puedes probar estos chatbots haciendo clic en los enlaces web que te he proporcionado. Algunos de ellos pueden requerir que te registres o que solicites acceso para utilizarlos



### Llama 2

Un chatbot de Meta AI que puede generar diversos tipos de contenido en más de 10 idiomas. Se actualiza constantemente con nuevos datos y modelos. Puede mantener conversaciones personalizadas y adaptadas al contexto del usuario.

<https://labs.perplexity.ai/>



**Escanea el QR para acceder a la colección de wakelet para conocer otros chatbots con IAG**



scan me!





## I.G. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE USO DE LA IAG

1

### Ventajas de uso de la IAG

La IAG es una rama de la inteligencia artificial que se dedica a crear contenido original a partir de prompts (orientaciones o instrucciones), como un texto o una imagen. La IAG puede ser una herramienta muy útil para el diseño de planes digitales de desarrollo de competencias digitales docentes, ya que puede ofrecer propuesta de actividades innovadoras, herramientas digitales y recursos educativos, personalizados y adaptados a las necesidades y niveles de concreción de competencias digitales de los docentes. Por ejemplo, la IAG puede generar actividades de aprendizaje creativos o persuasivos sobre los indicadores de logro de las áreas competenciales.

2

### Desventajas de uso de la IAG

La IAG también tiene sus limitaciones y riesgos, que deben ser conocidos y evaluados por los docentes que quieran utilizarla en sus prácticas pedagógicas. Algunas de las desventajas de la IAG son:

- Puede producir **alucinaciones**, es decir, contenido que no tiene sentido o que no se corresponde con la realidad. Esto puede deberse a que la IAG no tiene un conocimiento profundo del dominio sobre el que trabaja, sino que se basa en patrones estadísticos extraídos de grandes cantidades de datos. Por ejemplo, la IAG puede generar un texto sobre la historia de un país que contenga datos falsos o inventados, o un enlace web que no existe acerca de una herramienta digital o de un recurso educativo.
- Puede tener **sesgos**, es decir, tendencias o prejuicios que reflejen los valores o las opiniones de las personas que la han creado o entrenado. Esto puede afectar a la calidad y la objetividad del contenido generado, así como a la diversidad y la inclusión de los diferentes grupos sociales. Por ejemplo, la IAG puede generar una descripción de actividades con contenido sexista o discriminatorio, o una imagen de una persona que sea racista o estereotipada.
- Puede **generar contenido similar** ante instrucciones parecidas, lo que puede reducir la originalidad y la variedad del contenido. Esto puede deberse a que la IAG se basa en modelos probabilísticos que tienden a elegir las opciones más frecuentes o más probables. Por ejemplo, la IAG puede generar un texto sobre las ventajas de usar las redes sociales que sea muy parecido a otro texto generado anteriormente sobre el mismo tema, o una imagen de un paisaje que sea muy similar a otra imagen generada previamente con el mismo estilo.



### Importante

Por estas razones, es importante que los docentes desarrollen una capacidad crítica sobre los resultados de la IAG, y que los evalúen con rigor y sentido común antes de utilizarlos en sus planes digitales de desarrollo de competencias digitales docentes. Así, podrán aprovechar las ventajas de la IAG sin caer en sus inconvenientes, y diseñar propuestas creativas para sus itinerarios de aprendizajes con contenidos educativos de calidad, relevantes y significativos.

02

**COMPETENCIAS  
DIGITALES**



# 2.1. ¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES? 13

Las competencias digitales docentes son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los docentes necesitan para utilizar las tecnologías digitales de forma eficaz, crítica y responsable en su práctica profesional. Según el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (INTEF, 2022), las competencias digitales docentes se organizan en seis áreas:

## Áreas de las competencias digitales docentes



Fuente: <https://intef.es/competencia-digital-educativa/competencia-digital-docente/>

Cada área se desglosa en etapas y niveles de progresión, indicadores de logro, afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño que los docentes deben demostrar en cada una de ellas. El MRCDD establece seis niveles competenciales (A1 – C2) que reflejan el grado de desarrollo de la competencia digital docente según las distintas fases del desarrollo profesional:

### Etapas y niveles del MRCDD.



Fuente: Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente



## 2.2 ¿CUÁLES SON LAS ÁREAS COMPETENCIALES?

14

Áreas	Descripción del Área	Competencias Digitales	Descripción de las Competencias Digitales
1. Compromiso profesional	Actitud y disposición del docente hacia la integración de las tecnologías digitales y desarrollo profesional.	1.1 Comunicación organizativa	Comunicación efectiva y colaboración con colegas y comunidad educativa en entornos digitales.
		1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional	Participación activa y colaboración en proyectos y actividades profesionales en línea.
		1.3 Práctica reflexiva	Reflexión sobre la propia práctica docente y su mejora continua utilizando herramientas digitales.
		1.4 Desarrollo profesional digital continuo	Búsqueda y participación en oportunidades de desarrollo profesional en línea.
		1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital	Conocimiento y aplicación de medidas de seguridad, privacidad y bienestar digital en entornos educativos.
2. Contenidos digitales	Búsqueda, creación y gestión de contenidos digitales.	2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales	Búsqueda, evaluación y selección de contenidos digitales relevantes y de calidad para el aprendizaje.
		2.2. Creación y modificación de contenidos digitales	Creación, edición y adaptación de contenidos digitales utilizando herramientas y recursos digitales.
		2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales	Conocimiento y aplicación de medidas de protección, gestión y compartición segura de contenidos digitales.



## 2.2 ¿CUÁLES SON LAS ÁREAS COMPETENCIALES?

Áreas	Descripción del Área	Competencias Digitales	Descripción de las Competencias Digitales
3. Enseñanza y aprendizaje	Diseño y facilitación de experiencias de aprendizaje efectivas.	3.1. Enseñanza	Diseño y facilitación de experiencias de enseñanza efectivas que integren las tecnologías digitales.
		3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje	Apoyo y orientación a los estudiantes en su proceso de aprendizaje utilizando herramientas digitales.
		3.3. Aprendizaje entre iguales	Fomento de la colaboración y el aprendizaje entre pares utilizando herramientas digitales.
		3.4. Aprendizaje autorregulado	Promoción de la autonomía y autorregulación del aprendizaje de los estudiantes utilizando herramientas digitales.
4. Evaluación y retroalimentación	Evaluación del aprendizaje y provisión de retroalimentación efectiva.	4.1. Estrategias de evaluación	Utilización de estrategias y herramientas digitales para evaluar el progreso y logro de los estudiantes.
		4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje	Utilización de datos y análisis para evaluar el aprendizaje y obtener información sobre el progreso de los estudiantes.
		4.3. Retroalimentación y toma de decisiones	Proporcionar retroalimentación efectiva y utilizarla para tomar decisiones informadas sobre la enseñanza y el aprendizaje.



