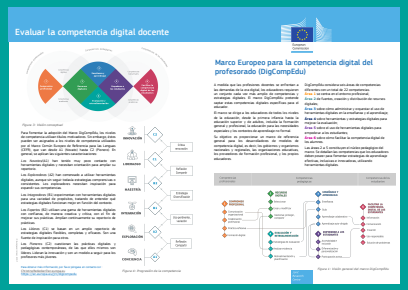
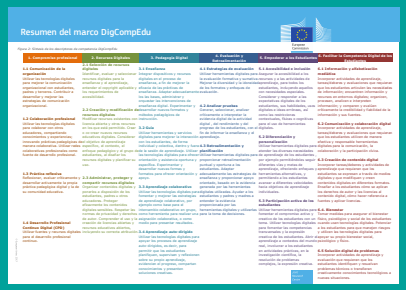
Competencias Digitales de los cursos del Plan de Formación del Profesorado de la Universidad de Cantabria (2025-26)

Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu)





Las competencias DigCompEdu se han establecido teniendo en cuenta los contenidos y conceptos abordados en los diferentes cursos

Bloque I. Formación inicial del Profesorado

Formación inicial del profesorado

Bloque II. Formación continua del Profesorado

Especialidad 1. Información y comunicación

Especialidad 2. Enseñanza y aprendizaje

Especialidad 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (1)

Especialidad 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (2)

Especialidad 4. Internacionalización

Especialidad 5. Investigación

Clicar para conocer las competencias asociadas a los cursos

Evaluar la competencia digital docente

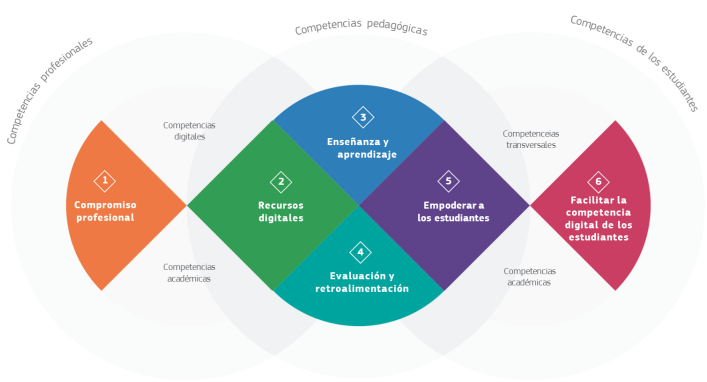


Figura 3: Visión conceptual

Para fomentar la adopción del Marco DigCompEdu, los niveles de competencia utilizan títulos motivadores. Sin embargo, éstos pueden ser asignados a los niveles de competencia utilizados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR), que van desde A1 (Novato) hasta C2 (Pionero). En general, se aplican las siguientes caracterizaciones:

Los Novatos/(A1) han tenido muy poco contacto con herramientas digitales y necesitan orientación para ampliar su repertorio.

Los *Exploradores* (A2) han comenzado a utilizar herramientas digitales, aunque sin seguir todavía estrategias comprensivas o consistentes. Los exploradores necesitan inspiración para expandir sus competencias.

Los *Integradores* (B1) experimentan con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de entender qué estrategias digitales funcionan mejor en función del contexto.

Los *Expertos* (B2) utilizan una gama de herramientas digitales con confianza, de manera creativa y crítica, con el fin de mejorar sus prácticas. Amplían continuamente su repertorio de prácticas.

Los *Líderes* (C1) se basan en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, completas y eficaces. Son una fuente de inspiración para otros.

Los *Pioneros* (C2) cuestionan las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, de las que ellos mismos son líderes. Lideran la innovación y son un modelo a seguir para los profesores más jóvenes.

