

PLAN DIGITAL DE CENTRO

CEIP PUENTE SARDAS

Código: 22003847

ÍNDICE

1.	Definic	ion del centro.	
	1.1.	Marco normativo	1
	1.2.	Datos del centro	2
	1.3.	Contexto	3-5
	1.4.	Infraestructuras	6-7
	1.5.	Proceso de elaboración	8
2.	Análisi	s de la situación del centro.	
	2.1.	Resultado de las herramientas de diagnóstico	9
	2.2.	Análisis de los resultados	9-14
3.	Plan de	e acción.	
	3.1.	Objetivos	15
	3.2.	Líneas estratégicas de actuación y temporalización	16-25
4.	Memor	ia.	
	4.1.	Evaluación de los indicadores de ejecución, calidad e impacto	26-35
	4.2.	Propuestas de mejora	36
5.	Anexos	S.	
	5.1.	Informes Selfie	37
6	Ribliog	urafía v documentos de anovo	38-40



1. DEFINICIÓN DEL CENTRO

1.1. MARCO NORMATIVO

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (enlace)

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (modificación de Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) (enlace)

Resolución de 10 de septiembre de 2021, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 21 de julio de 2021, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos gestionados por Comunidades Autónomas destinados al Programa para la <u>digitalización del sistema educativo</u>, en el ejercicio presupuestario 2021, en el marco del componente 19 "Plan Nacional de Capacidades Digitales" del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia. (enlace)

Resolución de 10 de septiembre de 2021, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 21 de julio de 2021, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos gestionados por Comunidades Autónomas destinados al Programa para la mejora de la competencia digital educativa #CompDigEdu, en el ejercicio presupuestario 2021, en el marco del componente 19 "Plan Nacional de Capacidades Digitales" del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia. (enlace).

Marco europeo para la competencia digital de los educadores. DigCompEdu. (enlace).

Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre el marco de referencia de la competencia digital docente. (enlace)

Marco Europeo de Organizaciones Educativa Digitalmente Competentes. DigComOrg. (enlace).

Marco europeo de competencias digitales. DIGCOMP (enlace)

Ley Orgánica 3/ 2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (enlace)

Resolución de 13 de julio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, por la que se aprueba la estrategia aragonesa de Formación en Competencia Digital Docente "Ramón y Cajal" 2021-2024. (enlace)

Resolución de 26 de julio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, por la que se dictan Instrucciones para la elaboración e implantación del Plan Digital de Centro 2022-2024. (enlace)

1.2. DATOS DEL CENTRO.

Denominación y nombre	CEIP PUENTE SARDAS			
Domicilio	C/ Derechos Humanos, 3			
Código del centro	22003847			
NIF	Q2268006J			
Localidad	SABIÑÁNIGO			
Provincia	HUESCA			
Código Postal	22600			
Email	direccion@colegiopuentesardas.org			
Teléfono	974 48 04 62			
Horario del centro	9:00 - 14:00			
Nivel Educativo:	Primer ciclo de infantil			
	Segundo ciclo de infantil			
	☑ Educación Primaria			
	☐ Educación Secundaria			
	☐ Bachillerato			
	☐ Ciclo formativos FP			
	☐ Escuela Oficial de Idiomas			
	☐ Conservatorio			
	☐ Escuela Hogar			
	СРЕРА			
	□ EOEIP			



1.3. CONTEXTO.

Análisis del entorno físico y del contexto social y cultural (Nivel educativo y socioeconómico de las familias)

Realice un breve análisis con relación al PEC.

El colegio público Puente Sardas está ubicado en la localidad de Sabiñánigo, provincia de Huesca. Su población, de aproximadamente 10.000 habitantes, centra su economía en la industria y en el sector servicios.

Nuestro municipio nos ofrece diversidad de recursos: parques, museos (Museo de Artes Populares y Museo de Dibujo), Conservatorio Profesional de Música, Escuela Oficial de Idiomas, UNED, Centro de Educación de Adultos, biblioteca municipal, Auditorio, instalaciones deportivas (piscina climatizada, polideportivos, pistas de atletismo...), Servicio Comarcal de Protección Civil, Centro de Salud, Casa de Cultura, Asociaciones Culturales, clubs y asociaciones deportivas,...

Nuestra situación en el Altoaragón nos permite disfrutar de unos alrededores privilegiados, proporcionando al alumnado la posibilidad de observar de cerca la naturaleza y sus cambios, así como valorar la necesidad del respeto al medioambiente.

El alumnado de nuestro centro procede básicamente del propio barrio y de los núcleos rurales próximos a la localidad. El porcentaje de inmigración es relativamente bajo (aproximadamente de 7%).

Nuestro centro es de una sola vía, pero en algunas ocasiones dependiendo de la matrícula se han autorizado unidades jurídicas o desdobles internos.

También cuenta con los servicios complementarios de madrugadores, comedor escolar de gestión propia y transporte escolar, este último organizado por la Comarca Alto Gállego.

Datos cuantitativos sobre alumnado y profesorado.

Indique el número de alumnos por cada nivel educativo, alumnos vulnerables y el número de profesorado en el centro. Adapte la tabla a las características de su centro.

Niveles educativos	Número de alumnos totales	Número de alumnos vulnerables con respecto a la brecha digital.
Educación Infantil	45	2
Educación Primaria	122	12
Educación Secundaria	0	
Bachillerato	0	
Otros		

Niveles educativos	Número de docentes	
Educación Infantil	5	
Educación Primaria	18	
Educación Secundaria	0	
Bachillerato	0	
Otros	1 (aragonés)	

Instituciones y/o administraciones que pueden contribuir a los objetivos del plan (bibliotecas, centros sociales, museos...)

Indicar qué instituciones y/o administraciones han contribuido a la elaboración y desarrollo del PDC.

- Administración Educativa: impartiendo formación.
- CP Sabiñánigo: impartiendo formación y adjudicando una mentoría.



Misión, Visión y Valores

Nuestro Plan Digital de Centro supone un plan estratégico que recoge la misión, visión, valores y estrategias de nuestra organización escolar para desarrollar un proceso de cambio digital con iniciativas a corto y medio plazo cuya viabilidad tendremos que valorar atendiendo a nuestros objetivos y recursos.

Misión

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo" Benjamin Franklin.

Las tecnologías digitales tienen un papel cada vez más importante en la promoción e impulso de la innovación educativa y, en ese sentido, en nuestro centro apostamos por metodologías en las que nuestro alumnado sea partícipe de sus aprendizajes y en donde desarrollen diversas competencias que en un futuro les ayuden a integrarse de manera activa, participativa y crítica en la sociedad de forma responsable y respetuosa. Para ello, desarrollar la competencia digital de toda la comunidad educativa contribuirá a integrar el uso de las TIC en la vida diaria del centro, acorde a las necesidades de la sociedad actual, conociendo los riesgos para moverse en un entorno virtual seguro.

Visión

Como centro educativo, nuestro propósito es convertirnos en una **organización digitalmente competente, inspiradora e innovadora**, donde todos los actores de esta (docentes, alumnado y el resto de la comunidad educativa), puedan alcanzar un nivel elevado de competencia digital, compartiendo conocimientos, explotando todo el potencial de las TIC e **integrándolas plenamente en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje** y en la organización del centro educativo.

A través del desarrollo y la difusión del PDC, así como de la colaboración con la comunidad educativa, seremos capaces de hacer frente a las necesidades presentes y futuras de la sociedad dotando y facilitando a todo nuestro alumnado de todas las estrategias necesarias para la utilización de las TIC en situaciones excepcionales.

Por todo lo anterior, fomentaremos la **formación en competencia digital docente** y buscaremos soluciones para disponer de los **recursos** adecuados a nuestras necesidades.

Valores

- Dar protagonismo a la **educación emocional,** respetando los ritmos de aprendizaje del alumnado a través de **metodologías activas**.
- Colaborar toda la comunidad educativa con una línea común: el bienestar, la igualdad y desarrollo integral de nuestro alumnado.
- Convertir la **tolerancia** y el **respeto** como una seña de identidad.
- Fomentar actitudes de **respeto y cuidado medioambiental**.
- Impulsar experiencias con otras culturas.
- Potenciar el **trabajo colaborativo** a través de las TIC fomentando el **pensamiento crítico** con el tratamiento de la información.
- Desarrollar el esfuerzo, trabajo, dedicación, paciencia, motivación, compromiso, responsabilidad y constancia a través de un uso responsable, eficaz, eficiente y crítico de las TIC.

1.4. INFRAESTRUCTURA

Indicación de espacios físicos						
Número de aulas totales del centro	Nº de aulas de grupo (tutoría)	Nº de aulas de especialidad	Nº de aulas de informática	Nº aulas de otros espacios (apoyo, desdoble)	Número de aulas digitalizadas	Nº de aulas sin digitalizar.
17	10	4	0	3	15	2

Indicación de espacios virtuales		
Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA)	Aplicaciones y herramientas digitales	
AEDUCAR	Enlace a tabla de gestión de aplicaciones y herramientas	

Gestión de dispositivos digitales					
Nº de equipos para el profesorado.	Nº de equipos para el alumnado.	Nº de equipos prestables.	Nº de equipos para alumnos con brecha digital.	Otras TD.	Dispositivos aportados por el alumnado
22	50	6	6	1 (IPAD)	0

Infraestructura de red y conectividad					
Tipo de red	Velocidad subida	Velocidad bajada	Puntos de acceso		
FIBRA	274,56	286,34	4		



Comunicación organizativa.

Indique la forma de comunicación con alumnado, familias y docentes.

Alumnado
Google Workspace y AEDUCAR

Familias
Google Workspace, AEDUCAR y WhatsApp

Docentes
Google Workspace, AEDUCAR y WhatsApp

Política de uso aceptable

Cuando el alumnado llega nuevo a nuestro centro, a la hora de formalizar la matrícula, los representantes legales del niño/a, rellenan una ficha autorizando o no a que el CEIP Puente Sardas, pueda publicar imágenes y/o vídeos (página web, WhatsApp...) en los cuales aparezcan individualmente o en grupo los niños y niñas del centro, en las diferentes actividades lectivas, complementarias y extraescolares organizadas por el centro docente y destinadas a difusión educativa no comercial.

Protocolo de apoyo técnico.

Comunicación online con el Centro de Atención a Usuarios (CAU) del Gobierno de Aragón: el Portal de Atención a Usuarios.

Se utiliza el protocolo establecido en la web https://www.cddaragon.es/soporte-3/, más concretamente siguiendo la información de este enlace.

Por tanto, no disponemos de planes tal y como se han mencionado anteriormente y sería recomendable establecer una línea de actuación que prevea la elaboración de Plan de Comunicación, Política de Uso Aceptable y Protocolos de Apoyo Técnico. Así como otros sobre Política de Seguridad, Plan de Acogida y Documentación sobre Infraestructura de la Red y Conectividad. Para ser desarrollados, estaríamos interesados en que la mentoría del CP Sabiñánigo nos proporcionará guías para su elaboración.

1.5. PROCESO DE ELABORACIÓN

Comisión de elaboración

Indique el nombre de los docentes encargados de elaborar el PDC:

- Mª Jesús Cebollero Avellana
- Begoña Alegre Bernués
- Azahara Lanseros Puente
- Jorge Gracia Pérez
- Mª del Carmen García González
- África María García Moyano
- Montse Conejos Ara
- Lucía Lechón Mercier
- Francisca Mojares Muñoz
- Gloria Márquez Arbués
- Andrea Sarvisé Aguarta
- Lucas Gracia Muñoz

Apoyos/consultas:

Claustro, Consejo Escolar, Familias, Alumnado, Servicio provincial, Centro de profesorado, Otros Indique otros agentes implicados en la elaboración del PDC:

- Mentoría Digital CP Sabiñánigo
- Alumnado
- Familias

Cronograma.

Indique la fecha aproximada de las siguientes actuaciones y las personas implicadas.

	Fecha	Personas implicadas
Creación de la comisión de elaboración	07/11/2022	Todos los docentes encargados de elaborar el PDC
Registro y configuración de Selfie: análisis de preguntas, creación de nuevas preguntas personalizadas, definición del número de participantes y elección de fechas de realización.	17/01/2022	COFOTAP / CP SABIÑÁNIGO (ASESOR DIGITAL)
Seguimiento de la participación	Del 28/02/2022 al 18/03/2022	COFOTAP
Análisis de los resultados	31/03/2022 12/12/2022 y 19/12/2022	COFOTAP GRUPO TRABAJO PDC
Creación del plan de acción	27/03/2023	GRUPO TRABAJO PDC
Comunicación del plan de acción a la comunidad educativa	JUNIO 2023	GRUPO TRABAJO PDC
Memoria	JUNIO 2023	GRUPO TRABAJO PDC



2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO

2.1. RESULTADOS DE LAS HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO.

Resultados de SELFIE. (ANEXO I)

Adjunte como anexo el archivo PDF del informe general de la encuesta SELFIE o copie a continuación una selección de los resultados más importantes para su análisis.

Resultados de SELFIE DOCENTES ARAGÓN. (ANEXO II)

Solicite el informe a su mentoría y adjúntelo como anexo.

2.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Realice un breve análisis sobre los siguientes campos:

Participación	La mayor parte del profesorado ha participado en la encuesta SELFIE realizada.