## 2.2 ¿CUÁLES SON LAS ÁREAS COMPETENCIALES?

Áreas	Descripción del Área	Competencias Digitales	Descripción de las Competencias Digitales
5. Empoderamiento del alumnado	Promoción de la autonomía y el desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes.	5.1. Accesibilidad e inclusión	Promoción de la accesibilidad y la inclusión digital para todos los estudiantes.
		5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje	Adaptación de la enseñanza para atender las necesidades individuales de los estudiantes utilizando herramientas digitales.
		5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje	Fomento de la participación, el compromiso y la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes utilizando herramientas digitales.
6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado	Desarrollo de habilidades y competencias digitales en los estudiantes.	6.1. Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos	Desarrollo de habilidades para comprender, evaluar y utilizar la información y los datos de manera crítica y responsable.
		6.2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital	Desarrollo de habilidades para comunicarse, colaborar y participar de manera responsable y ética en entornos digitales.
		6.3. Creación de contenidos digitales	Desarrollo de habilidades para crear, producir y compartir contenidos digitales de forma creativa y responsable.
		6.4. Uso responsable y bienestar digital	Conocimiento y aplicación de normas, prácticas y comportamientos responsables y seguros en entornos digitales.
		6.5. Resolución de problemas	Desarrollo de habilidades para identificar, analizar y resolver problemas utilizando herramientas digitales.

Fuente: Adaptado del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente

**03**

**PLAN DIGITAL  
DOCENTE**



## 3.1 ¿POR QUÉ UN PLAN DIGITAL DOCENTE?

18

En un mundo impulsado por la inteligencia artificial (IA) generativa, nos encontramos inmersos en una nueva realidad que transforma nuestra forma de interactuar y participar en todos los aspectos de la vida. Esta revolución tecnológica ha impactado profundamente en la construcción de nuestra identidad, el aprendizaje continuo, la cultura y la convivencia democrática.

Ante este cambio de paradigma, es crucial comprender integralmente el impacto personal y social de la tecnología, lo cual implica una reflexión ética sobre la relación entre las tecnologías, las personas, la economía y el medio ambiente. Esta reflexión debe desarrollarse tanto en los estudiantes, a través de sus habilidades digitales y de ciudadanía digital, como en los docentes, mediante la Competencia Digital Docente.

El desarrollo de la Competencia Digital Docente resulta fundamental para que tanto los docentes como los estudiantes puedan desenvolverse eficazmente en los nuevos escenarios educativos. De esta manera, los estudiantes pueden adquirir las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI, mientras que los docentes pueden mejorar y modernizar las áreas como el compromiso profesional, el uso de recursos digitales, la enseñanza y el aprendizaje, la evaluación y la retroalimentación, así como el empoderamiento de los estudiantes y el desarrollo de su competencia digital.

Todas las acciones educativas deben garantizar la conjunción de tres pilares fundamentales e indivisibles: pedagogía, tecnología y competencias digitales. Cada uno de estos elementos adquiere sentido y valor cuando se integran armónicamente entre sí.

**El Plan Digital Docente debe incluir estrategias y actividades destinadas a reducir la brecha digital, facilitando la educación digital en diferentes escenarios, ya sea la enseñanza presencial o la enseñanza no presencial. Además, el plan debe potenciar prácticas educativas innovadoras que aprovechen al máximo el potencial de las tecnologías digitales.**

La IA se convierte en un aliado estratégico para los docentes, ya que les permite desarrollar actividades más efectivas y personalizadas, basadas en los indicadores de logro de cada competencia digital.

Por último, el uso de las tecnologías digitales por parte de los docentes requiere una actualización constante para fortalecer su práctica pedagógica y fomentar el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes. Esto implica un compromiso continuo con la formación y el aprendizaje, adaptándose a los avances tecnológicos y explorando nuevas herramientas y enfoques pedagógicos.



## 3.2. ¿QUÉ ES UN PLAN DIGITAL DOCENTE? Y ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE?

19

Imagina que como docente estás en un viaje hacia un mundo en constante transformación, donde las tecnologías digitales son compañeras indispensables. El Plan Digital Docente es el mapa que te permite navegar por este territorio cambiante, preparando a tus estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad digital.

*El Plan Digital Docente es un itinerario de aprendizaje alineado con la visión digital de la institución educativa. Su propósito principal es desarrollar la competencia digital del docente, fomentar la innovación y aprovechar al máximo las tecnologías de la información y la comunicación, así como los recursos educativos digitales, para enriquecer la práctica pedagógica.*

El Plan Digital Docente como itinerario de aprendizaje de desarrollo profesional está diseñado específicamente para cada docente, con estrategias y actividades destinadas a mejorar sus capacidades digitales en las siguientes áreas competenciales:

- 1. Compromiso profesional:** Fomentar la actitud proactiva y la actualización constante en el ámbito digital, explorando nuevas metodologías y enfoques pedagógicos.
- 2. Enseñanza y aprendizaje:** Integrar las tecnologías digitales de manera efectiva en las prácticas de enseñanza, promoviendo la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico.
- 3. Recursos digitales:** Seleccionar y utilizar recursos digitales de calidad que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a las necesidades de los estudiantes.
- 4. Evaluación y retroalimentación:** Utilizar herramientas digitales para evaluar el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación oportuna, fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje.
- 5. Empoderamiento de los alumnos:** Promover la autonomía y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de la sociedad digital.
- 6. Competencia digital del alumnado:** Diseñar actividades que desarrollen la competencia digital de los estudiantes, permitiéndoles utilizar la tecnología de manera responsable, crítica y creativa.

## 3.3. ¿POR DÓNDE EMPEZAR?

Cada docente puede construir su propio plan digital a partir de los resultados obtenidos en la herramienta de autoevaluación de competencias digitales, denominado: SELFIE for TEACHERS.

- Ingresa a la dirección: <https://educators-go-digital.jrc.ec.europa.eu/>
- Creación de una cuenta que les permita gestionar sus reflexiones personales, Clic en iniciar sesión o registrarse. Te direccionará a una nueva ventana donde debes crear una cuenta EU Login.



- Una vez registrado, ya podrás acceder a la herramienta de autoevaluación. Haz clic en: **“Empezar nueva autoreflexión”**

Autoreflexión activa:  
SELFIEforTEACHERS - Self-reflection ( 19 jul. 2022 - 30 ago. 2023)



- Selecciona un sector educativo:

- Responde los enunciados (son 32 puntos de reflexión personal) de cada una de las áreas evaluadas de las competencias digitales. Al finalizar haz clic en **Enviar**



- Responde un cuestionario denominado Información personal.
- Accede a tus resultados e informes obtenidos por la herramienta SELFIE for TEACHERS



- Recuerda que puedes volver a realizar este cuestionario tantas veces como sea necesario para ver tu evolución y compararlo con tus resultados a lo largo del tiempo.

Conoce más sobre  
SELFIEforTEACHERS  
[digitalprof.es/selfieforteachers-2/](https://digitalprof.es/selfieforteachers-2/)

## 3.4. REFLEXIONANDO SOBRE LOS RESULTADOS

Al terminar, guardar y enviar su cuestionario de reflexión personal, recibirá un informe automatizado con tus resultados. Dicho informe contiene: los resultados globales con la competencia actual; los resultados por área con el nivel de progresión que ha obtenido en cada área competencial; los resultados por ítem con el puntaje obtenido en cada competencia. Además tendrá la posibilidad de obtener una respuesta personalizada con recomendaciones para pasar al siguiente nivel.

**IMPORTANTE:** Puedes recibir una copia en PDF de tus resultados y el informe de comentarios por correo electrónico.

### Resultados globales



### Resultados por área



### Resultados por ítem



Una vez analizado los resultados obtenidos en cada área y competencia evaluada con la herramienta SELFIE for TEACHERS, es momento de reflexionar sobre las fortalezas y puntos de mejora.

