

**Universidad Internacional de La Rioja  
Máster universitario en Tecnología Educativa  
y Competencias Digitales**

# Competencias

## COMPETENCIAS

El Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, se encuentra alineado con el marco de referencia común para la Competencia Digital Docente, definido por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. A su vez, las competencias se han definido tomando en cuenta el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (<https://t.co/bQv0iY1nyq>).

### 1.1. Competencias Básicas y Generales

COMPETENCIAS BÁSICAS	
<b>CB6</b>	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
<b>CB7</b>	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
<b>CB8</b>	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
<b>CB9</b>	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
<b>CB10</b>	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES	
<b>CG1</b>	Aplicar los conocimientos adquiridos a las funciones pedagógicas básicas de docencia, investigación, y apoyo al sistema educativo.
<b>CG2</b>	Ser capaces de aplicar en un aula una red de conocimiento compartido, adaptando su contenido a los intereses y capacidades de los alumnos.
<b>CG3</b>	Adquirir habilidades en el ámbito de la tecnología educativa que faciliten la innovación docente.

<b>CG4</b>	Conocer las aplicaciones de las TIC en su contexto formativo; profundizar, experimentar e investigar el potencial pedagógico que representan dichas tecnologías, así como la familiarización con la innovación docente.
<b>CG5</b>	Capacidad para gestionar la información científica y los procedimientos de investigación en el ámbito de la tecnología educativa y de las competencias digitales.
<b>CG6</b>	Utilizar los recursos tecnológicos en la transferencia de conocimiento.
<b>CG7</b>	Analizar las implicaciones de la sociedad digital en la educación.
<b>CG8</b>	Capacidad de elaborar un diseño pedagógico para la educación en entornos mediados por tecnologías digitales.
<b>CG9</b>	Capacidad de análisis y de toma de decisiones en el ámbito de la tecnología educativa y de las competencias digitales.
<b>CG10</b>	Promover el uso seguro, legal y ético de la información digital y de las TIC en el ámbito educativo, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la documentación apropiada de las fuentes de información.
<b>CG11</b>	Comunicar académica y públicamente los resultados de una investigación científica en el área de la tecnología educativa y las competencias digitales en forma oral y escrita.
<b>CG12</b>	Conocer y saber emplear recursos educativos basados en las TIC para su utilización en la docencia e investigación.

## 1.2. Competencias Transversales

<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>	
<b>CT1</b>	Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima.
<b>CT2</b>	Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje.
<b>CT3</b>	Desarrollar habilidades de comunicación, escritas y orales, para realizar atractivas y eficaces presentaciones de información profesional.
<b>CT4</b>	Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo.

### 1.3. Competencias Específicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<b>CE1</b>	Identificar información relevante que permita seleccionar recursos de forma eficaz, analizando distintas fuentes de información.
<b>CE2</b>	Reunir, procesar, comprender y evaluar información sobre tecnología digital de forma crítica.
<b>CE3</b>	Ser capaz de gestionar la información desde su recepción hasta su almacenamiento.
<b>CE4</b>	Entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital.
<b>CE5</b>	Analizar diferentes formatos de comunicación, y saber adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos en el ámbito educativo.
<b>CE6</b>	Construir conocimiento, contenidos y recursos educativos para compartir en redes de aprendizaje.
<b>CE7</b>	Utilizar medios tecnológicos e Internet que favorezcan el trabajo en equipo y colaborativo.
<b>CE8</b>	Ser capaz de identificar conductas inapropiadas o inadecuadas de los escolares en el mundo digital.
<b>CE10</b>	Diseñar, aplicar y evaluar herramientas para la creación y gestión de redes sociales en el ámbito de la investigación sobre tecnología educativa y competencias digitales.
<b>CE11</b>	Crear contenidos 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.
<b>CE12</b>	Ser capaz de crear contenidos educativos digitales.
<b>CE13</b>	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
<b>CE14</b>	Realizar modificaciones en programas informáticos de carácter educativo: aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa educativo.
<b>CE16</b>	Evaluar el impacto de las TIC en el ámbito educativo sobre el medio ambiente.
<b>CE17</b>	Identificar y analizar la innovación tecnológica aplicada al proceso de aprendizaje.
<b>CE18</b>	Expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.

<b>CE19</b>	Ser capaz de conocer los avances neuropsicológicos que enriquezcan los procesos educativos.
<b>CE20</b>	Ser capaz de reforzar las inteligencias múltiples, la creatividad y las habilidades del pensamiento a través de la tecnología.
<b>CE21</b>	Ser capaz de diseñar estrategias metodológicas aplicando la neurociencia en el ámbito educativo.