Muestra y reflexión de los resultados por grupos de participación:

Equipo directivo	100% (3/3)
Profesorado	72% (13/18)
Alumnado	70% (50/71)

Muestra y reflexión de los resultados por áreas:

Dimensión organizativa:

Liderazgo.

La media oscila en torno al 3. A nivel general estamos por encima de la media, pero el ítem en el que nos proponemos una mejora es el de estrategia digital.

Colaboración y redes.

La media está entre el 2 y el 3. Consideramos adecuado seguir promoviendo una cultura de colaboración y comunicación para compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de la organización.

Desarrollo profesional continuo.

La media está entre el 3 y 3,2. Observamos la necesidad de continuar priorizando la promoción del intercambio intra e inter centros.

Infraestructura y equipamiento.

La media está entre el 3 y el 4. Vemos fundamental adaptar la infraestructura del centro (potencia eléctrica) a las necesidades reales actualizando y renovando los equipos.

Dimensión pedagógica:

Pedagogía: Apoyo y recursos.

La media está entre el 3,7 y el 3,8. Destacamos que esta dimensión es la mejor valorada por la comunidad educativa. Seguiremos animando y apoyando el uso del EVA de nuestro centro (AEDUCAR).

Pedagogía: Implementación en el aula. La media está entre 2,7 y 3,8. Ser conscientes del uso que hacemos de las nuevas tecnologías en los proyectos interdisciplinares dándoles el valor que merecen.

Prácticas de evaluación.

La media está en 2,3. Valorando las limitaciones de equipamiento y recursos, pensamos que tenemos que hacer una reflexión acerca de la evaluación en los EVA para determinar qué aspectos debemos mejorar teniendo en cuenta que es una herramienta en desarrollo.

Competencia digital del alumnado

La media está entre el 2,9 y el 4. Pese a la valoración del alumnado hay que seguir trabajando en el aspecto crítico y uso responsable de las nuevas tecnologías. Seguir fomentando la formación en la creación de contenidos por el alumnado.

Muestra y reflexión de los resultados obtenidos en SELFIE DOCENTES ARAGÓN:

La encuesta la completaron 20 docentes (23). Las 3 áreas con peor valoración en la encuesta fueron las siguientes:

- ÁREA 6 (CD del alumnado) más concretamente en las competencias 6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS y 6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.
- ÁREA 4 (Evaluación y Retroalimentación) en las competencias 4.3.
 RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES y 4.2. ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
- ÁREA 2 (Contenidos Digitales) en las competencias 2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES y 2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

De esta manera, la formación debería estar enfocada en mejorar el nivel en estas tres áreas:

- 6.5. Aplicación, de forma guiada, de propuestas didácticas para el desarrollo de la competencia del alumnado para comprender el funcionamiento de las tecnologías y actuar como prosumidor en una sociedad digital. (A2)
- 6.3. Aplicación, de forma guiada en contextos reales, de procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia del alumnado en la creación de contenidos digitales. (A2)

- 4.3. Conocimiento teórico del uso de las tecnologías digitales para informar sobre los procesos de evaluación y orientar la enseñanza y el aprendizaje a partir de dichas valoraciones. (A1)
- 4.2. Aplicación tutelada de los conocimientos sobre análisis de datos para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje generados mediante los programas del centro.
 (A2)
- 2.3. Aplicación de los procedimientos de publicación, compartición y catalogación de contenidos con la ayuda de un mentor en los CMS (Sistema de Gestión de Contenidos), repositorios, BBDD (Bases de Datos) y CLMS ofrecidos por la Administración Educativa o por el titular del centro. (A2)
- 2.2. Aplicación, en entornos controlados o con ayuda, de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos en la edición y creación de contenidos digitales de calidad para utilizarlos con un grupo de alumnos concreto. (A2)

Igualmente, habrá que tener en cuenta las necesidades de los compañeros que se vayan incorporando nuevos.

Se proporcionan posibles propuestas de trabajo de estas áreas en el ANEXO III

Análisis DAFO

	ANÁLISIS DAFO			
	Aspectos negativos	Aspectos positivos		
	Debilidades	Fortalezas		
Origen interno	 Equipos obsoletos e insuficientes para cubrir las necesidades del alumnado y del profesorado. Apoyo técnico limitado. Falta de tiempo del profesorado para la preparación del material y la retroalimentación al alumnado. Organización y uso adecuado de los dispositivos digitales con el alumnado. Baja formación por parte del profesorado. No hay debate sobre el uso TIC ni intercambio de experiencias ni dentro ni con otros centros. Se realizan poco proyectos interdisciplinares usando las TD. No se fomenta la retroalimentación ni la autorreflexión del aprendizaje con las TD. Carencias en el uso de TD en la evaluación. Alumnado crea poco contenido digital y no aprende a reconocer el trabajo de los demás. 	 Interés del claustro por participar en la realización del PDC. Concienciación del claustro sobre la importancia de introducir las TIC en las aulas y fomentar su adecuado uso. Buena conexión en red. Conocimiento de la plataforma AEDUCAR de la mayoría del claustro. El claustro manifiesta como útil o muy útil el desarrollo profesional a través de la colaboración (60%+17%), así como la formación interna. 		
	Amenazas	Oportunidades		
Origen externo	 Exceso de burocracia, que resta gran cantidad de tiempo para la coordinación, planificación, creación y preparación de estrategias metodológicas y contenidos basados en las TIC. Brecha digital. Problemáticas que pueden ocasionarse derivadas de la Ley de Protección de Datos. El uso excesivo de las tecnologías para el ocio fuera del centro. La distracción en el estudio cuando se realizan con medios tecnológicos, puesto que al acceder al material educativo 	 Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro, para utilizarlos con fines de aprendizaje. El conocimiento de las familias en general de un uso básico de las nuevas tecnologías. Auge en la formación del profesorado. Aprovechamiento de recursos ilimitados. Oferta formativa fuera del centro. 		

preparado	te	redirige	а	páginas	externas	imprevistas	sin
intención (p	ubli	cidad, jue	gos	s, vídeos	.).		

- La exigencias de la administración en el uso de las nuevas tecnologías sin proveer a los centros de los medios necesarios.

Análisis CAME

DAFO	CAME	
Debilidades	Corregir	
 Equipos obsoletos e insuficientes para cubrir las necesidades del alumnado y del profesorado. Apoyo técnico limitado. Falta de tiempo del profesorado para la preparación del material y la retroalimentación al alumnado. Organización y uso adecuado de los dispositivos digitales con el alumnado. Baja formación por parte del profesorado. No hay debate sobre el uso TIC ni intercambio de experiencias ni dentro ni con otros centros. Se realizan poco proyectos interdisciplinares usando las TD. No se fomenta la retroalimentación ni la autorreflexión del aprendizaje con las TD. Carencias en el uso de TD en la evaluación. Alumnado crea poco contenido digital y no aprende a reconocer el trabajo de los demás. 	 Continuar con la adquisición de tablets iniciada en el curso 2019/20, destinando presupuesto del centro para la actualización de la infraestructura tecnológica. De esta manera, y teniendo en cuenta el número de alumnado por grupo en primaria, se podría habilitar para cada aula una o dos tablets. Valoración para el próximo curso de dotar un aula que quedará libre, con los equipos informáticos que tenemos guardados en armarios. Cambiándoles el sistema, podríamos hacerlos rendir. Participar en programas educativos que me permitan obtener nuevos recursos (Vitalinux, Digicraft). Facilitación de apoyo técnico continuo y rápido por parte de la administración. Organización del horario del profesorado y el alumnado que facilite la preparación de material interactivo y la respuesta adecuada al alumnado. Formación permanente por parte del profesorado. 	
Amenazas	Afrontar	
 Exceso de burocracia, que resta gran cantidad de tiempo para la coordinación, planificación, creación y preparación de estrategias metodológicas y contenidos basados en las TIC. Brecha digital. Problemáticas que pueden ocasionarse derivadas de la Ley de 	 Reducción de tarea administrativa en relación con las nuevas tecnologías. Conocimiento del alumnado vulnerable tecnológico y préstamo de equipos ofrecidos por la administración, responsabilizándose de proporcionar conexión a internet. Para ello, el contacto estrecho y 	

Protección de Datos.

- El uso excesivo de las tecnologías para el ocio fuera del centro.
- La distracción en el estudio cuando se realizan con medios tecnológicos, puesto que al acceder al material educativo preparado te redirige a páginas externas imprevistas sin intención (publicidad, juegos, vídeos...).
- La exigencias de la administración en el uso de las nuevas tecnologías sin proveer a los centros de los medios necesarios.

- coordinación con los servicios sociales y Ayuntamiento será primordial.
- Formación y apoyo legal a los equipos directivos y al profesorado sobre la comunicación, publicación, etc. de datos personales.
- Realización de actividades de concienciación en el alumnado y sus familias de los inconvenientes del uso excesivo de los recursos tecnológicos.
- Presentación y formación de recursos que no deriven a contenidos que no estén relacionados con la actividad de aprendizaje.
- Favorecer una adaptación progresiva del profesorado en la utilización de nuevas tecnologías que garanticen una educación adecuada.
- Elaborar una programación actualizada para desarrollar la CD tanto en alumnado como en el profesorado.

Fortalezas

- Interés del claustro por participar en la realización del PDC.
- Concienciación del claustro sobre la importancia de introducir las TIC en las aulas y fomentar su adecuado uso.
- Buena conexión en red.
- Conocimiento de la plataforma AEDUCAR de la mayoría del claustro.
- El claustro manifiesta como útil o muy útil el desarrollo profesional a través de la colaboración (60%+17%), así como la formación interna.

Mantener

- Seguir potenciando anualmente la formación en la plataforma AEDUCAR.
- Continuar con el uso de tabletas como herramienta educativa cotidiana.
- Continuar, dentro del plan de formación de mi centro, con el grupo de trabajo "Plan Digital de mi Centro" para ir actualizando y modificando el documento anualmente.

Oportunidades

- La estrategia aragonesa Ramón y Cajal nos puede ayudar a impulsar las TIC en mi centro.
- Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro, para utilizarlos con fines de aprendizaje.
- El conocimiento de las familias en general de un uso básico de las nuevas tecnologías.
- Auge en la formación del profesorado.
- Aprovechamiento de recursos ilimitados.
- Oferta formativa fuera del centro.

Explotar

- Coordinarnos con nuestro Centro de Profesorado para que regularmente cuente con una mentoría que oriente y forme al profesorado de mi centro en el uso de las TIC.
- Incluir en el PFC del próximo curso actividades formativas para usar los paneles digitales que se instalen en mi centro.
- Fomentar cursos básicos de familiarización a las familias de: plataforma AEDUCAR, entorno Google Workspace, préstamo de equipos...
- Aprovechar la oferta formativa fuera del centro.

3. PLAN DE ACCIÓN

3.1. OBJETIVOS

Dimensión organizativa:

Liderazgo.

- Crear un grupo de trabajo que lidere, acompañe y organice actividades de forma sistemática, que favorezcan el desarrollo de la competencia digital a toda la comunidad educativa.

Colaboración y redes.

- Acordar y compartir las aplicaciones y herramientas (homologadas) que les propongamos a la comunidad educativa para uso escolar.

Desarrollo profesional continuo.

- Lograr el nivel A1 de todo el profesorado del centro.
- Utilizar un espacio virtual de intercambio de conocimientos.

Infraestructura y equipamiento.

- Solicitar la renovación de la instalación eléctrica.
- Actualizar los equipos informáticos y digitales.

Dimensión pedagógica:

Pedagogía: Apoyo y recursos.

Continuar con el uso activo de la plataforma AEDUCAR.

Pedagogía: Implementación en el aula. Introducir nuevas metodologías a partir de las nuevas aplicaciones y herramientas acordadas.

Prácticas de evaluación.

 Potenciar y promover prácticas de evaluación a través de las tecnologías digitales fomentando la evaluación sumativa, evaluación de las capacidades del alumnado, la autorreflexión sobre el aprendizaje para que el alumnado conozca en mayor detalle sus puntos fuertes y débiles, la evaluación entre iguales, la retroalimentación - feedback.

Competencia digital del alumnado.

- Elaborar una programación para trabajar la competencia digital en la etapa infantil y primaria.

3.2. LÍNEAS ESTRATÉGICAS DE ACTUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Defina la línea o líneas de actuación de cada uno de los objetivos. A continuación determine los recursos, agentes implicados y temporalización necesarios para implementar cada una de las líneas de actuación.

Dimensión organizativa

Objetivo 1. LIDERAZGO

- Crear un grupo de trabajo que lidere, acompañe y organice actividades de forma sistemática, que favorezcan el desarrollo de la competencia digital a toda la comunidad educativa.

Líneas de actuación 1

Elegir un representante de cada Ciclo a ser posible con un nivel A2 de Competencia Digital Docente para que lidere y acompañe.

Elaborar un calendario / agenda donde se organicen reuniones sistemáticas a lo largo de todo el curso.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Humanos: mínimo 4 personas Google Calendar AEDUCAR.	COFOTAP. Miembros del grupo de trabajo.	Comienzo de curso tras el primer Claustro. Primera reunión de la comisión.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Se crea la comisión. Se crea el calendario.	Formación de la comisión. Los participantes acuden a las reuniones y participan de forma activa.	Funcionalidad de la comisión: - Se consiguen de forma consensuada (utilizando un determinado recurso o herramienta que se considere importante o prioritario utilizando la herramienta de Google Calendar y AEDUCAR) mínimo una actuación al trimestre. - Número de participantes en las actividades: mínimo 4 personas.