Supongamos que deseo mejorar en el Área 3 de Enseñanza y aprendizaje, dado que he obtenido A2 (y deseo subir al siguiente nivel: B1) en la competencia de "Aprendizaje colaborativo". Para ello, me propongo desarrollar los indicadores de logro 3.3.B1.1. y 3.3.B1.2., tal como se muestra en el siguiente cuadro:

ÁREA	NIVEL DE COMPETENCIA	COMPETENCIA	INDICADORES DE LOGRO
¿Cuál es el área que deseas mejorar?  ÁREA 3: Enseñanza y Aprendizaje	¿Qué nivel de concreción deseas mejorar?  B1: Adopción	¿Cuál es la competencia priorizada que deseas mejorar?  3.3. Aprendizaje colaborativo	¿Qué indicadores de logro deseas desarrollar?  3.3.B1.1. Configura de forma autónoma, las funcionalidades de las tecnologías ... 3.3.B1.2. Proporciona a sus estudiantes orientaciones e instrucciones contextualizadas ...



## 3.5. ORIENTACIONES PARA CREAR EL PLAN DIGITAL DOCENTE

22

Las orientaciones para crear el Plan Digital Docente y que se muestran en la tabla solo representan sugerencias y puede variar en función de tus necesidades particulares de formación en competencias digitales y de los resultados obtenidos en tu evaluación de autorreflexión obtenido con la herramienta de SELFIEforTEACHERS.

Áreas	Competencias	Etapas de progresión	Niveles de progresión
Identifica las áreas de competencia digital que se relacionan con su ámbito profesional y que desea desarrollar o mejorar. Revisa el <a href="#">Marco de Referencia de Competencia Digital Docente</a> .	Selecciona las competencias específicas que corresponden a cada área y que se ajustan a sus objetivos de aprendizaje. Consulta las competencias de cada área en el <a href="#">Marco de Referencia de Competencia Digital Docente</a> .	Determina la etapa de progresión profesional en la que se encuentra actualmente y la que desea desarrollar. Utiliza los resultados obtenidos en la herramienta SELFIEforTEACHERS.	Establecer el nivel de progresión profesional (A1, A2, B1, B2, C1, C3) que posee y el que aspira a lograr. Consulta la matriz de niveles de progresión de cada área y competencia propuesta en el <a href="#">Marco de Referencia de Competencia Digital Docente</a> .
Indicadores de logro	Actividades de aprendizaje	Herramientas digitales	Reflexión y mejora
Identificar los indicadores de logro que evidencian el desarrollo de cada competencia en cada nivel. Consulta la matriz de indicadores de logro de cada área y competencia propuesta en el <a href="#">Marco de Referencia de Competencia Digital Docente</a> .	Diseñar y planificar las actividades de aprendizaje que le permitan desarrollar las competencias digitales seleccionadas. Puede inspirarse en los ejemplos de esta Guía creados con IA, o crear sus propias actividades según sus estilos de aprendizaje, estrategias y a su propio ritmo.	Escoger y utilizar las herramientas digitales más adecuadas para realizar las actividades de aprendizaje. Puede inspirarse en los ejemplos de esta Guía creados con IA, o explorar las diferentes opciones disponibles según sus preferencias y recursos.	Reflexionar sobre el proceso y los resultados de su plan digital docente, identificando los logros, dificultades, fortalezas y áreas de mejora. Puede utilizar un portafolio digital o cualquier otro medio que le permita documentar y compartir su experiencia.

# 04

**EJEMPLOS DE PROMPTS  
PARA EL DISEÑO DE  
PLANES DIGITALES**



## 4.1. PROMPT PARA EL ÁREA DE COMPROMISO PROFESIONAL

ÁREA	Compromiso profesional
COMPETENCIA	Comunicación organizativa
ETAPA DE PROGRESIÓN	Integración de las tecnologías digitales para la comunicación



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: Intef, [https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD\\_GTTA\\_2022.pdf](https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf)], [Área: Compromiso profesional], [Competencia: Comunicación organizativa], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión BI: Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales], [Indicadores de logro: BI: 1.1 Se comunica de forma autónoma y convencional con los agentes de la comunidad educativa empleando, en cada caso, la herramienta digital más adecuada de entre las establecidas por la institución educativa. 1.2 Aplica las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la institución educativa], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1: "Área: Compromiso profesional", Título 2: "Competencia: Comunicación organizativa", Título 3: "Etapa de progresión: Integración de las tecnologías digitales para la comunicación".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del profesor, Herramientas digitales.





Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• B1: Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.1 Se comunica de forma autónoma y convencional con los agentes de la comunidad educativa empleando, en cada caso, la herramienta digital más adecuada de entre las establecidas por la institución educativa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza el correo electrónico para enviar y recibir información relevante sobre el funcionamiento del centro, las actividades programadas, las incidencias o las consultas.</li><li>• Utiliza el chat o la videoconferencia para mantener una comunicación fluida y sincrónica con sus compañeros, coordinadores o directivos sobre temas relacionados con la organización o la gestión del centro.</li><li>• Utiliza la plataforma virtual del centro para acceder a los documentos, recursos o servicios que ofrece la institución educativa y para participar en los foros o espacios de comunicación interna.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gmail: para gestionar el correo electrónico profesional y personalizar la firma, los filtros y las etiquetas.</li><li>• Zoom: para realizar reuniones virtuales con audio y vídeo, compartir pantalla y grabar las sesiones.</li><li>• Moodle: para acceder a la plataforma virtual del centro y consultar o descargar los documentos, recursos o servicios disponibles.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• B1: Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.2 Aplica las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la institución educativa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoce y respeta las normas y protocolos de uso de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por el centro educativo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gmail: para configurar la privacidad y seguridad del correo electrónico y evitar el spam, el phishing o el malware.</li></ul>



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1: Adopción de las estrategias de comunicación organizativa del centro educativo a través de tecnologías digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.2 Aplica las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la institución educativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protege su identidad y privacidad digital al utilizar las herramientas de comunicación organizativa, así como la de los demás agentes de la comunidad educativa.</li> <li>• Utiliza un lenguaje adecuado, respetuoso y profesional al comunicarse con los agentes de la comunidad educativa a través de las herramientas de comunicación organizativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoom: para activar o desactivar el audio, el vídeo, el chat o el modo espera según las normas y protocolos establecidos por el centro educativo.</li> <li>• Moodle: para ajustar los permisos y roles de los usuarios que participan en los foros o espacios de comunicación interna del centro educativo.</li> </ul>