Para obtener más información, por favor póngase en contacto con :
Christine.Redecker@ec.europa.eu
https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu

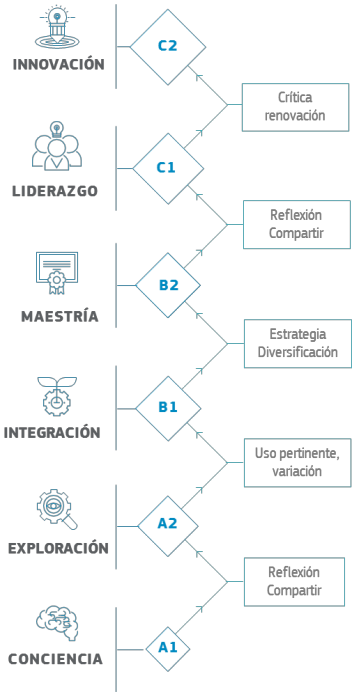


Figura 4: Progresión de la competencia

© European Union, 2017

European Commission

Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu)

A medida que las profesiones docentes se enfrentan a las demandas de la era digital, los educadores requieren un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias digitales. El marco DigCompEdu pretende captar estas competencias digitales específicas para el educador.

El marco se dirige a los educadores de todos los niveles de la educación, desde la primera infancia hasta la educación superior y de adultos, incluida la formación general y profesional, la educación para las necesidades especiales y los contextos de aprendizaje no formal.

Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los gobiernos y organismos nacionales y regionales, las organizaciones educativas, los proveedores de formación profesional, y los propios educadores.

DigCompEdu considera seis áreas de competencias diferentes con un total de 22 competencias.
Área 1 se centra en el entorno profesional;
Área 2 de fuentes, creación y distribución de recursos digitales;
Área 3 sobre cómo administrar y orquestar el uso de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje;
Área 4 sobre herramientas y estrategias digitales para mejorar la evaluación;
Área 5 sobre el uso de herramientas digitales para empoderar a los estudiantes;
Área 6 sobre cómo facilitar la competencia digital de los alumnos.
Las áreas 2 a 5 constituyen el núcleo pedagógico del marco. Se detallan las competencias que los educadores deben poseer para fomentar estrategias de aprendizaje efectivas, inclusivas e innovadoras, utilizando herramientas digitales.