Objetivo 2. COLABORACIÓN Y REDES

 Acordar y compartir las aplicaciones y herramientas (homologadas) que les propongamos a la comunidad educativa para uso escolar.

Líneas de actuación 1

Crear un listado de las herramientas que se podrán usar teniendo en cuenta la ley de protección de datos.

Recursos	Personas responsables	Temporalización	
Cuadrante de herramientas y aplicaciones acordadas.	Claustro de profesorado.	Antes del inicio de curso.	
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto	
Elaboración de una tabla de aplicaciones y herramientas.	Participación de todo el claustro.	Uso de algunas de las herramientas acordadas y búsqueda de alternativas para las familias que no den su permiso.	

Líneas de actuación 2

Reunirse de manera periódica para compartir con el resto de docentes el uso de las aplicaciones.

Reunilise de manera periodica para compantir con el resto de docentes el dso de las aplicaciones.			
Recursos	Personas responsables	Temporalización	
Claustro de profesorado.	COFOTAP.	Una vez por trimestre.	
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto	
Calendario de reuniones.	Colaboración del profesorado en las reuniones.	Aprendizaje en el uso de nuevas aplicaciones.	

17



Objetivo 3. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO

- Lograr el nivel A1 de todo el profesorado del centro.
- Utilizar un espacio virtual de intercambio de conocimientos.

Líneas de actuación 1 y 2

- 1. Formarnos a través de las distintas modalidades de formación (CP, Aularagon...).
- 2. Realización de un seminario de Competencia Digital Docente dentro del Plan de Formación de Centro.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Cursos de formación.	Claustro.	Durante el curso escolar.
Mentoría, COFOTAP, asesorías TIC del CP.	COFO del centro.	5 sesiones desde octubre hasta abril.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Completar las diferentes formaciones.	Certificaciones para alcanzar el nivel A1.	Se consigue mejorar la CDD. Certificación.
Realización del seminario.	80% del profesorado que ha finalizado con éxito. Mínimo 5 con diferentes	Aumenta en un punto la competencia digital del profesorado que participó en el seminario.
	niveles de competencia.	ei Seitiiitatio.

Líneas de actuación 3

Crear un mosaico en AEDUCAR para dar a conocer conocimientos digitales.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Mosaico de AEDUCAR.	Claustro.	Durante el curso escolar.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Dar contenido al mosaico. Mínimo dos al trimestre.	Elaboración progresiva del mosaico.	Retroalimentación a través de los foros y los comentarios en la plataforma.

Objetivo 4. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO

- Revisar el estado de la renovación de la instalación eléctrica pendiente.
- Actualizar los equipos informáticos y digitales.

Líneas de actuación 1

Instar a la administración competente la necesidad de renovación de la instalación eléctrica pendiente.

Recursos		Personas responsables	Temporalización
Administración.		Equipo directivo.	Antes del inicio de cada curso.
Indicador de ejecución		Indicador de calidad	Indicador de impacto
Contactar col administración y nuestras necesidade	reiterar	Recibir respuesta de la administración educativa.	Conseguir la renovación de dicha instalación.

Líneas de actuación 2

Fomentar el uso de Vitalinux en el centro.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Formación y práctica en Vitalinux.	Vitalinux Aragón, CIFE, Coordinador de Vitalinux en el centro y claustro.	Durante el curso.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto

Líneas de actuación 3

Integrar en los recursos informáticos equipos nuevos que funcionen con Windows.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Económicos.	Administración educativa.	De forma continuada.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Ampliación de 20 equipos informáticos.	Eficacia de los equipos.	Adquisición de equipos durante el primer trimestre.

19

Dimensión pedagógica

Objetivo 1. APOYO Y RECURSOS

Continuar con el uso activo de la plataforma AEDUCAR.

Líneas de actuación 1

Concienciar de la importancia de este recurso para la educación combinada.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Cursos de formación e intercambio de información entre profesorado.	CIFE, Aularagon y profesorado.	Durante todo el curso.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Conocimiento progresivo de la plataforma por parte del profesorado y de la comunidad educativa.	Conocimiento y/o uso de la plataforma.	Valorar el uso de la plataforma.

Líneas de actuación 2

Implicar y motivar a las familias en el conocimiento y uso de la plataforma.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Profesorado y familias.	Claustro.	A lo largo del curso.
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto
Informar a las familias en la reunión de inicio de curso y posible asesoramiento/formación, en función de la demanda, durante todo el curso.	Uso de las familias y alumnado de la plataforma.	Cantidad de entradas a la plataforma.

20

Objetivo 2. IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA

Introducir nuevas metodologías a partir de las nuevas aplicaciones y herramientas acordadas.

Líneas de actuación 1

Integrar en las programaciones didácticas de cada una de las áreas, materias, así como en los diferentes niveles una actividad / unidad didáctica / proyecto donde a través de las tecnologías digitales se fomente la creatividad, el trabajo autónomo del alumnado, aplicando en el aula estrategias didácticas, situaciones de aprendizajes facilitadas por las tecnologías digitales (gamificación, creación audiovisual, debates,...).

Recursos	Personas responsables	Temporalización	
Mentoría. COFOTAP. Asesorías TIC del CP. Profesorado con experiencia en el centro.	CCP coordina con los equipos de ciclo.	1er trimestre.	
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto	
Se revisan las programaciones didácticas y se planifica dónde	La actividad / unidad didáctica / proyecto está vinculada a la	Se incluyen al menos 1 actividad / unidad didáctica /	

Líneas de actuación 2

Realización en el PFC de un "taller" para el diseño de las actividades tras analizar las demandas o necesidades del centro.

Recursos	Personas responsables	Temporalización
Mentoría. COFOTAP. Asesorías TIC del CP. Ponencia externa.	COFO, COFOTAP y Equipo directivo en el diseño.	1er trimestre
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto

Objetivo 3. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN

Potenciar y promover prácticas de evaluación a través de las tecnologías digitales fomentando la evaluación sumativa, evaluación de las capacidades del alumnado, la autorreflexión sobre el aprendizaje para que el alumnado conozca en mayor detalle sus puntos fuertes y débiles, la evaluación entre iguales, la retroalimentación - feedback.

Líneas de actuación 1

Establecer en el Plan de Formación de Centro una formación (taller, seminario,...) en la que se expliquen diferentes herramientas de evaluación digital.

Recursos	Personas responsables	Temporalización		
Mentoría. COFOTAP. Asesorías TIC del CP. COFO. Ponencia externa (mentores,).	Profesorado del Centro.	Octubre.		
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto		
Se crea la formación (taller, seminario,) con un 80% del claustro.	El 80% de los participantes completa con éxito la formación.	Aumento del 20% de profesorado que utiliza formatos digitales de evaluación.		

Líneas de actuación 2

Visibilizar las formaciones que hay centradas en la evaluación digital (a través de Aularagón, Centro de Profesorado, etc.).

Recursos	Personas responsables	Temporalización		
COFO.	Profesorado del centro.	Septiembre - Junio.		
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto		
Cada vez que hay una formación sobre evaluación digital, enviar correos electrónicos y whatsapp al profesorado informando sobre dichas formaciones en periodo de inscripción.	El 40% del profesorado realiza las formaciones. Conocer las formaciones realizadas por el profesorado a final de curso (a a través de un cuestionario).	Aumento del 30% de profesorado que realiza la formación.		

Líneas de actuación 3

Pedir a las mentorías del Centro de Profesorado que asesoren sobre las diferentes herramientas de evaluación digital.

Recursos	Personas responsables	Temporalización		
Mentoría. Equipo Directivo. COFOTAP. COFO.	Profesorado del Centro interesado en una herramienta o aplicación concreta de evaluación digital.	Durante todo el curso, según las programaciones.		
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto		
Se elabora una guía sobre la aplicación o herramienta concreta. (Se puede utilizar como apoyo los ejemplos de herramientas digitales para la evaluación: Evaluación - INTEF).	15% de participación del profesorado en el asesoramiento.	Aumento del 10% de profesorado que recibe asesoramiento.		

Objetivo 4. COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

Elaborar una programación para trabajar la competencia digital en la etapa infantil y primaria.

Líneas de actuación 1

Definir los objetivos y competencias a desarrollar en el alumnado en el itinerario de competencia digital.

Recursos	Personas responsables	Temporalización				
Profesorado.	Claustro.	Curso académico.				
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto				
Elaboración del documento.	Adecuación de objetivo y contenidos.	Uso como base de las actividades a programar.				

23

Líneas de actuación 2

Programar para cada área, al menos, una actividad trimestral donde se desarrolle la competencia digital.

Recursos	Personas responsables	Temporalización		
Profesorado.	Profesorado de diversas áreas. Curso académico.			
Indicador de ejecución Indicador de calidad Indicador de impacto		Indicador de impacto		
Se incluyen en las programaciones de aula actividades que fomenten el desarrollo de la competencia digital.	Valoración y reflexión del objetivo de cada actividad.	Se realiza una actividad trimestral por área.		

Líneas de actuación 3

Participar en planes y programas que fomenten el pensamiento crítico y computacional sobre el buen uso de las nuevas tecnologías (Plan director de la Guardia Civil, Digicraft, Scratch...).

Recursos	Personas responsables	Temporalización		
CP, diversas entidades.	El alumnado y profesorado.	Curso escolar.		
Indicador de ejecución	Indicador de calidad	Indicador de impacto		
El centro participa en, al menos un programa o plan a lo largo del curso escolar.	Se realiza un debate en aula sobre uso de NNTT. Sirve para iniciarse en las	Hacen uso responsable de las NNTT. Se inician en la planificación		
	nuevas metodologías digitales.	de una secuencia de programación.		

24

Temporalización de cada una de las líneas estratégicas para el curso 2023/24.

	SEP.	ост.	NOV.	DIC.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR	MAY	JUN
Dim. Org. OBJ 1	L. ACT. 1									
Dim. Organizativa OBJ 2	L. ACT. 1			L. ACT. 2			L. ACT. 2			L. ACT. 2
Dim. Organizativa OBJ 3	L. ACT. 1 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 3
Dim. Organizativa OBJ 4	L. ACT. 1	L. ACT. 2 L. ACT. 3								
Dimensión Pedagógica OBJ 1	L. ACT. 1 L. ACT. 2									
Dimensión Pedagógica OBJ 2	L. ACT. 1 L. ACT. 2	L. ACT. 1 L. ACT. 2	L. ACT. 1 L. ACT. 2	L. ACT. 1 L. ACT. 2						
Dimensión Pedagógica OBJ 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3	L. ACT. 2 L. ACT. 3
Dimensión Pedagógica OBJ 4	L. ACT. 1 L. ACT. 2 L. ACT. 3									

4. MEMORIA

4.1. EVALUACIÓN DE LOS INDICADORES

Dimensión organizativa

Objetivo 1 LIDERAZGO

Línea de actuación 1: Elegir un representante de cada Ciclo a ser posible con un nivel A2 de Competencia Digital Docente para que lidere y acompañe.

Elaborar un calendario / agenda donde se organicen reuniones sistemáticas a lo largo de todo el curso.

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido
 Pendiente de implementar
 En proceso
 Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1 • 2 • 3 • 4 • 5

Indicador de impacto:

Indique los aspectos de mejora ocurridos después de la implementación de la línea de actuación:

Objetivo 2 COLABORACIÓN Y REDES

Línea de actuación 1:

Crear un listado de las herramientas que se podrán usar teniendo en cuenta la ley de protección de datos.

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido • Pendiente de implementar • En proceso • Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1 • 2 • 3 • 4 • 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Línea de actuación 2:

Reunirse de manera periódica para compartir con el resto de docentes el uso de las aplicaciones.

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido Pendiente de implementar

En proceso

Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1

2

3

4

• 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Objetivo 3 DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO

Línea de actuación 1:

Formarnos a través de las distintas modalidades de formación (CP, Aularagon...).

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

2

No conseguido •

Pendiente de implementar

En proceso

Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

1 •

• 3

• 4

• 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Línea de actuación 2:	Realización de un seminario de Competencia Digital Docente dentro del Plan de Formación de Centro.
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación
	No conseguido Pendiente de En proceso Conseguido implementar
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.
Línea de actuación 3:	Crear un mosaico en AEDUCAR para dar a conocer conocimientos digitales.
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación
	No conseguido Pendiente de implementar En proceso Conseguido
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Objetivo 4 INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO

Línea de actuación 1:	Instar a la administración competente la necesidad de renovación de la instalación eléctrica pendiente.		
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación		
	No conseguido ● Pendiente de		
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación		
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5		
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.		
Línea de actuación 2:	Fomentar el uso de Vitalinux en el centro.		
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación		
	No conseguido Pendiente de En proceso Conseguido implementar		
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación		
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5		
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.		