**Prompts del Área: Compromiso profesional**

**Escanea el QR para acceder a los prompts**

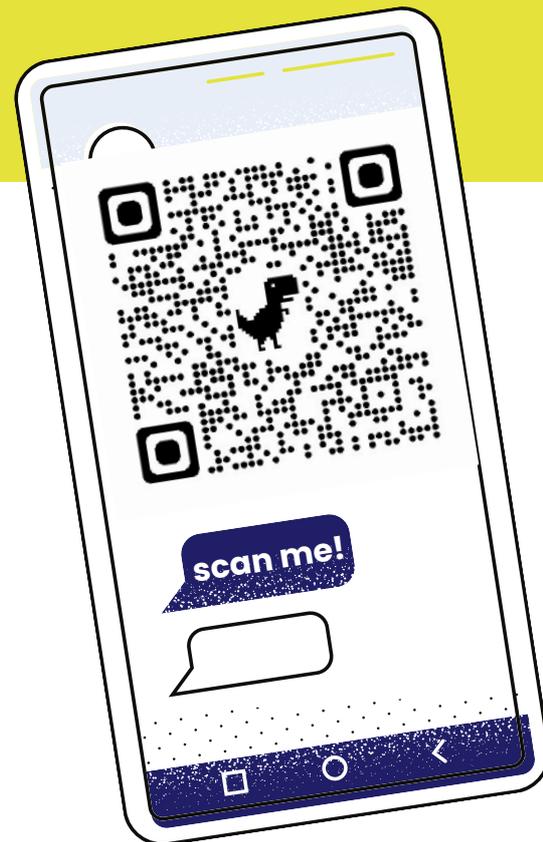
Comunicación organizativa

Participación, colaboración y coordinación profesional

Práctica reflexiva

Desarrollo profesional digital continuo

Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital





## 4.2. PROMPT PARA EL ÁREA DE CONTENIDOS DIGITALES

27

ÁREA	Contenidos Digitales
COMPETENCIA	Búsqueda y selección de contenidos digitales
ETAPA DE PROGRESIÓN	Búsqueda y selección de contenidos educativos digitales orientados a su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de criterios de calidad y de un análisis riguroso del contexto concreto en el que se van a emplear



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: Intef, [https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD\\_GTTA\\_2022.pdf](https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf)], [Área: Contenidos digitales], [Competencia: Búsqueda y selección de contenidos digitales], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión B2: Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos], [Indicadores de logro: 2.1 Utiliza un instrumento de evaluación y catalogación relacional de contenidos educativos digitales y lo tiene en cuenta en sus estrategias de búsqueda; 2.2 Asesora a otros compañeros y compañeras del centro, de modo informal, sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet; 2.3 Mantiene una actitud proactiva para la localización de nuevos repositorios de contenidos digitales], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1: "Área: Contenidos Digitales", Título 2: "Competencia: Búsqueda y selección de contenidos digitales", Título 3: "Etapa de progresión: Búsqueda y selección de contenidos educativos digitales orientados a su uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de criterios de calidad y de un análisis riguroso del contexto concreto en el que se van a emplear".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>B2: Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1 Utiliza un instrumento de evaluación y catalogación relacional de contenidos educativos digitales y lo tiene en cuenta en sus estrategias de búsqueda</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conoce y utiliza un instrumento de evaluación y catalogación relacional de contenidos educativos digitales que le permita valorar la calidad y pertinencia de los mismos según diferentes dimensiones (pedagógica, técnica, científica, legal).</li><li>Aplica el instrumento de evaluación y catalogación relacional a los contenidos educativos digitales que ha seleccionado previamente o que encuentra en sus búsquedas.</li><li>Incluye los metadatos generados por el instrumento de evaluación y catalogación relacional en sus estrategias de búsqueda para afinar los resultados y encontrar contenidos educativos digitales más adecuados a sus necesidades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>LRE Thesaurus: para conocer y utilizar un instrumento de evaluación y catalogación relacional basado en un vocabulario controlado que describe los contenidos educativos digitales según diferentes dimensiones.</li><li>LRE Validation Service: para aplicar el instrumento de evaluación y catalogación relacional a los contenidos educativos digitales mediante un formulario web que genera los metadatos correspondientes.</li><li>LRE Search Portal: para incluir los metadatos generados por el instrumento de evaluación y catalogación relacional en las búsquedas de contenidos educativos digitales que se realizan en el portal del Learning Resource Exchange.</li></ul>



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• B2: Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2.2 Asesora a otros compañeros y compañeras del centro, de modo informal, sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comparte sus conocimientos, habilidades y buenas prácticas sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet con otros docentes que lo soliciten o lo necesiten.</li><li>• Ofrece ayuda o consejo a otros docentes que tengan dificultades o dudas sobre cómo buscar y seleccionar contenidos educativos digitales en Internet.</li><li>• Crea y difunde tutoriales, guías o recursos digitales que faciliten el aprendizaje o la mejora del uso de estrategias de búsqueda en Internet por parte de otros docentes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• WhatsApp: para crear un grupo donde se pueda ofrecer o solicitar ayuda sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet.</li><li>• <u>ScreenPal</u>: para grabar y editar vídeos donde se explique paso a paso cómo utilizar estrategias de búsqueda en Internet.</li><li>• YouTube: para subir y compartir los vídeos tutoriales sobre el uso de estrategias de búsqueda en Internet con otros docentes.</li></ul>



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2: Perfeccionamiento de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.3 Mantiene una actitud proactiva para la localización de nuevos repositorios de contenidos digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca y explora nuevos repositorios de contenidos digitales que puedan ofrecer recursos digitales relevantes, fiables y actualizados.</li> <li>Evalúa la calidad y pertinencia de los repositorios de contenidos digitales que encuentra según diferentes dimensiones.</li> <li>Incorpora los nuevos repositorios de contenidos digitales que considera adecuados a sus estrategias de búsqueda y los comparte con otros docentes del centro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>OER Commons:</b> para buscar y explorar un repositorio global de recursos educativos abiertos sobre diferentes temas y niveles educativos.</li> <li><b>Diigo:</b> para incorporar los nuevos repositorios de contenidos digitales a sus marcadores sociales y compartirlos con otros docentes.</li> </ul>

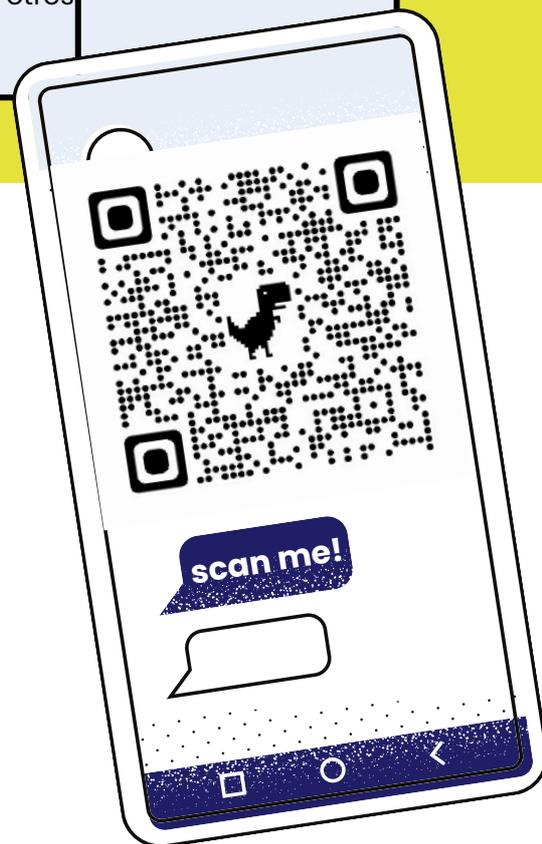
### Prompts del Área: Contenidos digitales

Escanea el QR para acceder a los prompts

Búsqueda y selección de contenidos digitales

Creación y modificación de contenidos digitales

Protección, gestión y compartición de contenidos digitales





## 4.3. PROMPT PARA EL ÁREA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

31

<b>ÁREA</b>	<b>Enseñanza y Aprendizaje</b>
<b>COMPETENCIA</b>	<b>Enseñanza</b>
<b>ETAPA DE PROGRESIÓN</b>	<b>Gestión autónoma y adaptación creativa de las intervenciones didácticas empleando recursos digitales</b>