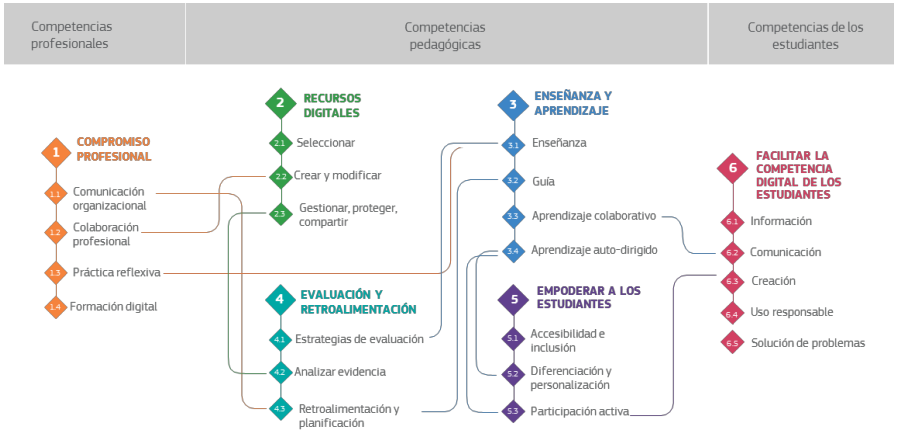


Figura 1: Visión general del marco DigCompEdu

Joint Research Centre

Resumen del marco DigCompEdu

European Commission

Figura 2: Síntesis de los descriptores de competencia DigCompEdu

1. Compromiso profesional	2. Recursos Digitales	3. Pedagogía Digital	4. Evaluación y Retroalimentación	5. Empoderar a los Estudiantes	6. Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes
1.1 Comunicación de la organización Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con estudiantes, padres y terceros. Contribuir a desarrollar y mejorar las estrategias de comunicación organizacional.	**2.1 Selección de recursos digitales** Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje, entender el copyright aplicable y los requerimientos de accesibilidad.	**3.1 Enseñanza** Integrar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las prácticas de enseñanza. Adaptar adecuadamente los las bases, administrar y orquestar las intervenciones de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.	**4.1 Estrategias de evaluación** Utilizar herramientas digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad y la idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.	**5.1 Accesibilidad e inclusión** Asegurar la accesibilidad a los recursos y a las actividades de aprendizaje, para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales. Considerar y responder a las expectativas digitales de los estudiantes, sus habilidades, usos digitales e ideas erróneas, así como las restricciones contextuales, físicas o cognitivas para el uso de herramientas digitales.	**6.1 Información y alfabetización mediática** Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes articulen las necesidades de información; encuentren información y recursos en entornos digitales; organicen, procesen, analicen e interpreten información; y comparen y evalúen críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.
1.2 Colaboración profesional Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo conocimientos y experiencias; innovando prácticas pedagógicas de manera colaborativa. Utilizar redes colaborativas profesionales como fuente de desarrollo profesional.	**2.2 Creación y modificación de recursos digitales** Modificar recursos existentes con licencia abierta y otros recursos en los que está permitido. Crear o co-crear nuevos recursos educativos digitales. Considerar el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes, al diseñar los recursos digitales y planificar su uso.	**3.2 Guía** Utilizar herramientas y servicios digitales para mejorar la interacción con los estudiantes, de forma individual y colectiva, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica. Experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo.	**4.2 Analizar pruebas** Generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar la evidencia digital de la actividad digital , del rendimiento y del progreso de los estudiantes, con el fin de informar la enseñanza y el aprendizaje.	**5.2 Diferenciación y personalización** Utilizar herramientas digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes , por ejemplo permitiéndoles seguir diferentes vías y metas de aprendizaje, ofreciendo enfoques y herramientas alternativas, y permitiendo a los estudiantes avanzar a diferentes velocidades hacia objetivos de aprendizaje individuales.	**6.2 Comunicación y colaboración digital** Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable herramientas digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.
1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, evaluar críticamente y desarrollar activamente la propia práctica pedagógica digital y la de su comunidad educativa.	**2.3 Administrar, proteger y compartir recursos digitales** Organizar contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres u otros educadores. Proteger eficazmente los contenidos digitales sensibles. Respetar las normas de privacidad y derechos de autor. Comprender el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.	**3.3 Aprendizaje colaborativo** Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar las estrategias de aprendizaje colaborativo, por ejemplo como base para el intercambio colaborativo en grupo, como herramienta para realizar una asignación colaborativa, o como medio para presentar resultados.	**4.3 Retroalimentación y planificación** Utilizar herramientas digitales para proporcionar retroalimentación puntual y oportuna a los estudiantes. Adaptar adecuadamente las estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo orientado, basado en la evidencia generada por las herramientas digitales utilizadas. Ayudar a los estudiantes y padres y madres a entender la evidencia proporcionada por las herramientas digitales y utilizarlas para la toma de decisiones.	**5.3 Participación activa de los estudiantes** Utilizar herramientas digitales para fomentar el compromiso activo y creativo de los estudiantes con un tema. Utilizar tecnologías digitales para fomentar las competencias transversales y la expresión creativa de los estudiantes. Abrir el aprendizaje a contextos del mundo real, involucrar a los estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica, la resolución de problemas complejos, la expresión creativa.	**6.3 Creación de contenido digital** Incorporar tareas/deberes y actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes se expresen a través de medios digitales y que modifiquen y creen contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias al contenido digital, cómo hacer referencia a fuentes y aplicar licencias.
1.4 Desarrollo Profesional Continuo Digital (CPD) Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.		**3.4 Aprendizaje auto-dirigido** Utilizar las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje auto-dirigidos, es decir, para permitir que los estudiantes planifiquen, supervisen y reflexionen sobre su propio aprendizaje, evidencien el progreso, compartan conocimientos y presenten soluciones creativas.			**6.4. Bienestar** Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes cuando usen tecnologías digitales. Potenciar a los estudiantes para que manejen riesgos y utilicen las tecnologías digitales para apoyar su propio bienestar social, psicológico y físico.
					6.5 Solución digital de problemas Incorporar actividades de aprendizaje y evaluación que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran creativamente conocimientos tecnológicos a nuevas situaciones.