Línea de actuación 3:	Integrar en los recursos informáticos equipos nuevos que funcionen con Windows.
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación
	No conseguido ● Pendiente de implementar ● En proceso ● Conseguido
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.
Dimensión pedagógica	
Objetivo 1 APOYO Y REC	<u>URSOS</u>
Línea de actuación 1:	Concienciar de la importancia de este recurso para la educación combinada.
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación
	● No conseguido ● Pendiente de implementar ● En proceso ● Conseguido
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5
Indicador de impacto:	Indique los aspectos de mejora ocurridos después de la implementación de la línea de actuación:

Línea de actuación 2:	Implicar y motivar a las familias en el conocimiento y uso de la plataforma.				
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación				
	No conseguido Pendiente de En proceso Conseguido implementar				
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación				
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5				
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.				
Objetivo 2 IMPLEMENTAC	Objetivo 2 IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA				
Línea de actuación 1:	Integrar en las programaciones didácticas de cada una de las áreas, materias, así como en los diferentes niveles una actividad / unidad didáctica / proyecto donde a través de las tecnologías digitales se fomente la creatividad, el trabajo autónomo del alumnado, aplicando en el aula estrategias didácticas, situaciones de aprendizajes facilitadas por las tecnologías digitales (gamificación, creación audiovisual, debates,).				
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación				
	No conseguido Pendiente de implementar En proceso Conseguido				
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación				
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5				
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.				

L	ínea	de	actua	ación	2

Realización en el PFC de un "taller" para el diseño de las actividades tras analizar las demandas o necesidades del centro.

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido • Pendiente de implementar

En proceso

Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1

2

3

4

• 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Objetivo 3 PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN

Línea de actuación 1:

Establecer en el Plan de Formación de Centro una formación (taller, seminario,...) en la que se expliquen diferentes herramientas de evaluación digital.

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido •

Pendiente de implementar

En proceso

Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1

• 2

• 3

• 4

• 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.

Línea de actuación 2:	Visibilizar las formaciones que hay centradas en la evaluación digital (a través de Aularagón, Centro de Profesorado, etc.).			
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación			
	No conseguido Pendiente de implementar En proceso Conseguido			
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación			
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5			
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.			
Línea de actuación 3:	Pedir a las mentorías del Centro de Profesorado que asesoren sobre la diferentes herramientas de evaluación digital.			
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación			
	No consequido a Pendiente de Consequido			
	No conseguido • I entiente de implementar • En proceso • Conseguido			
	implementar En proceso Conseguido			
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación			
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de			
Indicador de calidad: Indicador de impacto:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación			

Objetivo 4 COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

Línea de actuación 1:	Definir los objetivos y competencias a desarrollar en el alumnado en el itinerario de competencia digital.		
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación		
	No conseguido Pendiente de implementar En proceso Conseguido		
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación		
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5		
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.		
Línea de actuación 2:	Programar para cada área, al menos, una actividad trimestral donde se desarrolle la competencia digital.		
,			
Indicador de ejecución:	Indique la realización de ejecución de la línea de actuación		
	No conseguido Pendiente de implementar En proceso Conseguido		
Indicador de calidad:	Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación		
	• 1 • 2 • 3 • 4 • 5		
Indicador de impacto:	Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.		

Línea de actuación 3:

Participar en planes y programas que fomenten el pensamiento crítico y computacional sobre el buen uso de las nuevas tecnologías (Plan director de la Guardia Civil, Digicraft, Scratch...)

Indicador de ejecución:

Indique la realización de ejecución de la línea de actuación

No conseguido • Pendiente de implementar • En proceso • Conseguido

Indicador de calidad:

Indique, en una escala de 1 a 10, la calidad de implementación de la línea de actuación

• 1 • 2 • 3 • 4 • 5

Indicador de impacto:

Indique qué aspectos han mejorado después de la implementación de la línea de actuación.



4.2. PROPUESTAS DE MEJORA

El presente documento se ha elaborado durante el curso 2022/2023 para su aplicación en el curso 2023/2024 y posteriores.

En Sabiñánigo, a 29 de mayo de 2023.

Firmado: Mª Jesús Cebollero Avellana

(sello del centro)



5. ANEXOS

5.1. INFORMES SELFIE (VER A PARTIR DE LA PÁGINA 41)

ANEXO I: Resultados de SELFIE

ANEXO II: SELFIE DOCENTES ARAGÓN

ANEXO III: Propuestas de trabajo por áreas

6. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTOS DE APOYO

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con)

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (modificación de Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación)

Resolución de 10 de septiembre de 2021, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 21 de julio de 2021, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos gestionados por Comunidades Autónomas destinados al Programa para la digitalización del sistema educativo, en el ejercicio presupuestario 2021, en el marco del componente 19 "Plan Nacional de Capacidades Digitales" del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia.

(https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-15397)

Resolución de 10 de septiembre de 2021, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 21 de julio de 2021, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial y los criterios de reparto de los créditos gestionados por Comunidades Autónomas destinados al Programa para la mejora de la competencia digital educativa #CompDigEdu, en el ejercicio presupuestario 2021, en el marco del componente 19 "Plan Nacional de Capacidades Digitales" del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia. (https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-15399).

Resolución de 13 de julio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, por la que se aprueba la estrategia aragonesa de Formación en Competencia Digital Docente "Ramón y Cajal" 2021-2024.

(http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=1231456043636&type=p df)

Resolución de 26 de julio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, por la que se dictan Instrucciones para la elaboración e implantación del Plan Digital de Centro 2022-2024.

(http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=1233782104141&type=pdf)

Estrategia Aragonesa Ramón y Cajal. (https://www.cddaragon.es/).

Marco europeo para la competencia digital de los educadores. DigCompEdu. (enlace).

Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre el marco de referencia de la competencia digital docente.

(https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-7775)

Marco Europeo de Organizaciones Educativa Digitalmente Competentes (enlace).

Marco europeo de competencias digitales. DIGCOMP (enlace)

Ley Orgánica 3/ 2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2018-16673

GUÍA PARA EL DISEÑO DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO (PDC) del Ministerio de Educación y Formación Profesional

https://intef.es/wp-content/uploads/2020/07/02-Gu%C3%ADa-Plan-Digital-de-Centro-INTEF.pdf

Plan Digital de Centro Descripción y guía. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/07/2020 0707 Plan-Digital-de-Centro -INTEF.pdf

Orientaciones para la elaboración del Plan Digital de Centro del Gobierno de Canarias. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/plandigitalcentro/files/2021/11/pdc_def_11_1_21-1.pdf

Plan Digital de Centros Educativos. Competencia digital de centros, docentes y alumnado del Gobierno de La Rioja.

 $\frac{https://www.larioja.org/edu-innovacion-form/es/actividades-formacion-crie/plan-digital-centro.ficheros/1359266-PLAN%20digital%202021.pdf$

Documentos de apoyo

Documentos proporcionados por las mentorías:

- Áreas de reflexión
- Plan de Comunicación
- Plan de Acogida
- Documento de Política de Uso Aceptable
- Protocolos de Apoyo Técnico
- Política de seguridad: Medidas de protección de la privacidad, la confidencialidad y la seguridad.
- Documentación sobre infraestructura de la red y conectividad.

Documentos de orientaciones:

REA

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373558

https://cedec.intef.es/una-infografia-en-muchos-idiomas-para-explicar-que-son-los-rea/https://cedec.intef.es/9-razones-para-usar-rea-en-el-aula/

https://cedec.intef.es/que-aportan-los-recursos-educativos-abiertos-a-mi-practica-docent e/

https://cedec.intef.es/que-materiales-puedo-utilizar-al-crear-mis-recursos-educativos-abi ertos/

https://cedec.intef.es/evaluacion-de-herramientas-de-edicion-de-rea-modelo-alms/ https://cedec.intef.es/lista-de-comprobacion-de-calidad-de-un-recurso-educativo-abierto/

Seguridad y Políticas de uso aceptable

Informe sobre la utilización por parte de profesores y alumnos de aplicaciones que almacenan datos en nube con sistemas ajenos a las plataformas educativas https://www.aepd.es/sites/default/files/2019-09/quia-orientaciones-apps-datos-alumnos.pdf

Seguridad del menor en internet (Intef)

https://intef.es/tecnologia-educativa/seguridad-del-menor-en-internet/

https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/web-guia/index.html

https://intef.es/aseguratic/

https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/seguridad/

https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/netiqueta_ud.pdf

https://saludextremadura.ses.es/filescms/ventanafamilia/uploaded_files/CustomContentRes

ources/guia%20buen%20uso%20educativo%20de%20las%20tic.pdf





INFORME DE CENTRO SELFIE

CEIP PUENTE SARDAS

Educación primaria

SELFIE 2021-2022, session 2



Cómo usar los resultados

El informe de centro SELFIE reúne las opiniones del equipo directivo, el profesorado y el alumnado y las compara. Al igual que un selfie de verdad, la información recogida en SELFIE ofrece al centro una instantánea de en qué punto se encuentra en la actualidad en relación con la estrategia y la práctica en el uso de las tecnologías digitales de enseñanza y aprendizaje. Los resultados de SELFIE pueden ayudar a entablar un diálogo dentro de la comunidad escolar. Puede ser una buena base para identificar y analizar las fortalezas y las debilidades y crear un plan escolar en relación con el uso de las tecnologías digitales para dar apoyo al aprendizaje.

SELFIE puede utilizarse con una periodicidad anual para realizar el seguimiento de los avances logrados y saber qué actuaciones pueden ser todavía necesarias. Los resultados de SELFIE solo serán disponibles para su centro y ninguna otra persona tendrá acceso a ellos.

Al analizar los resultados del informe de centro de SELFIE, debería considerar si en algunas áreas, enunciados o preguntas hay:

- Puntuaciones bajas
- Puntuaciones altas
- Diferencias significativas en las puntuaciones entre grupos de usuarios

Tenga en cuenta que este PDF es un extracto de los resultados completos de su centro. Si quiere profundizar en determinados ámbitos o enunciados, consulte el informe en línea y descargue los gráficos que necesite.

Si necesita volver a consultar las preguntas y enunciados de cada ámbito, acceda a la sección «Personalizar los cuestionarios» dentro del panel de control de SELFIE para descargar la lista completa de preguntas.



Este informe muestra los resultados del ejercicio de auto-reflexión "SELFIE 2021-2022, session 2".

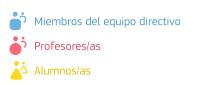
Índices de finalización del cuestionario.

En este ejercicio de auto-reflexión la participación de miembros del equipo directivo, del profesorado y del alumnado ha sido como sigue:



Perfiles

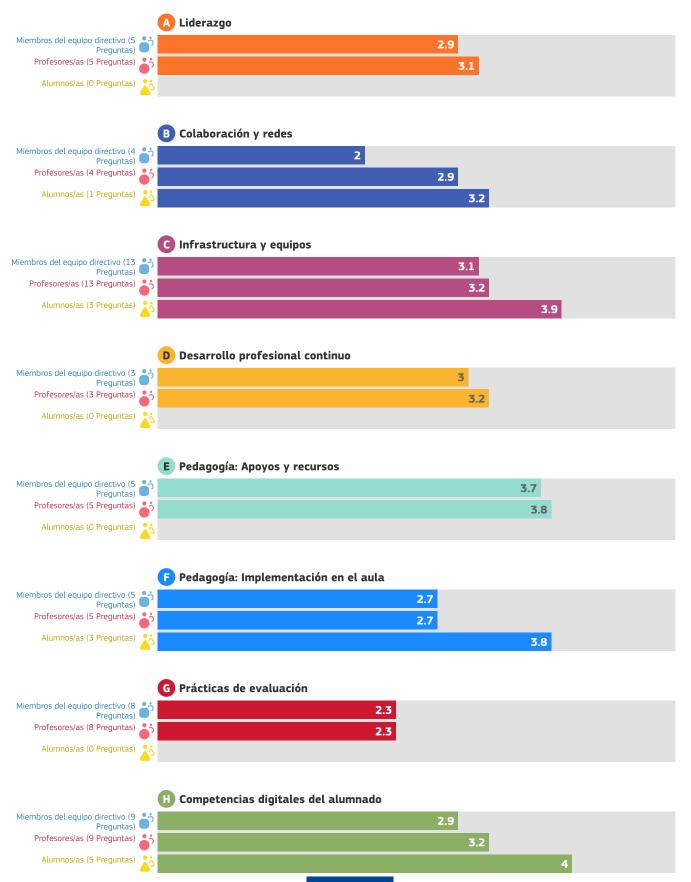
Los perfiles presentados para este centro/empresa son los siguientes:





Resumen de las áreas

Media de las respuestas por cada grupo (equipo directivo, profesorado y alumnado) para cada una de las 8 áreas.





Resultados por área

Media de las respuestas para cada enunciado/pregunta.

Para obtener resultados más detallados consulte el informe online.

- A. Liderazgo
- B. Colaboración y redes
- C. Infrastructura y equipos
- D. Desarrollo profesional continuo
- E. Pedagogía: Apoyos y recursos
- F. Pedagogía: Implementación en el aula
- G. Prácticas de evaluación
- H. Competencias digitales del alumnado



A. Liderazgo

Las preguntas de esta área se centran en el papel que desempeña el liderazgo en la integración de las tecnologías digitales a nivel de centro educativo.



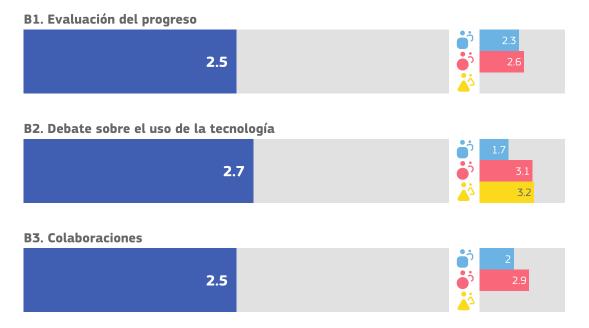
El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

- A4. Tiempo para explorar la enseñanza digital
- A5. Normas sobre derechos de autor y licencias de uso



B. Colaboración y redes

Esta área se centra en las medidas que los centros educativos pueden aplicar para promover una cultura de colaboración y comunicación para compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de la organización.