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera una actividad de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: Intef], [Área: Enseñanza y aprendizaje], [Competencia: Enseñanza], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión B1: Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica], [Indicadores de logro: 1.1 Integra de forma selectiva los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo; 1.2 Adopta un uso convencional y autónomo de los recursos digitales disponibles en el centro seleccionándolos en función de sus características y del contexto educativo y de la modalidad de enseñanza (presencial, en línea, a distancia, híbrida o mixta); 1.3 Valora, durante su uso, la idoneidad de los recursos digitales empleados habitualmente para la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte del alumnado; 1.4 Resuelve los problemas más comunes que se puedan presentar en su práctica docente al integrar las tecnologías digitales y afronta los imprevistos con soluciones alternativas.], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Enseñanza y Aprendizaje", Título 2: "Competencia: Enseñanza", Título 3: "Etapa de progresión: Gestión autónoma y adaptación creativa de las intervenciones didácticas empleando recursos digitales".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• BI: Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.1 Integra de forma selectiva los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborar una programación didáctica incluyendo recursos digitales como videos, simulaciones, juegos educativos, etc. Seleccionados del banco de recursos digitales del centro educativo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ChatGPT: Generador de lenguaje natural para crear diseñar la programación didáctica <a href="https://chat.openai.com/">https://chat.openai.com/</a></li><li>• Genially: Herramienta para crear contenidos interactivos como presentaciones, infografías, líneas de tiempo, etc. <a href="https://www.genial.ly/">https://www.genial.ly/</a></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• BI: Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.2 Adopta un uso convencional y autónomo de los recursos digitales disponibles en el centro seleccionándolos en función de sus características y del contexto educativo y de la modalidad de enseñanza (presencial, en línea, a distancia, híbrida o mixta).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar una clasificación de los recursos digitales del centro educativo en categorías según sus características, contexto educativo y modalidad de enseñanza.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Miro: Tablero virtual colaborativo para organizar ideas y contenidos. <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a></li></ul>



Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• BI: Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.3 Valora, durante su uso, la idoneidad de los recursos digitales empleados habitualmente para la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar una rúbrica o lista de cotejo para evaluar la efectividad de los recursos digitales empleados en el logro de objetivos de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubistar: Herramienta para crear rúbricas de evaluación. <a href="https://www.rubric-maker.com/">https://www.rubric-maker.com/</a></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• BI: Uso autónomo, en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.4 Resuelve los problemas más comunes que se puedan presentar en su práctica docente al integrar las tecnologías digitales y afronta los imprevistos con soluciones alternativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar un banco de recursos digitales alternativos para usar en caso de fallas técnicas o problemas con los recursos planificados inicialmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wakelet: Herramienta para crear colecciones de contenidos digitales. <u>Miro</u>: <u>Tablero virtual colaborativo para organizar ideas y contenidos.</u> <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a></li> </ul>

**Prompts del Área: Enseñanza y aprendizaje**

**Escanea el QR para acceder a los prompts**

Enseñanza

Orientación y apoyo en el aprendizaje

Aprendizaje entre iguales

Aprendizaje autorregulado





## 4.4. PROMPT PARA EL ÁREA DE EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

34

<b>ÁREA</b>	<b>Evaluación y Retroalimentación</b>
<b>COMPETENCIA</b>	<b>Estrategias de evaluación</b>
<b>ETAPA DE PROGRESIÓN</b>	<b>Aplicación autónoma y adaptación a nuevos contextos de los medios e instrumentos digitales de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje</b>



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera cuatro actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: Intef], [Área: Evaluación y retroalimentación], [Competencia: Estrategias de evaluación], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión B2: Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos], [Indicadores de logro: 2.1 Combina técnicas, medios e instrumentos para la recogida de datos en formato digital sobre los indicadores de evaluación de forma que pueda contrastar los resultados obtenidos mediante triangulación. 2.2 Aplica las tecnologías digitales de la institución educativa en el diseño de medios e instrumentos que faciliten la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se han empleado nuevas estrategias didácticas.], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Evaluación y retroalimentación", Título 2: "Competencia: Estrategias de evaluación", Título 3: "Etapa de progresión: Aplicación autónoma y adaptación a nuevos contextos de los medios e instrumentos digitales de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.





Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• B2: Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2.1 Combina técnicas, medios e instrumentos para la recogida de datos en formato digital sobre los indicadores de evaluación de forma que pueda contrastar los resultados obtenidos mediante triangulación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilice herramientas digitales para recopilar datos en formato digital sobre los indicadores de evaluación y aplique técnicas de triangulación para contrastar los resultados.</li><li>• Cree un cuestionario en línea utilizando una plataforma como Google Forms o SurveyMonkey.</li><li>• Realice una investigación sobre diferentes tipos de preguntas abiertas y cerradas y cómo estas afectan la calidad de los datos recabados.</li><li>• Analice los resultados de un cuestionario en línea utilizando herramientas estadísticas como Excel o SPSS.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Forms, Una herramienta que permite a los usuarios crear formularios personalizados para recopilar información de manera fácil y rápida, <a href="https://www.google.com/forms">https://www.google.com/forms</a>.</li><li>• SPSS, un software de análisis estadístico que permite a los usuarios realizar análisis de datos cualitativos y cuantitativos, <a href="https://www.ibm.com/spss">https://www.ibm.com/spss</a>.</li><li>• SurveyMonkey, herramienta para crear encuestas y formularios en línea de manera gratuita, <a href="https://es.surveymonkey.com/">https://es.surveymonkey.com/</a>.</li></ul>



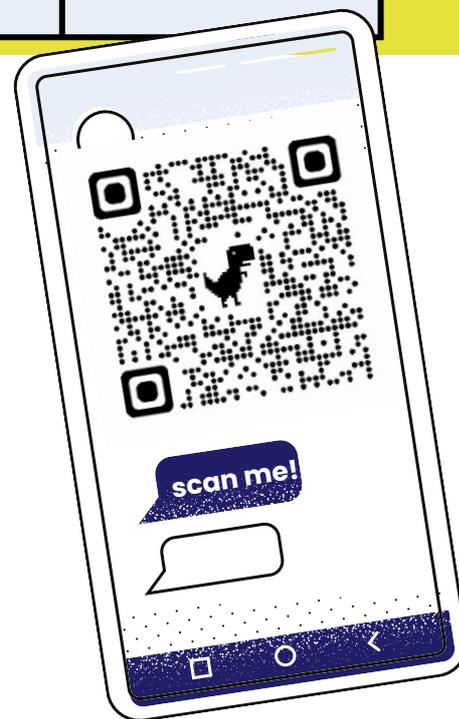
Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>B2: Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>2.2 Aplica las tecnologías digitales de la institución educativa en el diseño de medios e instrumentos que faciliten la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se han empleado nuevas estrategias didácticas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Diseñe medios e instrumentos digitales que faciliten la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando las tecnologías disponibles en la institución educativa y aplique técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos.</li><li>Desarrolle un proyecto de evaluación basado en la utilización de tecnología en el aula.</li><li>...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Google Classroom: plataforma digital que permite crear y gestionar diferentes tipos de actividades de aprendizaje, <a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a>.</li><li>Moodle, plataforma de aprendizaje gratuita que permite a los usuarios crear cursos en línea, y gestionar la participación de los estudiantes, <a href="https://moodle.org/">https://moodle.org/</a>.</li><li>...</li></ul>