© European Union, 2017

Joint Research Centre

BLOQUE I. FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Docencia universitaria en la UC: rol profesional y práctica pedagógica	Online	B1																					
El proyecto docente: elaboración y defensa de la materia; propuestas innovadoras	Online	B1								A2													

BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Especialidad 1. Información y comunicación

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Cómo optimizar el trabajo académico con Recursos Educativos Abiertos	Online					B2	B2	B2															
Uso de redes sociales en Educación. Creación de recursos para el aula y para divulgación	Online		B2			B1			B2		B2												
La ciberseguridad en el ámbito académico	Online																		A2	A2			

BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Especialidad 2. Enseñanza y aprendizaje

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Metodología Flipped Classroom	Online												B2				B2	B2					
Estrategias y herramientas para la gamificación en la Educación Superior	Online										B2		B2										
El método del caso. ¿Te atreves a escribir un caso práctico y aplicarlo a la docencia?	Online					B1												B2		B1			
Motivación y aprendizaje	Online																B1	B1					
La evaluación formativa de los aprendizajes universitarios mediante rúbricas digitales	Online												B2	C1	B2								
Tutorías en enseñanza online e híbrida	Online												B2	B2	B2							B2	
Herramientas para la tutela de TFG	Online				A2																		

BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Especialidad 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (1)

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Moodle iniciación: creación y gestión de cursos	Online								B2				B2			B1							
Moodle ampliado: contenidos, evaluación, recursos colaborativos y dinamización	Online												C1	C1		B1							
Creación de actividades interactivas en Moodle con H5P	Online								B2			B2			B1								
Informes de actividad y analíticas de aprendizaje en Moodle	Online												B2	C1	B2								
Kahoot!	Online								B2			B2			B1								
Cómo obtener y mejorar imágenes para la docencia	Online				B2		B2	B2													B1		
Creación de gráficos vectoriales para la docencia	Online				B2		B2														B1		
Acrobat DC Pro para la generación de contenidos docentes	Online						B2		B2														
Uso del sistema de vídeo docente Kaltura	Online							B2					B2										
Creando materiales digitales accesibles e inclusivos	Online															C1	B2						
Realidad aumenta y virtual	Online								B2								B2	B1					
Excel. Nivel básico	Online				B1																		
Tablas dinámicas en Excel	Online				B2																		
Powerpoint: saca partido a tus presentaciones digitales	Online						B1		B2														
Curso básico de análisis de datos cuantitativos para Ciencias Sociales y Humanidades	Online													B2	B2								

BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Especialidad 3. Herramientas para la digitalización de la enseñanza (y 2)

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Microsoft PowerBI Básico	Online	B2			B2																		
Análisis estadístico de datos con R (I)	Online				B1																		
Análisis estadístico de datos con R (II)	Online				B2																		
Aprender a programar en Python	Presencial				B1				B2														
Curso avanzado de Python para gestión de datos	Presencial				B2				B2														
Creación de encuestas con LimeSurvey	Online												B1		B2								
Cuadernos computacionales con Python como instrumento docente y de gestión	Online					B1	B1																
La revolución de la IA generativa en investigación y docencia	Online								B2										B1				
La IA en los profesos de enseñanza-aprendizaje universitarios	Online				B1				B2										B2				
Cómo utilizar la Inteligencia Artificial para crear recursos digitales	Online								B2										B2				
Integridad académica e inteligencia artificial	Presencial			B1																			

BLOQUE II. FORMACIÓN CONTINUA DEL PROFESORADO

Especialidad 4. Internacionalización

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Practising English Pronunciation	Presencial					A2			A2						A2								
Herramientas de IA para la traducción automática	Presencial																		B1				

Especialidad 5. Investigación

		Compromiso Profesional				Recursos Digitales			Pedagogía Digital				Evaluación y Retroalimentación			Empoderar a los Estudiantes			Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes				
CURSO	MODALIDAD	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
Investiga mejor, ahorra tiempo: taller práctico de búsqueda y análisis científico				A2	A2	A2													B1				
La evaluación de actividad científica en el contexto DORA/CoARA: indicadores, fuentes, narrativas				A2	A2	A2													B1				
Open Science en investigación						B2	B2	B2															
La Identidad digital en investigación					A2	A2																	