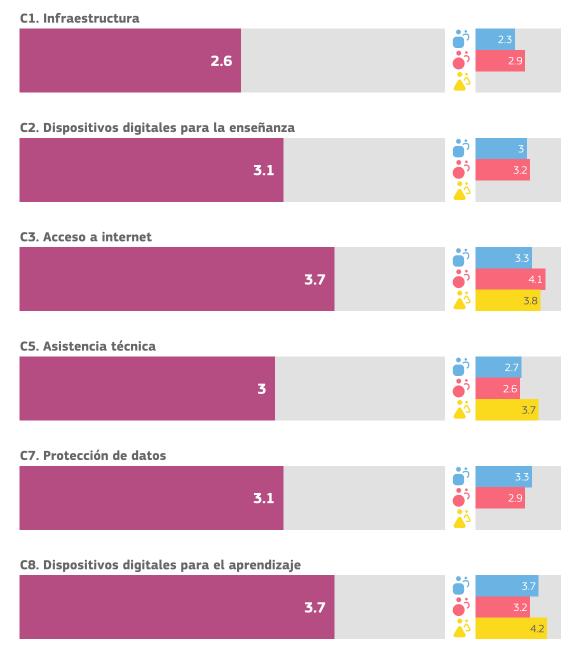
El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

B4. Sinergias para el aprendizaje mixto



C. Infrastructura y equipos

Las preguntas de esta área se centran en la infraestructura (p. ej., equipos, software, conexión a internet). Disponer de una infraestructura adecuada, fiable y segura puede permitir y facilitar el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación.



El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

- C10. Dispositivos para el alumnado
- C11. Brecha digital: medidas para identificar retos
- C12. Brecha digital: apoyo para abordar retos
- C13. Traer el propio dispositivo
- C14. Espacios físicos

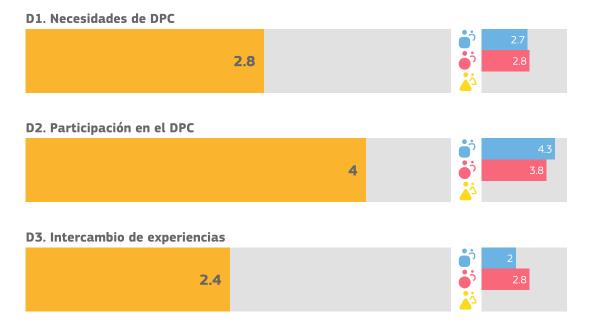


- C15. Tecnologías asistenciales
- C16. Bibliotecas/repositorios en línea



D. Desarrollo profesional continuo

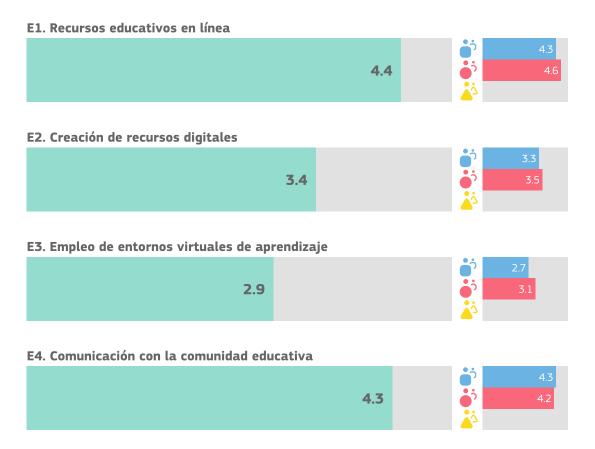
Las preguntas de esta área se centran en la manera en que el centro apoya el desarrollo profesional continuo (DPC) de su personal a todos los niveles. El DPC puede respaldar el desarrollo y la integración de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que utilicen tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.





E. Pedagogía: Apoyos y recursos

Esta área se centra en la preparación del uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.



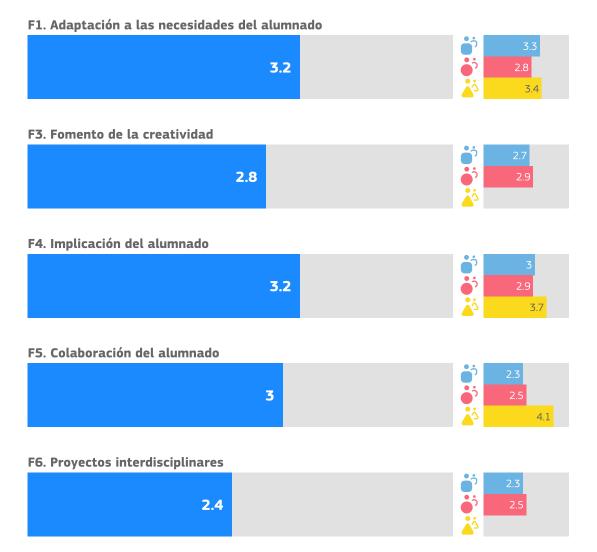
El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

E5. Recursos educativos abiertos



F. Pedagogía: Implementación en el aula

Esta área se centra en la implementación en el aula de las tecnologías digitales para el aprendizaje, actualizando e innovando en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

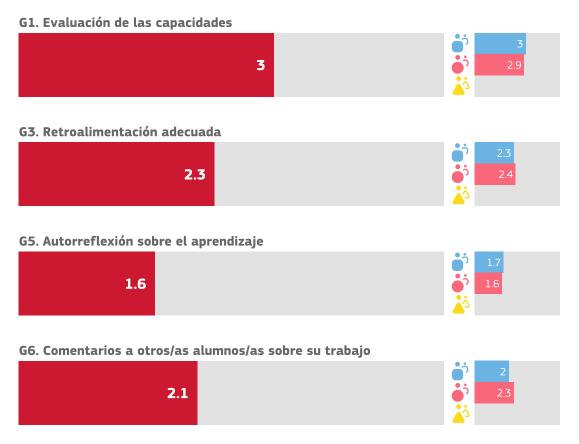




G. Prácticas de evaluación

Esta área se refiere a las medidas que los centros podrían considerar para sustituir la evaluación más tradicional por un conjunto de prácticas más amplio. Dicho conjunto podría incluir prácticas de evaluación facilitadas por la tecnología

centradas en el alumno o alumna, personalizadas y auténticas.



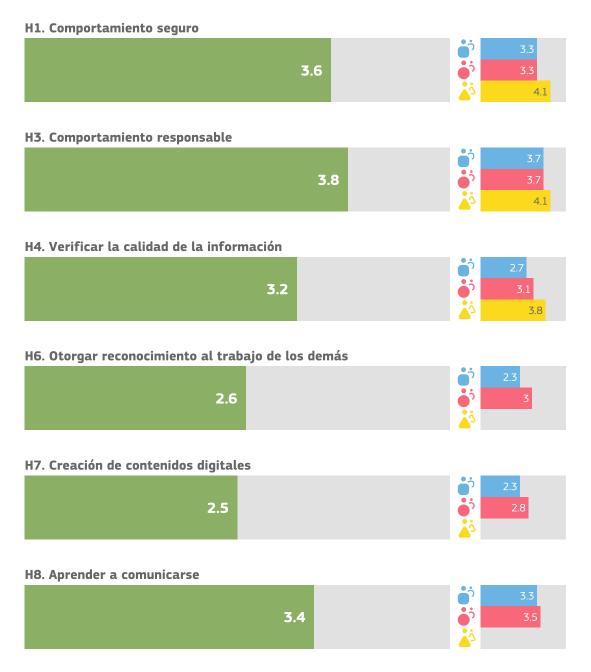
El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

- G7. Evaluación digital
- G8. Documentación del aprendizaje
- G9. Empleo de datos para mejorar el aprendizaje
- G10. Evaluación de las capacidades desarrolladas fuera del centro



H. Competencias digitales del alumnado

Esta área estudia el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten al alumnado el uso desenvuelto, creativo y crítico de las tecnologías digitales.



El coordinador SELFIE de su centro optó por no incluir las siguientes preguntas opcionales en el cuestionario.

- H10. Habilidades digitales para diferentes materias
- H11. Aprender a codificar o programar
- H13. Resolver problemas técnicos



Otras áreas

Información adicional sobre el uso de la tecnología en el centro

Factores que limitan el uso de las tecnologías

Factores negativos para aprendizaje mixto

Factores positivos para aprendizaje mixto

Utilidad de las actividades de DPC

Seguridad al utilizar la tecnología

Porcentaje de tiempo

Adopción de la tecnología

Uso de la tecnología

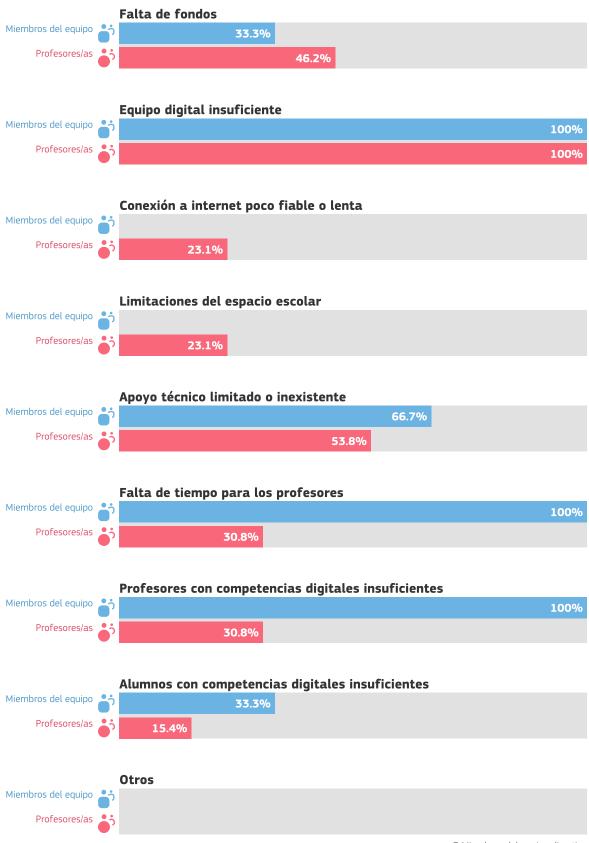
Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo

Conocimiento técnico del alumnado



Factores que limitan el uso de las tecnologías

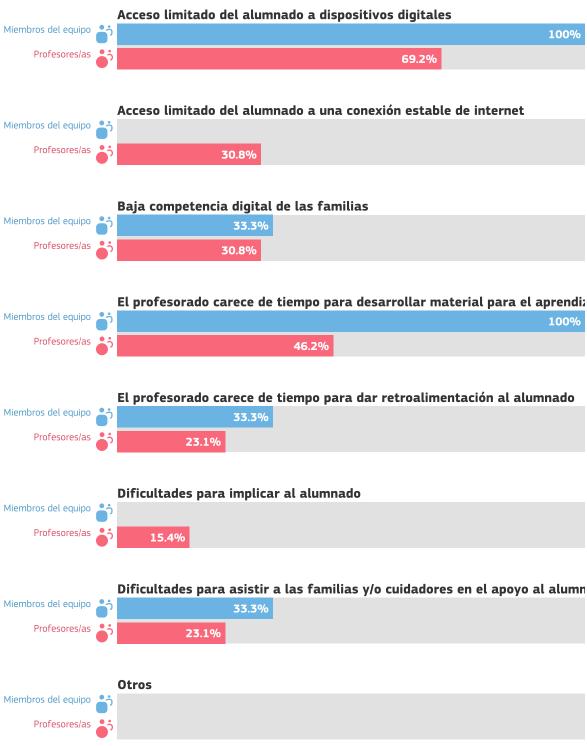
En su centro, ¿se ven afectados negativamente la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales por los siguientes factores?





Factores negativos para aprendizaje mixto

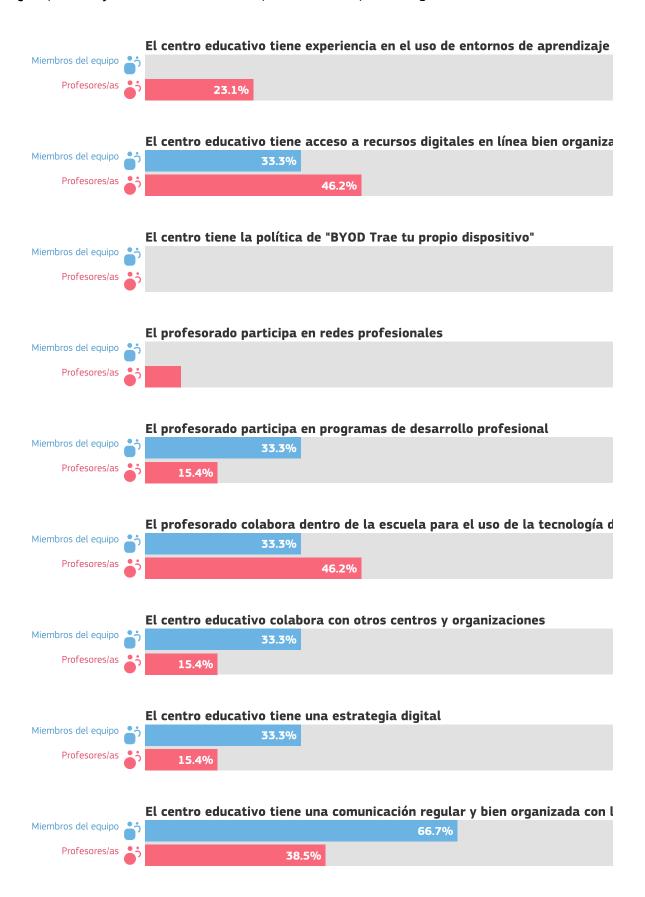
¿El aprendizaje mixto se ve afectado negativamente por los siguientes factores?