**Prompts del Área: Evaluación y retroalimentación**

Escanea el QR para acceder a los prompts

Estrategias de evaluación      Analíticas y evidencia de aprendizaje

Retroalimentación y toma de decisiones





## 4.5. PROMPT PARA EL ÁREA DE EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

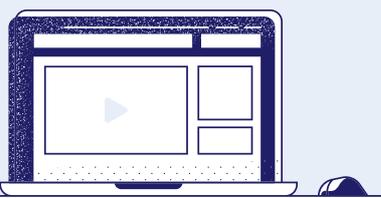
<b>ÁREA</b>	<b>Empoderamiento del Alumno</b>
<b>COMPETENCIA</b>	<b>Accesibilidad e inclusión</b>
<b>ETAPA DE PROGRESIÓN</b>	<b>Aplicación de soluciones de accesibilidad universal al utilizar las tecnologías digitales en la práctica docente para responder a la diversidad de alumnado</b>



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)], [Área: Empoderamiento del alumno], [Competencia: Accesibilidad e inclusión], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión B1: Adopción de un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa, respetando los principios de accesibilidad e inclusión], [Indicadores de logro: 1.1 Utiliza de forma autónoma las opciones de accesibilidad de la tecnología del centro, seleccionando aquellas más adecuadas para su alumnado. 1.2 Colabora en la implementación de las medidas adoptadas por la institución educativa para compensar la brecha digital y promover la inclusión educativa de todo el alumnado en el uso de las tecnologías digitales.], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Empoderamiento del alumno", Título 2: "Competencia: Accesibilidad e inclusión", Título 3: "Etapa de progresión: Aplicación de soluciones de accesibilidad universal al utilizar las tecnologías digitales en la práctica docente para responder a la diversidad de alumnado".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.





Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• BI: Adopción de un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa, respetando los principios de accesibilidad e inclusión</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.1 Utiliza de forma autónoma las opciones de accesibilidad de la tecnología del centro, seleccionando aquellas más adecuadas para su alumnado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investiga sobre las opciones de accesibilidad de las tecnologías digitales que utiliza en su práctica docente.</li><li>• Realiza una prueba con su alumnado para identificar las necesidades de accesibilidad específicas de cada estudiante.</li><li>• Personaliza la configuración de accesibilidad de las tecnologías digitales para su alumnado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guía de accesibilidad de: Google Workspace, <a href="https://support.google.com/a/answer/1631886?hl=es">https://support.google.com/a/answer/1631886?hl=es</a></li><li>• Guía de accesibilidad de Microsoft Office, <a href="https://learn.microsoft.com/es-es/deployoffice/accessibility-guide">https://learn.microsoft.com/es-es/deployoffice/accessibility-guide</a></li><li>• Herramientas de traducción de idiomas: Estas herramientas permiten a los estudiantes con dificultades para leer o comprender el idioma español acceder a contenido digital en otros idiomas. Algunos ejemplos son: Google Translate (<a href="https://translate.google.com/?hl=es">https://translate.google.com/?hl=es</a>), DeepL (<a href="https://www.deepl.com/translator">https://www.deepl.com/translator</a>), Reverso Context (<a href="https://context.reverso.net/traduccion/">https://context.reverso.net/traduccion/</a>)</li></ul>

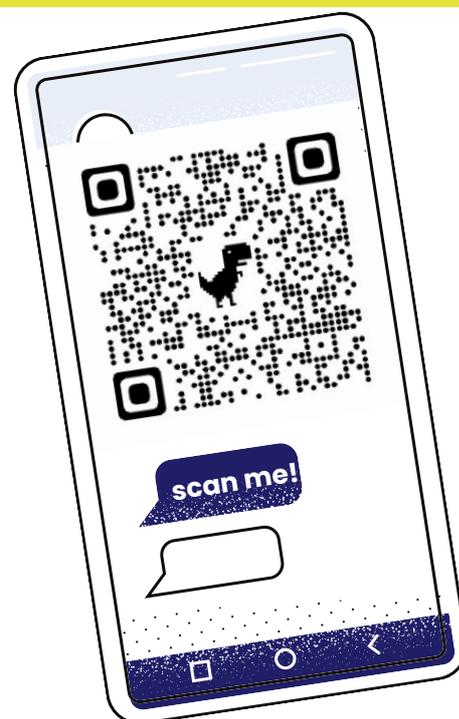


Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del docente	Herramientas digitales
<ul style="list-style-type: none"><li>• BI: Adopción de un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa, respetando los principios de accesibilidad e inclusión</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1.2 Colabora en la implementación de las medidas adoptadas por la institución educativa para compensar la brecha digital y promover la inclusión educativa de todo el alumnado en el uso de las tecnologías digitales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en reuniones de coordinación para discutir las medidas de accesibilidad adoptadas por la institución educativa.</li><li>• Colabora con otros docentes en el desarrollo de recursos educativos accesibles.</li><li>• Promueve el uso de las tecnologías digitales entre el alumnado con necesidades educativas especiales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Software de creación de contenidos digitales: Google Slides, Microsoft PowerPoint, Canva, Gamma App, Genially, Tome.</li><li>• Software de accesibilidad: lectores de pantalla, teclados virtuales, software de reconocimiento de voz, software de traducción de idiomas, software de ampliación de pantalla.</li></ul>

**Prompts del Área:  
Empoderamiento del alumnado**

Escanea el QR para acceder a los prompts

- Accesibilidad e inclusión
- Atención a las diferencias personales en el aprendizaje
- Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje





## 4.6. PROMPT PARA EL ÁREA DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

ÁREA	Desarrollo de la Competencia Digital del Alumnado
COMPETENCIA	Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos
ETAPA DE PROGRESIÓN	Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en tratamiento de la información y de los datos



**Prompt:** Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)], [Área: Desarrollo de la Competencia Digital del Alumnado], [Competencia: Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos], [Etapa de progresión: Experiencia], [Nivel de progresión B2: Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el tratamiento de información y datos], [Indicadores de logro: 2.1 Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas pedagógicas con el fin de que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de determinar qué información necesita, cómo buscarla, seleccionarla de forma crítica y organizarla. 2.2 Emplea de forma variada y flexible y configura las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa para que su alumnado.], [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado", Título 2: "Competencia: Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos", Título 3: "Etapa de progresión: Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en tratamiento de la información y de los datos".

Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.



## Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado

### Competencia: Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos

#### Etapa de progresión: Experiencia

Nivel de progresión	Indicadores de logro	Actividades del Docente	Herramientas digitales 
B2: Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el tratamiento de información y datos	2.1 Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas pedagógicas con el fin de que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de determinar qué información necesita, cómo buscarla, seleccionarla de forma crítica y organizarla.	- Diseña una rúbrica para evaluar el proceso y el producto del alumnado en la búsqueda, selección y organización de información sobre un tema curricular.   - Propone al alumnado que realice una búsqueda guiada sobre el tema utilizando diferentes fuentes y criterios de calidad.   - Orienta al alumnado para que elabore un mapa conceptual o un esquema con la información seleccionada y organizada.	- <b>Rubistar</b> : Es una herramienta que permite crear rúbricas personalizadas para evaluar diferentes tipos de tareas o proyectos.   - <b>Bing</b> : Es un buscador web que ofrece resultados relevantes y variados, así como filtros y opciones para afinar la búsqueda.   - <b>MindMeister</b> : Es una herramienta para crear mapas conceptuales online de forma colaborativa y visual.
B2: Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el tratamiento de información y datos	2.2 Emplea de forma variada y flexible y configura las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa para que su alumnado.	- Utiliza una plataforma educativa para compartir recursos, actividades y feedback con el alumnado sobre el tema curricular.   - Crea un cuestionario interactivo con preguntas abiertas y cerradas sobre el tema, incluyendo imágenes, vídeos o audios como apoyo.   - Invita al alumnado a crear un producto digital (por ejemplo, un póster, un vídeo o una presentación) con la información seleccionada y organizada, aplicando criterios de diseño y citando las fuentes.	- <b>Moodle</b> : Es una plataforma educativa que permite gestionar cursos online, compartir contenidos, comunicarse con los participantes y evaluar el aprendizaje.   - <b>Kahoot!</b> : Es una herramienta para crear cuestionarios interactivos que se pueden responder desde cualquier dispositivo con conexión a internet.   - <b>Canva</b> : Es una herramienta para diseñar productos digitales como pósters, vídeos o presentaciones, con plantillas, imágenes y elementos gráficos.

## Competencia: Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

**Competencia:** Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

**Etapas de progresión:** Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para la comunicación, colaboración y participación ciudadana y para la creación de su identidad digital

Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)]. [Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado]. [Competencia: Comunicación, colaboración y ciudadanía digital]. [Etapas de progresión: B1 y B2]. [Niveles de progresión: B1: Integración de los aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia digital del alumnado para la comunicación y la colaboración y para el ejercicio de la ciudadanía y la construcción de la identidad digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma autónoma; B2: Diseño y adaptación de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en la comunicación, colaboración y participación mediante las tecnologías digitales y en la construcción de la identidad digital]. [Indicadores de logro: B1: 1.1 Integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje situaciones dirigidas a que el alumnado desarrolle su competencia para comunicarse y colaborar empleando tecnologías digitales, ejercer una ciudadanía activa y gestionar de forma responsable su identidad digital. 1.2. Selecciona, de entre las tecnologías proporcionadas por la institución educativa, las más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia digital para colaborar, comunicarse y participar. B2: 2.1 Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas pedagógicas con el fin de que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de emplear las tecnologías digitales para comunicarse, colaborar con otros o participar como ciudadanos en la sociedad digital, así como para gestionar su huella e identidad digital. 2.2. Aplica sus conocimientos sociológicos, psicológicos y técnicos sobre las tecnologías para la comunicación, la colaboración y la participación para adaptar su utilización por parte del alumnado a contextos cambiantes.]. [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado", Título 2: "Competencia: Comunicación, colaboración y ciudadanía digital", Título 3: "Etapas de progresión: Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para la comunicación, colaboración y participación ciudadana y para la creación de su identidad digital". Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.

## Competencia: Creación de contenidos digitales

**Área:** Desarrollo de la competencia digital del alumnado

**Competencia:** Creación de contenidos digitales

**Etapas de progresión:** Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en la creación de contenidos digitales

Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada Indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)]. [Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado]. [Competencia: Creación de contenidos digitales]. [Etapas de progresión: B1 y B2]. [Niveles de progresión: B1: Integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de forma autónoma, de los aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia del alumnado en la creación de contenidos digitales; B2: Adaptación a nuevos contextos de las tecnologías del centro y de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado para la creación de contenidos digitales]. [Indicadores de logro: B1: 1.1 Integra en su práctica docente actividades de aprendizaje que permiten que el alumnado exprese y transmita sus ideas de manera creativa, mediante el uso de herramientas digitales adecuadas, respetando las reglas y licencias de derechos de autor. 1.2 Promueve que el alumnado evalúe sus propios contenidos digitales aplicando de forma reflexiva criterios científicos, estéticos, técnicos y de accesibilidad y formulando propuestas de mejora. 1.3 Selecciona, de entre las tecnologías proporcionadas por la institución educativa, las más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia en la elaboración de contenidos digitales. B2: 2.1 Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucren al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad. B2.2 Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la institución educativa para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.]. [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado", Título 2: "Competencia: Creación de contenidos digitales", Título 3: "Etapas de progresión: Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado en la creación de contenidos digitales". Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.

## Competencia: Uso responsable y bienestar digital

**Área:** Desarrollo de la competencia digital del alumnado

**Competencia:** Uso responsable y bienestar digital

**Etapas de progresión:** Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para que haga un uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales

Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)]. [Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado]. [Competencia: Uso responsable y bienestar digital]. [Etapas de progresión: B1 y B2]. [Niveles de progresión: B1: Integración de los aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia digital del alumnado sobre el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma autónoma; B2: Diseño y adaptación de las estrategias pedagógicas para potenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso responsable, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales]. [Indicadores de logro: B1: 1.1 Integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje situaciones dirigidas a que el alumnado desarrolle los conocimientos, hábitos y valores para hacer un uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales. 1.2 Enseña al alumnado a implementar, desde un punto de vista técnico, el protocolo de ciberseguridad establecido en el plan digital de centro en todas las actuaciones en las que ha de hacer uso de las tecnologías digitales y le proporciona pautas para transferir dichas medidas a otros ámbitos. B2: 2.1 Diseña o adapta nuevas propuestas pedagógicas, a partir de la reflexión y evaluación de su propia práctica, para que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de emplear las tecnologías digitales de forma responsable, segura, crítica, saludable y sostenible.]. [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado", Título 2: "Competencia: Uso responsable y bienestar digital", Título 3: "Etapas de progresión: Diseño e integración de situaciones de aprendizaje para desarrollar la competencia digital del alumnado para que haga un uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales". Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.

## Competencia: Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

**Área:** Desarrollo de la competencia digital del alumnado

**Competencia:** Resolución de problemas

**Etapas de progresión:** Diseño e implementación de estrategias pedagógicas para integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje los aspectos curriculares de la competencia del alumnado para comprender el funcionamiento de las tecnologías y actuar como promotor en una sociedad digital

Actúa como un experto en el diseño de planes digitales para el desarrollo de competencias digitales docentes y genera tres actividades de aprendizaje con ejemplos de uso de herramientas digitales o de inteligencia artificial generativa para cada indicador de logro propuesto. Selecciona la herramienta más adecuada, describe la herramienta y genera su enlace respectivo. El plan digital debe contener: [Marco de referencia de Competencia Digital Docente: [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042)]. [Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado]. [Competencia: Resolución de problemas]. [Etapas de progresión: B1 y B2]. [Niveles de progresión: B1: Integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de forma autónoma, de los aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia del alumnado en el uso de las tecnologías digitales para dar respuesta a problemas cotidianos y llevar a la práctica proyectos individuales y colectivos. B2: Adaptación a nuevos contextos de las estrategias pedagógicas en el 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.]. [Indicadores de logro: B1: 1.1 Enseña al uso creativo y crítico de su edad y grado de madurez, a utilizar las tecnologías digitales para atender necesidades y gestionar cotidianos y le proporciona pautas para transferir dichas aprendizajes a otros ámbitos, de forma que pueda integrarse en una sociedad digital. 1.2 Integra en los procesos de enseñanza y aprendizaje situaciones dirigidas a que el alumnado desarrolle proyectos individuales y colectivos que requieren su propia iniciativa empleando de forma creativa y crítica las tecnologías digitales. 1.3 Selecciona, de entre las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa, aquellas que resultan más adecuadas para que el alumnado desarrolle su competencia en el uso de las tecnologías digitales para dar respuesta a problemas cotidianos y llevar a la práctica proyectos individuales y colectivos. B2: 2.1 Diseña o adapta nuevas propuestas pedagógicas, a partir de la reflexión y evaluación de su propia práctica, para que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de emplear las tecnologías digitales para cubrir necesidades cotidianas y desenvolverse en la sociedad digital. 2.2 Diseña situaciones de aprendizaje orientadas a nuevos contextos socio tecnológicos de manera que el alumnado desarrolle proyectos individuales y colectivos que requieran el uso de las tecnologías digitales proporcionadas por la institución educativa, de manera que se adapten a nuevas situaciones problemáticas de aprendizaje para que el alumnado, en función de su edad y grado de madurez, desarrolle su competencia para resolver los problemas técnicos que pudieran presentarse.]. [Profesores: Educación básica regular].

