

3. Área de competencia 3. Creación de contenidos digitales

Descripción general

Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.



Figura 5 - Área de creación de contenidos digitales

3.1. Desarrollo de contenidos digitales

Crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.

A - Básico	B- Intermedio	C- Avanzado
Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos.	Produce contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de vídeo o audio. Promueve este tipo de producciones entre el alumnado del centro.	Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.). Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.

3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales

Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.

A - Básico	B- Intermedio	C- Avanzado
<p>Es consciente de que internet es una gigantesca biblioteca de recursos que puede reutilizar con fines educativos.</p> <p>Busca y selecciona recursos y objetos digitales en la red con fines educativos, los organiza en un espacio digital personal y realiza modificaciones sencillas.</p>	<p>Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.</p> <p>Modifica y adapta recursos de otros o de desarrollo propio a las necesidades de aprendizaje de su alumnado.</p>	<p>Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.</p> <p>Genera espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e inserta distintos recursos digitales.</p>

3.3. Derechos de autor y licencias

Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.

A - Básico	B- Intermedio	C- Avanzado
Es consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor.	Conoce las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales.	Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.
Respetar los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos.	Desarrolla en el aula tareas y actividades destinadas a formar y concienciar al alumnado en el respeto hacia los derechos de autor de los contenidos distribuidos en internet.	Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto.

3.4. Programación

Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación; comprender qué hay detrás de un programa.

A - Básico	B- Intermedio	C- Avanzado
<p>Conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación.</p> <p>Modifica algunas funciones sencillas de <i>software</i> y de aplicaciones, a nivel de configuración básica.</p>	<p>Realiza varias modificaciones a aplicaciones de programación informática educativa para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de su alumnado en lo que respecta al pensamiento computacional.</p>	<p>Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente</p> <p>Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.</p>