Factores positivos para aprendizaje mixto

¿El aprendizaje mixto se ve afectado positivamente por los siguientes factores?





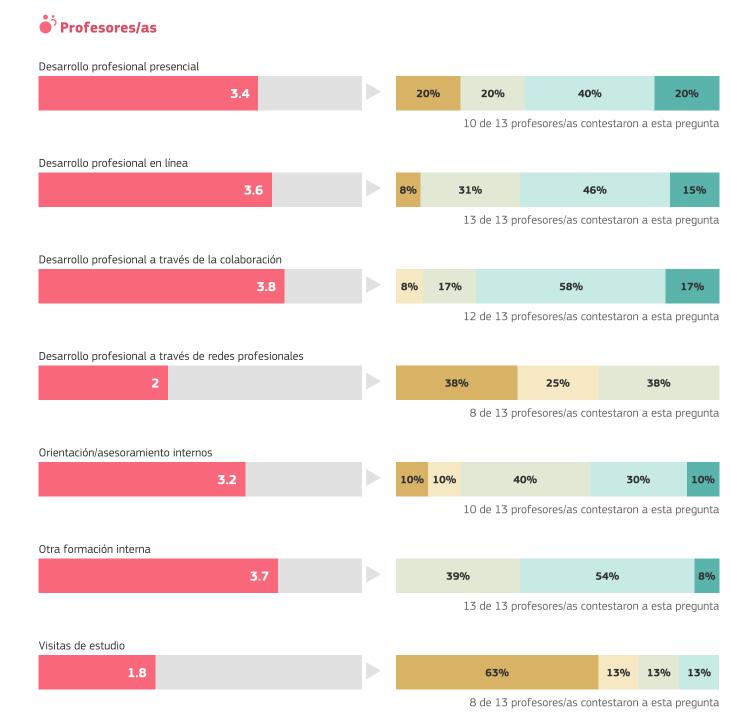
Miembros del equipo Profesores/as

3 Miembros del equipo directivo 13 Profesores/as



Utilidad de las actividades de DPC

¿Cuál es la opinión de su profesorado sobre la utilidad de las actividades de DPC en las que ha participado en el último año?





Programas acreditados

2.4 22% 22% 11% 11%

9 de 13 profesores/as contestaron a esta pregunta

Puntuaciones

No es nada útil 1

No es útil 2

Tiene cierta utilidad 3

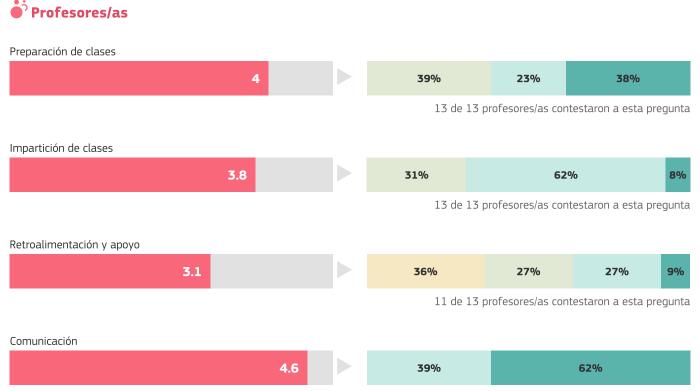
Es útil 4

Es muy útil 5



Seguridad al utilizar la tecnología

¿En qué medida el profesorado de su centro maneja con seguridad las tecnologías para realizar las siguientes tareas?



13 de 13 profesores/as contestaron a esta pregunta

Puntuaciones

- No estoy nada seguro/a

 No estoy muy seguro/a

 Tengo algo de seguridad
 - Estoy muy seguro/a

Estoy seguro/a



Porcentaje de tiempo

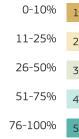
En los últimos 3 meses, su profesorado, ¿qué porcentaje del tiempo de su práctica docente en el aula ha usado las tecnologías digitales?





12 de 13 profesores/as contestaron a esta pregunta

Puntuaciones





Adopción de la tecnología

Miembros del equipo directivo

¿Cuál es la mejor descripción del enfoque que aplican el profesorado y los equipos directivos de su centro en cuanto al uso de las tecnologías digitales para la docencia y el aprendizaje?



13 de 13 profesores/as contestaron a esta pregunta

Puntuaciones

Normalmente empiezo a utilizar las tecnologías digitales después que la mayoría de mis compañeros/as 1

Normalmente empiezo a utilizar las tecnologías digitales al mismo tiempo que la mayoría de mis compañeros/as 2

Normalmente empiezo a utilizar las tecnologías digitales antes que mis compañeros/as si veo beneficios claros 3

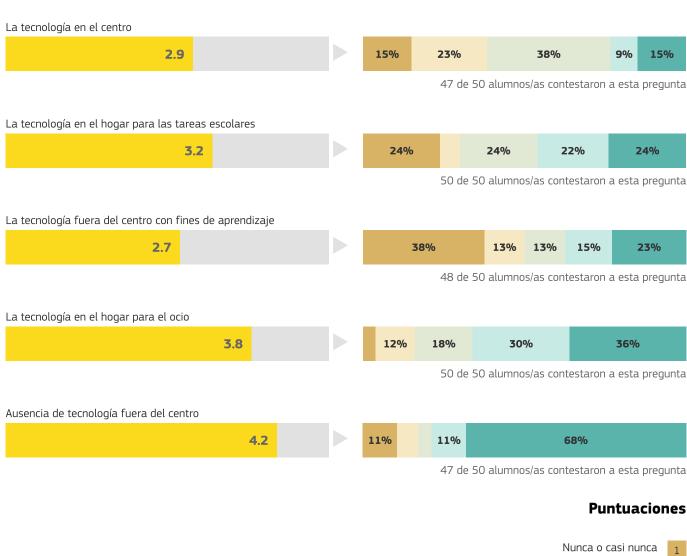
Normalmente soy de los/las innovadores/as que exploran nuevas tecnologías 4



Uso de la tecnología

¿Cómo utiliza el alumnado las tecnologías dentro y fuera del centro?





Nunca o casi nunca 1

Al menos una vez al mes, pero no todas las semanas 2

Al menos una vez por semana, pero no todos los días 3

Menos de una hora al día 4



Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo

Tiene su alumnado acceso a dispositivos digitales (ordenador, portátil, tableta, móvil) en casa?





45 de 50 alumnos/as contestaron a esta pregunta

Puntuaciones

- No tengo acceso a un dispositivo digital para realizar mi trabajo (escolar)
- Tengo acceso a un dispositivo digital pero no es adecuado para mi trabajo (escolar)
- Hay un dispositivo digital compartido en casa que puedo usar para el trabajo (escolar), pero no siempre está disponible cuando lo necesito
 - Hay un dispositivo digital compartido en casa que puedo usar para mi trabajo (escolar) cuando lo necesito 4
 - Tengo acceso a un dispositivo digital que es adecuado para realizar mi trabajo escolar



Conocimiento técnico del alumnado

Cuando las lecciones se imparten en casa con tecnologías digitales





Otros



18%

50 Alumnos/as





Cómo utilizar los resultados

Este informe puede ser una buena base para identificar y debatir fortalezas y debilidades y crear un plan escolar en relación con el uso de las tecnologías digitales para dar apoyo al aprendizaje.

Enumeramos algunos ejemplos de cómo puede aplicar el informe del centro analizando la sección "Resumen de las áreas"

- Si un área (por ejemplo, «infraestructura» o «evaluación») ha recibido una puntuación baja, quizá sea conveniente concentrar en esta los esfuerzos de mejora.
- Si una de las áreas acumula la puntuación global más alta, es una fortaleza que podría analizarse en profundidad para identificar por qué funciona bien y qué podría perfeccionarse.
- Si se observan diferencias pronunciadas entre el punto de vista del alumnado y del profesorado, o entre este y los equipos directivos, podrían analizarse en mayor profundidad.

Estos análisis pueden ayudar a su centro a crear un plan de acción para la mejora de la utilización de tecnologías digitales para una enseñanza y aprendizaje más útil. SELFIE puede utilizarse de manera anual, así que puede hacer un seguimiento de dónde se han hecho progresos y dónde puede ser necesaría alguna acción. Los resultados de SELFIE sólo están disponibles para usted y nadie más puede consultarlos.

Tenga en cuenta que este PDF es un extracto de los resultados completos de su centro. Si quiere profundizar en determinadas áreas o enunciados, consulte el informe en línea y descargue los gráficos que necesite.











SELFIE DOCENTES ARAGÓN #TransDigAra

Centro: CEIP PUENTE SARDAS

Código: 22003847



ÍNDICE

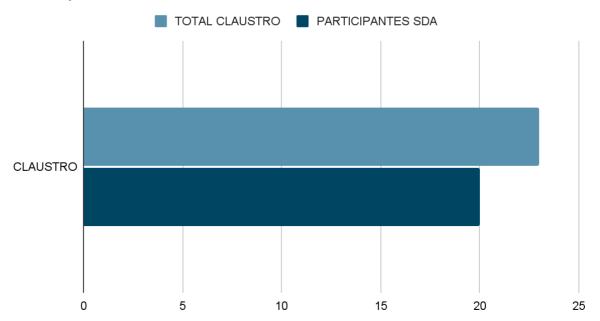
- 1. Datos de participación
- 2. Resultado global del centro
- 3. Desglose de los resultados por áreas
 - 3.1. ÁREA 1: Compromiso profesional
 - 3.2. ÁREA 2: Contenidos digitales
 - 3.3. ÁREA 3: Enseñanza y aprendizaje
 - 3.4. ÁREA 4: Evaluación y retroalimentación
 - 3.5. ÁREA 5: Empoderamiento del alumnado
 - 3.6. ÁREA 6: Competencia digital del alumnado
- 4. Resumen de resultados y propuestas de mejora
- 5. Anexos
 - 5.1 Tablas resumen de las áreas y CCD.



1. DATOS DE PARTICIPACIÓN

Denominación y nombre	CEIP PUENTE SARDAS
Domicilio	c/ Derechos Humanos, Nº 3
Código del centro	22003847
Claustro	23
Participantes SDA	20

Participacion en SDA

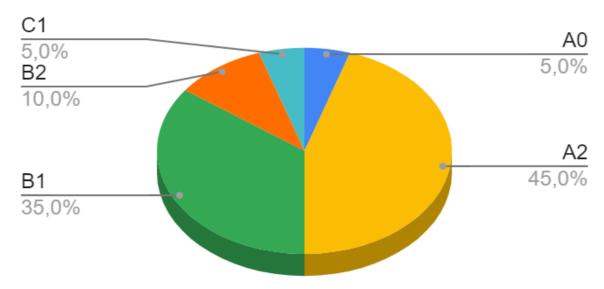




2. RESULTADO GLOBAL DEL CENTRO

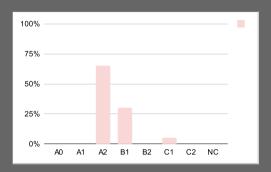
En la siguiente gráfica se hace una estimación del nivel de CCD en el claustro basada en la pregunta inicial de la encuesta: "A continuación se muestran las etapas y niveles de desarrollo de la competencia digital del profesorado. Antes de empezar seleccione el nivel que más se adapte al uso que hace de las TT.DD. en su práctica docente."

CDD del CLAUSTRO

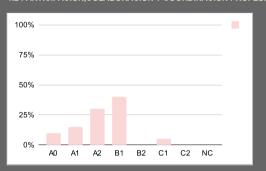


3. DESGLOSE DE LOS RESULTADOS POR ÁREAS

1.1 COMUNICACIÓN ORGANIZATIVA



1.2 PARTICIPACIÓN, COLABORACIÓN Y COORDINACIÓN PROFESIONAL



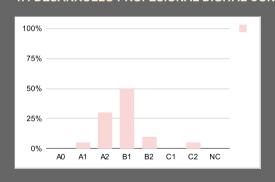
1.3 PRÁCTICA REFLEXIVA



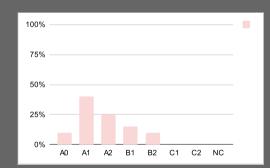
1.Compromiso profesional

1.1 COMUNICACIÓN ORGANIZATIVA

1.4 DESARROLLO PROFESIONAL DIGITAL CONTINUO



1.5 PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES, PRIVACIDAD, SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL.