Genera el output en formato markdown de esta forma: Título 1 "Área: Desarrollo de la competencia digital del alumnado", Título 2: "Competencia: Resolución de problemas", Título 3: "Etapas de progresión: Diseño e implementación de estrategias pedagógicas para integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje los aspectos curriculares de la competencia del alumnado para comprender el funcionamiento de las tecnologías y actuar como promotor en una sociedad digital". Las actividades del plan de acción docente deben estar en formato tabla con columnas: Nivel de progresión, Indicadores de logro, Actividades del Docente, Herramientas digitales.

Escanea el QR para acceder a los prompts del área de Desarrollo de la competencia digital del alumnado



scan me!



## Aifindy

<https://aifindy.com/>



## Canopy Directory

<https://www.canopydirectory.com/>



## Future tools

<https://www.futuretools.io/>



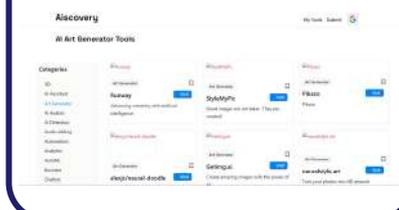
## AI4K12.org

<https://ai4k12.org/>



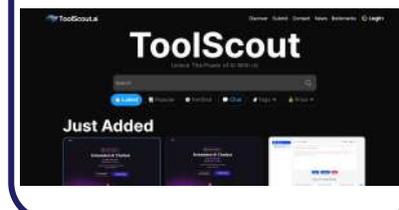
## Aiscovery

<https://aiscovery.com/>



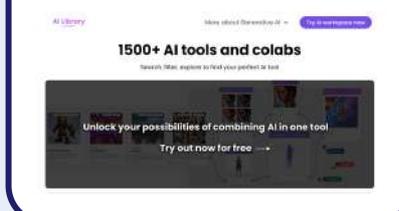
## ToolScout.ai

<https://toolscout.ai/>



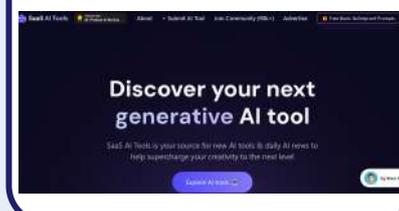
## AI Library

<https://library.phygitai.plus/>



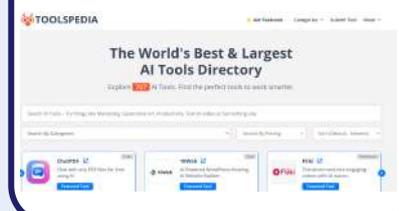
## SaaS AI Tools

<https://saasaitools.com/>



## ToolsPedia

<https://www.toolspedia.io/>



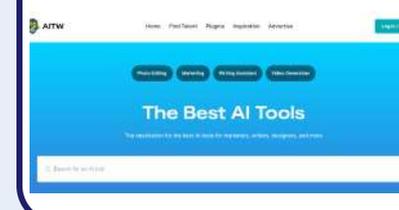
## WikiGPT3

<https://www.wikigpt3.com/>



## AIToolWise

<https://www.aitoolwise.com/>

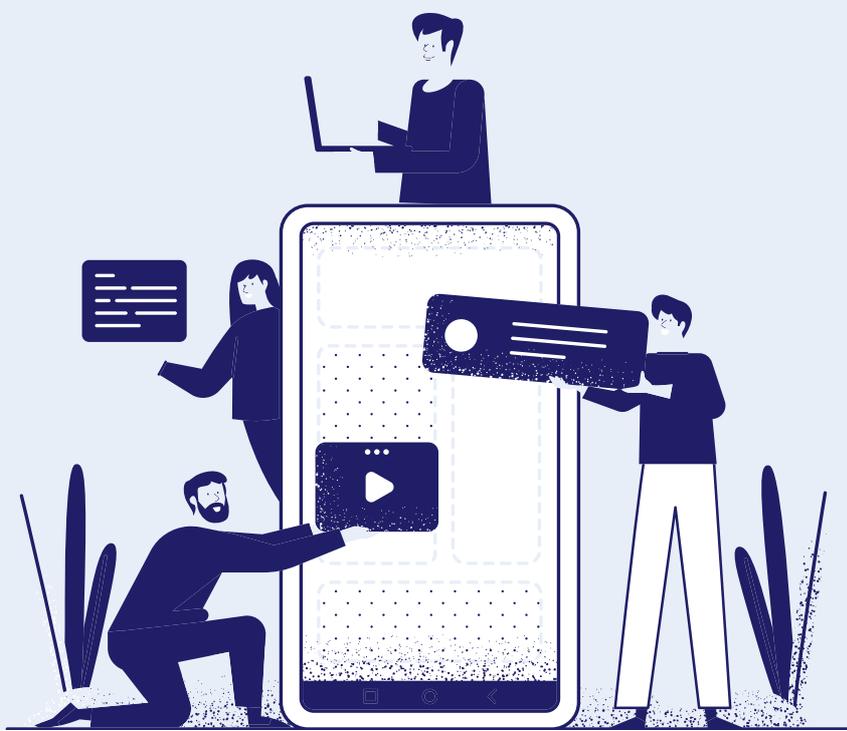


Escanea el QR para acceder al wakelet





- Comisión Europea (s.f). ¿Está aprovechando al máximo las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje? Cuestionario de SELFIEforTEACHERS. Recuperado de <https://educators-go-digital.jrc.ec.europa.eu/>.
- European Commission (2022). EU Science HUB. DigCompEdu resources. Digital Competence Framework for Educators. A. SELFIEforTEACHERS. Recuperado de [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-resources\\_es](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-resources_es).
- INTEF (2023). Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. Recuperado de <https://intef.es/Noticias/marco-de-referencia-de-la-competencia-digital-docente/>.
- Ministerio de Educación y formación profesional (2022). 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. Recuperado de [https://www.boe.es/eli/es/res/2022/05/04/\(5\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2022/05/04/(5)).
- UNESCO (2023). Guidance for generative AI in education and research. Recuperado de <https://www.unesco.org/en/digital-education/ai-future-learning/guidance>.





**PLAN DIGITAL DOCENTE**  
**ORIENTACIONES PARA EL**  
**DESARROLLO DE COMPETENCIAS**  
**DIGITALES CON IA**

GUÍA DEL DOCENTE