

**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	
CB6	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.
CB7	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.
CB8	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.
CB9	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.
CB10	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	
CG1	Aplicar los conocimientos adquiridos a las funciones pedagógicas básicas de docencia, investigación, y apoyo al sistema educativo.
CG2	Ser capaces de aplicar en un aula una red de conocimiento compartido, adaptando su contenido a los intereses y capacidades de los alumnos.
CG3	Adquirir habilidades en el ámbito de la tecnología educativa que faciliten la innovación docente.
CG4	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.
CG5	Capacidad para gestionar la información científica y los procedimientos de investigación en el ámbito de la tecnología educativa y de las competencias digitales.
CG6	Utilizar los recursos tecnológicos en la transferencia de conocimiento.
CG7	Analizar las implicaciones de la sociedad digital en la educación.
CG8	Capacidad de elaborar un diseño pedagógico para la educación en entornos mediados por tecnologías digitales.
CG9	Capacidad de análisis y de toma de decisiones en el ámbito de la tecnología educativa y de las competencias digitales.
CG10	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.
CG11	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.
CG12	Conocer y saber emplear recursos educativos basados en las TIC para su utilización en la docencia e investigación.

1.2. Competencias Transversales

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

1.3. Competencias Específicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE1	Identificar información relevante que permita seleccionar recursos de forma eficaz, analizando distintas fuentes de información.
CE2	Reunir, procesar, comprender y evaluar información sobre tecnología digital de forma crítica.
CE3	Ser capaz de gestionar la información desde su recepción hasta su almacenamiento.
CE4	Entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital.
CE5	Analizar diferentes formatos de comunicación, y saber adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos en el ámbito educativo.
CE6	Construir conocimiento, contenidos y recursos educativos para compartir en redes de aprendizaje.
CE7	Utilizar medios tecnológicos e Internet que favorezcan el trabajo en equipo y colaborativo.
CE8	Ser capaz de identificar conductas inapropiadas o inadecuadas de los escolares en el mundo digital.
CE10	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.
CE11	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.
CE12	Ser capaz de crear contenidos educativos digitales.
CE13	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
CE14	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.
CE16	Evaluar el impacto de las TIC en el ámbito educativo sobre el medio ambiente.
CE17	Identificar y analizar la innovación tecnológica aplicada al proceso de aprendizaje.
CE18	Expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.
CE19	Ser capaz de conocer los avances neuropsicológicos que enriquezcan los procesos educativos.

CE20	Ser capaz de reforzar las inteligencias múltiples, la creatividad y las habilidades del pensamiento a través de la tecnología.
CE21	Ser capaz de diseñar estrategias metodológicas aplicando la neurotecnología.