1.2 PARTICIPACIÓN, COLABORACIÓN Y COORDINACIÓN PROFESIONAL

1.3 PRÁCTICA REFLEXIVA

1.4 DESARROLLO PROFESIONAL DIGITAL CONTINUO

1.5 PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES, PRIVACIDAD, SEGURIDAD Y BIENESTAR DIGITAL.

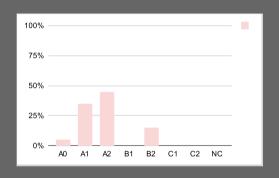
AREA 1

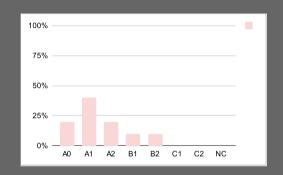
41,83 %



2.1 BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

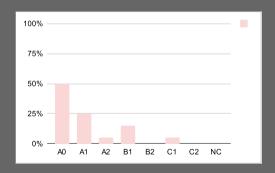
2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES





2. Contenidos digitales

2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES



2.1 BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

A2

2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

A2 |

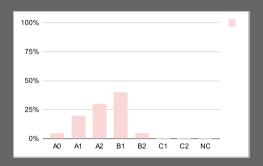
2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

A 1

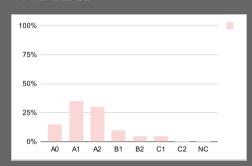
AREA 2 24,44 %



3.1 ENSEÑANZA

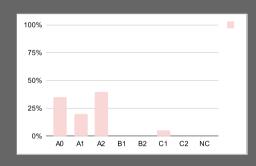


3.2 ORIENTACIÓN Y APOYO EN EL APRENDIZAJE

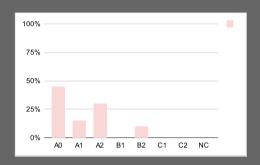


3. Enseñanza - Aprendizaje

3.4 APRENDIZAJE AUTORREGULADO



3.3 APRENDIZAJE ENTRE IGUALES



3.1 ENSEÑANZA

A2
3.2 ORIENTACIÓN Y APOYO EN EL APRENDIZAJE
A2
3.3 APRENDIZAJE ENTRE IGUALES
A1
3.4 APRENDIZAJE AUTORREGULADO

4 APRENDIZAJE AUTORREGULADO

AREA 3 26,25 %

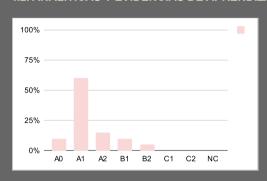
6,3



4.1. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

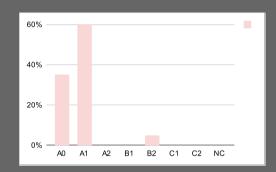


4.2. ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE



4. Evaluación y retroalimentación

4.3. RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES



4.1. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- A2

4.2. ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

A 1

4.3. RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES

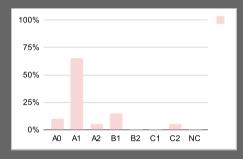
22,78 %

A 1

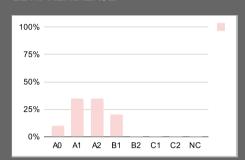
AREA 4



5.1. ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

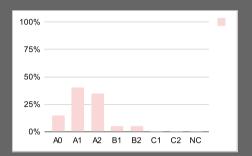


5.2. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS PERSONALES EN EL APRENDIZAJE



5. Empoderamiento del alumnado

5.3. COMPROMISO ACTIVO DEL ALUMNADO EN SU PROPIO APRENDIZAJE



5.1. ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

A2

5.2. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS PERSONALES EN EL APRENDIZAJE

42

5.3. COMPROMISO ACTIVO DEL ALUMNADO EN SU PROPIO APRENDIZAJE

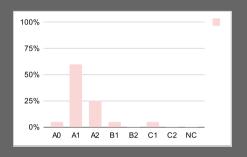
Α1

AREA 5

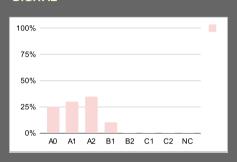
25,56 %



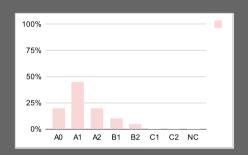
6.1 ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DE LOS DATOS



6.2 COMUNICACIÓN, COLABORACIÓN Y CIUDADANÍA DIGITAL

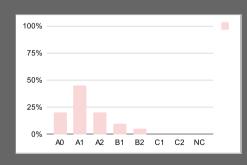


6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

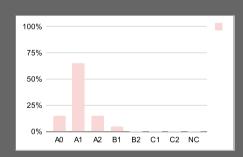


6. CD del alumnado

6.4 USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL



6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



6.1 ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DE LOS DATOS

Δ1

6.2 COMUNICACIÓN, COLABORACIÓN Y CIUDADANÍA DIGITAL

A2

6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

A 1

6.4 USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL

A 1

6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

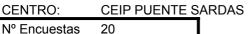
- A1

AREA 6 22,33 %

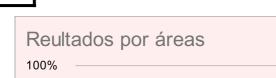
4. INFORME FINAL DE ÁREAS PEOR VALORADAS

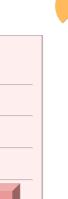
A continuación se muestran los resultados por orden de las 3 áreas con peor valoración en la encuesta y sugerencias teóricas de formación.

También se especifica el nivel recomendado que se podría alcanzar por el claustro en alguna de las competencias y su contenido, teniendo en cuenta el nivel actual manifestado en la encuesta.



Nº Encuestas





EUSurvey

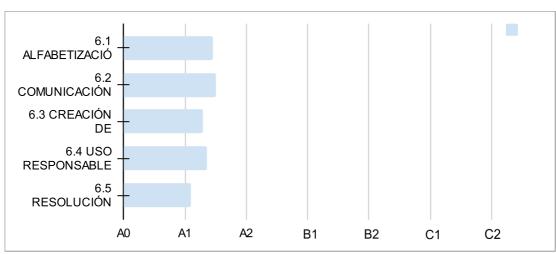
COMPETENCIAS DEL Área 6

75%

50%

25%

0%



Área 2 Área 3 Área 4

Recomendaciones

Formación enfocada al Área 6, y más concretamente a las competencias 6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS y 6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

6.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nivel Recomendado

A2. Aplicación, de forma guiada, de propuestas didácticas para el desarrollo de la competencia del alumnado para comprender el funcionamiento de las tecnologías y actuar como prosumidor en una sociedad digital

6.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Nivel Recomendado

A2. Aplicación, de forma guiada en contextos reales, de procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la competencia del alumnado en la creación de contenidos digitales

Observaciones:

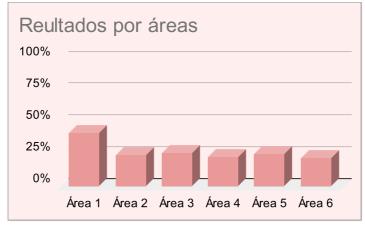
CENTRO:

CEIP PUENTE SARDAS

Nº Encuestas

20





COMPETENCIAS DEL Área 4



Recomendaciones

Formación enfocada al Área 4, y más concretamente a las competencias 4.3. RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES y 4.2. ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

4.3. RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES

Nivel Recomendado A1. Conocimiento teórico del uso de las tecnologías digitales para informar sobre los procesos de evaluación y orientar la enseñanza y el aprendizaje a partir de dichas valoraciones

4.2. ANALÍTICAS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Nivel Recomendado A2. Aplicación tutelada de los conocimientos sobre análisis de datos para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje generados mediante los programas del centro

Observaciones:

CENTRO: CEIP PUENTE SARDAS

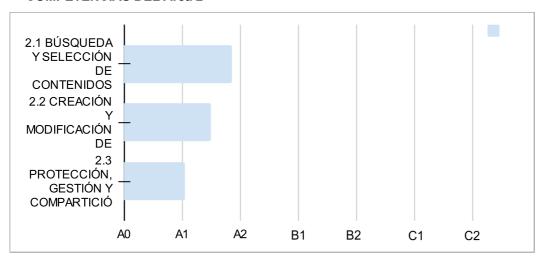
Nº Encuestas 20







COMPETENCIAS DEL Área 2



Recomendaciones

Formación enfocada al Área 2, y más concretamente a las competencias 2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES y 2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

2.3 PROTECCIÓN, GESTIÓN Y COMPARTICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Nivel Recomendado A2 Aplicación de los procedimientos de publicación, compartición y catalogación de contenidos con la ayuda de un mentor en los CMS, repositorios, BBDD y CLMS ofrecidos por la A. E. o por el titular del centro

2.2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Nivel Recomendado A2 Aplicación, en entornos controlados o con ayuda, de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos en la edición y creación de contenidos digitales de calidad para utilizarlos con un grupo de alumnos concreto

Observaciones:



5. Anexos

5.1 Tablas resumen de las áreas y CCD.









COMPROMISO PROFESIONAL

OCENTE (MRCDD)

Las competencias de esta área buscan:

Utilizar las tecnologías digitales para el adecuado desempeño de todas las tareas relacionadas con el ejercicio profesional.

- La participación en el centro.
- La colaboración con las familias.
- La acción responsable en el entorno.
- El propio desarrollo profesional.
- La protección del bienestar del alumnado y su adecuado desarrollo intelectual, físico y psicológico.

1.1. Comunicación organizativa

· El uso de las tecnologías digitales para aplicar las estrategias de comunicación organizativa entre los agentes de la comunidad educativa o bien con terceros.

Al. Conozco de forma general de las tecnologías de comunicación más usadas en contextos educativos.

A2. Comienzo a usar las TD determinadas por las AE o el centro en situaciones de comunicación organizativa.

CONOCIMIENTO

B1. Adopto estrategias de comunicación organizativa del centro a través de TD.

B2. Adapto el uso de las TD para la mejora de la comunicación organizativa.

Soluciones de ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

C1/C2. Evalúo las TD para la comunicación en el centro, coordino el plan de comunicación organizativa o diseño las estrategias de comunicación organizativa de los centros. Nuevas soluciones de ACCESIBILIDAD UNIVERSAL y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

1.2. Participación, colaboración y coordinación profesional

• Uso de las TD en la participación activa y proactiva en los órganos de coordinación docente y gestión, y realización de tareas docentes administrativas

Al. Conozco el uso de las tecnologías de colaboración.

CONOCIMIENTO de los RECURSOS

A2. Participo en los órganos de coordinación docente del centro usando, con ayuda, las TD dadas por la AE o el centro.

B1. Uso autónomamente las TD dadas por la AE o el centro para participar y colaborar con los docentes.

B2. Transfiero/adapto estrategias y dinámicas de colaboración profesional a plataformas/entornos digitales para desarrollar proyectos institucionales.

USO de los RECURSOS DIGITALES y DISEÑO

C1/C2. Evalúo e investigo herramientas digitales de participación y colaboración profesional usadas en el centro.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

1.3. Práctica reflexiva

Reflexión individual y colectiva sobre la práctica pedagógica digital del centro buscando aplicar mejoras.

Al. Conozco herramientas y modelos para reflexionar sobre el uso de las TD en la práctica docente. A2. Práctica reflexiva tutelada.

B1. Analizo y reflexiono de forma individual sobre la aplicación personal de metodologías y TD.

CONOCIMIENTO TEÓRICO Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

B2. Aplico sistemáticamente la práctica reflexiva al uso de TD para mejorar su desempeño profesional

C1/C2. Analizo las prácticas reflexivas propias y de otros y/o investigo y lidero el desarrollo de procesos de práctica reflexiva.

1.4. Desarrollo profesional digital continuo (DPC)

sobre la INTEGRACIÓN Mejora de las competencias digitales de los docentes con trabajo individual o colaborativo y/o con ayuda.

A1. Elaboro modelos docentes de referencia e identifico necesidades formativas para concretarlas en la práctica.

A2. Participo en actividades formativas en el centro y en el propio desempeño profesional sobre/a través de las TD.

CONOCIMIENTO **TEÓRICO**

B1. Me actualizo y desarrollo profesionalmente usando TD o sus usos educativos con recurso de expertos.

B2. Participo activamente en actividades formativas para equipos profesionales en el diseño y uso de TD.

Uso AUTÓNOMO

C1/C2. Coordino y diseño actividades y materiales formativos y/o nuevos programas de investigación aplicada a la educación para el desarrollo profesional con TD.

INNOVACIÓN

1.5. Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

• Desarrollo del compromiso docente que garantice el bienestar de la comunidad educativa a nivel digital.

A1. Conozco en general medidas para protección de datos, privacidad, seguridad y bienestar digital usando TD. A2. Conozco/aplico, con ayuda, medidas para protección de datos, privacidad, seguridad y bienestar digital con TD.

CONOCIMIENTO

B1. Uso sistemática y autónomamente medidas para proteger datos, privacidad, seguridad y bienestar digital con TD.

B2. Colaboro en la evaluación de planes y protocolos del centro sobre protección de datos, privacidad, seguridad y bienestar digital usando TD. Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

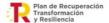
C1/C2. Identifico riesgos y concreto medidas, y/o soy referente en diseño y aplicación de protocolos o medidas de seguridad.

INNOVACIÓN













ARFA 2 CONTENIDOS DIGITALES

DIGITAL DOCENTE (MRCDD)

Las competencias de esta área buscan:

Búsqueda y reutilización, creación y modificación, compartición y derechos de contenidos educativos digitales (CED) respetando los derechos de autor.

Elementos comunes a las 2.1, 2.2 y 2.3:

- Propiedad intelectual v derechos de autor
- Usos de estándares
- Sistemas de catalogación y uso de metadatos.

2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales

Situaciones en las que el docente debe afrontar la búsqueda de contenidos digitales para su utilización

• Elemento Específico: Funcionamiento de los motores de búsqueda y estrategias de uso.

A1. Conozco a nivel teórico los criterios de selección de CD y aplicación práctica de estrategias de búsqueda y organización.

A2. Identifico con ayuda de los criterios relevantes para la búsqueda y selección de contenidos digitales adaptados.

CONOCIMIENTO TEÓRICO

B1. Uso convencional autónomo de motores de búsqueda, repositorios y BBDD para su aplicación en un contexto (nivel materia...) y una situación de aprendizaje concretos (refuerzo, ampliación...)

B2. Perfecciono de las estrategias de búsqueda para la inclusión de metadatos y de nuevos criterios de calidad técnica, veracidad y relevancia de contenidos.

BÚSQUEDA V SELECCIÓN

C1. Evalúo y coordino acciones para una búsqueda y selección más eficiente de los CD.

C2. Transformo de prácticas de búsqueda y selección de contenidos educativos digitales.

INVESTIGACIÓN y TRANSFORMACIÓN

2.2. Creación y modificación de contenidos digitales

Situaciones en las que el docente va a crear originales o modificar contenidos educativos digitales para su uso en un contexto específico.

• Elemento específico: Utilización de herramientas de autor.

A1. Conozco, comprendo y aplico a nivel teórico de los criterios didácticos, disciplinares y el uso de herramientas de autor.

A2. Aplico con ayuda de los criterios didácticos, disciplinares y técnicos de edición y creación de CD de calidad para utilizarlos con un grupo de alumnos concreto.

CONOCIMIENTO TEÓRICO

B1. Adopto los criterios didácticos, disciplinares y técnicos para la modificación de elementos integrados en CED estructurados ya existentes con objetos de adecuarlos a una situación de aprendizaje.

B2. Integro y modifico CD en diferentes formatos y procedentes de diversas fuentes, incluyendo elementos de creación propia, adaptadas a una situación de aprendizaje.

Uso de los RECURSOS DIGITALES y DISEÑO

C1. Analizo los estándares y herramientas de autor y coordinación colaborativa de unidades y secuencias de aprendizaje originales que respondan a enfoques pedagógicos concretos.

C2. Creo contenidos educativos digitales originales para un nivel. materia, área, competencia e investigación formal.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

Situaciones en las que el docente va a compartir material educativo digital encontrado, modificado, creado, etc. a través de herramientas o plataformas digitales.

• Elemento específico: Uso de gestores de contenidos.

A1. Conozco y respeto la normativa sobre la propiedad intelectual y derechos de autor, así como los procedimientos de catalogación digital y las funcionalidades básicas de las plataformas para compartir con fines educativos contenidos digitales. A2. Aplico con ayuda de un mentor los procedimientos de publicación, compartición y catalogación. CONOCIMIENTO TEÓRICO

B1. Adopto estándares para la publicación y catalogación de contenidos educativos digitales y uso convencional y autónomo

de los CMS, repositorios, BBDD y CMLS, B2. Aprovecho las funcionalidades que ofrecen las plataformas y servicios digitales para mejorar la identificación y el acceso a los contenidos compartidos.

Uso AUTÓNOMO

C1. Configuro, administro y evalúo de repositorios para la compartición de contenidos digitales en el centro.

C2. Identifico nuevas funcionalidades técnicas y diseño de los métodos y modelos para mejorar la compartición de contenidos digitales en el ámbito educativo o en la creación de nuevos repositorios

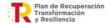
INVESTIGACIÓN













ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las competencias de esta área buscan:

Manejar eficazmente el uso de las tecnologías digitales en las diferentes fases y entornos del proceso de aprendizaje,

La competencia 3.1 es la fundamental. Las competencias 3.2, 3.3 y 3.4 complementan las potencialidades de las TD para orientar el aprendizaje favoreciendo la colaboración y progresiva autonomía del alumnado.

Capacidad de diseñar nuevas vías gracias a las TD para proporcionar contenidos, orientación y ayuda y guiar al alumnado en tareas autorreguladas y cooperativas

3.1. Enseñanza

• Integrar en las programaciones didácticas el uso de las Tecnologías Digitales (TD) de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes.

Al. Conozco a nivel teórico las posibilidades educativas que me brindan las TD

CONOCIMIENTO TEÓRICO

A2. Incluyo esporádicamente en mi programación los recursos tecnológicos del centro y los utilizo con apoyo.

B1. Empleo de forma autónoma en el aula, los recursos digitales del centro incorporados en la programación didáctica B2. Aplico de forma sistemática, reflexiva y critica las TD desarrollando nuevas funcionalidades

C1/C2. Coordino/investigo la integración de TD en procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN sobre la INTEGRACIÓN

3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje

• Usar las TD cumpliendo las medidas de seguridad y protección de datos, mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, ofreciendo orientación y apoyo dentro y fuera de las sesiones de aprendizaje.

A1. Conozco la utilidad y funcionamiento de diversas TD para ofrecer apoyo y orientación al alumnado.

CONOCIMIENTO de los RECURSOS

A2. Uso, con apoyo, las TD del centro para ofrecer apoyo y orientación a mi alumnado durante su aprendizaje.

B1. Utilizo sistemáticamente en el aula las TD del centro que me permiten monitorizar, apoyar y reconducir los aprendizajes de mi alumnado, siquiendo los protocolos sobre protección de datos establecidos en el PDC. B2. Adapto estrategias y las TD y transfiero su uso a nuevos contextos para orientar al alumnado.

DIGITALES y DISEÑO

C1/C2. Coordino en el centro/lidero en la profesión el uso de las TD para la comunicación, la interacción y la monitorización de los aprendizajes INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

3.3. Aprendizaje entre iguales

• Seleccionar y utilizar TD seguras para mejorar el aprendizaje del alumnado a través de la colaboración, para enriquecer los procesos de aprendizaje y desarrollar su capacidad de aprender a aprender entre iguales.

Al. Conozco TD que permiten implementar y desarrollar modelos pedagógicos de aprendizaje entre iguales. CONOCIMIENTO TEÓRICO

A2. Uso, con apoyo, las TD del centro para potenciar el aprendizaje entre iguales (Configuración de grupos en EVA...)

B1. Uso y configuro TD de centro para que mi alumnado realice actividades programadas de aprendizaje entre iguales.

B2. Ajusto otras TD de aprendizaje entre iguales a mi contexto para incluirlas en mi programación. Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

C1/C2. Coordino en el centro/lidero en la profesión la revisión, evaluación y actualización de TD que desarrollan el aprendizaje INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

3.4. Aprendizaje autorregulado

Herramientas colaborativas: blogs, wikis...

• Utilizar las TD para favorecer en el alumnado la reflexión sobre el propio aprendizaje (metacognición) y el desarrollo de las acciones estratégicas para planificar, supervisar, contrastar ideas, solicitar ayuda y documentar los procesos de aprendizaje realizados.

A1. Conozco desde mi propia experiencia formativa cómo las TD pueden contribuir al aprendizaje autorregulado. A2. Incorporo, con ayuda, tareas para el alumnado que incluyen el uso de TD para su aprendizaje autorregulado. CONOCIMIENTO TEÓRICO

sobre la INTEGRACIÓN

B1. Programo y realizo actividades de aula que incentivan la reflexión cognitiva del alumnado usando TD de centro.

B2. Configuro las TD para facilitar al alumnado la gestión, el registro, la autoevaluación y la documentación de su propio aprendizaje Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

C1/C2. Coordino en el centro/lidero en la profesión la revisión, evaluación y mejora de las estrategias docentes para el uso de las TD en el aprendizaje autorregulado INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

Herramientas digitales para agendar, seguir tareas, creación de mapas mentales, esquemas, infografías... Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) 孫回

www.cddaragon.es













ARFA 1 | EVALUACION Y RETROALIMENTACIÓN

Las competencias de esta área buscan:

4.1 Recogida de datos a traves de herramientas digitales.

4.2. Analizar, organizar e interpratar esos datos con herramientas digitales

4.3 Retroalimentación del proceso de E-A. usando herramientas digitales.

OBJETIVOS:

- 1. Mejorar las estrategias de evaluación existentes
- 2. Crear y facilitar enfoques de evaluación innovadores

4.1. Estrategias de evaluación

· Diseñar medios de evaluación diagnóstica (de alumnado y proceso de E-A) cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos. No se pretende sustituir sino complementar o facilitar el proceso analógico. Y se incluve la capacitación del alumnado para la autoevaluación y evaluación entre iguales.

A1. Conozco de forma teórica el uso de las TD para informar sobre los procesos de evaluación y orientar la E-A

A2. Selección y uso tutelado de las TD del centro para tomar decisiones, a partir de los datos obtenidos en el proceso de CONOCIMIENTO TEÓRICO evaluación, y ofrecer retroalimentación, información y orientaciones.

B1. Uso autónomo y selectivo de las TD del centro para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación.

B2. Adapto de forma contextualizada los procedimientos y sistemas mediante TD para integrar los datos asociados a la

C1. Analizo y evalúo de los sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A empleados en el centro.

C2. Diseño nuevos sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la enseñanza y el aprendizaje.

evaluación y facilitar la comprensión de la información y orientaciones sobre los procesos de E-A.

INVESTIGACIÓN V TRANSFORMACIÓN

Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje

• Generar, almacenar, validar, seleccionar, analizar e interpretar las evidencias digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de mejorar el procesos de E-A.

A1. Conozco a nivel teórico el uso de las TD para informar sobre los procesos de evaluación y orientar la E-A.

A2. Selecciono y uso con ayuda las TD del centro para tomar decisiones, a partir de los datos obtenidos en el proceso de evaluación, y ofrecer retroalimentación, información y orientaciones sobre la E-A. CONOCIMIENTO de los RECURSOS

B1. Uso autónomo y selectivo de las TD del centro para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la enseñanza y el aprendizaje a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación.

B2. Adapto de forma contextualizada procedimientos y sistemas desarrollados mediante TD para integrar los datos asociados a la evaluación y facilitar la comprensión de la información y las orientaciones sobre los procesos de E-A. USO de los RECURSOS DIGITALES V DISEÑO

C1. Analizo y evalúo los sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la enseñanza y el aprendizaje empleados en el centro

C2. Diseño nuevos sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación. INVESTIGACIÓN APLICADA

4.3. Retroalimentación y toma de decisiones

• Retroalimentación al alumando respetando privacidad y seguridad, adaptar estrategias de E-A y proporcionar refuerzo a partir de los datos e informar al alumando y familias facilitando la comprensión de las evidencias

A1. Conozco a nivel teórico el uso de las TD para informar sobre los procesos de evaluación y orientar la E-A a partir de dichas valoraciones.

CONOCIMIENTO TEÓRICO

A2. Selecciono y uso con ayuda las TD del centro para tomar decisiones, a partir de los datos obtenidos en el proceso de evaluación, y ofrecer retroalimentación, información y orientaciones sobre la E-A en función de su finalidad y destinatarios

B1. Uso autónomo y selectivo de las TD del centro para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación

Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

B2. Adapto de forma contextualizada los procedimientos y sistemas desarrollados mediante TD para integrar los datos asociados a la evaluación y facilitar la comprensión de la información y las orientaciones sobre los procesos de E-A.

C1. Analizo y evalúo los sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A empleados en el centro.

C2. Diseño nuevos sistemas para ofrecer retroalimentación, informar y orientar la E-A a partir de los datos obtenidos en los distintos procesos de evaluación CONFIGURACIÓN y DESARROLLO













EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

Las competencias de esta área buscan:

Trabajo conjunto de docentes, centros, administración y familias. para compensar desigualdades y garantizar la accesibilidad a todo el alumnado.

Impulsar el compromiso activo del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y ayudándole a responsabilizarse de él. Mediante actividades de aprendizaie adaptadas al nivel de competencia, intereses y necesidades

5.1. Accesibilidad e inclusión

- Prestar apoyo en el acceso a los dispositivos, la conectividad, el software, la competencia digital del ALUMNADO y de sus FAMILIAS.
- Garantizar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva a los recursos digitales.
- Adoptar medidas que promuevan la equidad y permitan reducir o compensar la brecha digital y el impacto de las desigualdades socioculturales y económicas en el aprendizaje.

A1. Conozco el uso pedagógico de las tecnologías digitales para facilitar la accesibilidad de todo el alumnado.

A2. Utilizo con ayuda de los principios de accesibilidad universal e inclusión en su práctica docente mediante tecnologías digitales

B1. Adopto de un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E. o por los titulares del B2. Adapto las tecnologías digitales y su uso para favorecer el aprendizaje de todo el alumnado.

C1/C2. Evalúo e innovo de las prácticas de accesibilidad e inclusión educativa empleando las tecnologías digitales

Nuevas soluciones de ACCESIBILIDAD LINIVERSAL ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

CONOCIMIENTO

5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

- Uso de las TIC para atender diferencias en el alumnado y garantizar los derechos digitales > TODOS alcanzan los objetivos de aprendizaje.
- · Personalización de los aprendizajes.
- · Modelo educativo centrado en el alumnado.

A1. Conozco a nivel teórico las funcionalidades de las tecnologías digitales, para responder a las ne CONOCIMIENTO de los RECURSOS alumnado.

A2. Uso con ayuda de las tecnologías digitales del centro para responder a las necesidades individuales del alumpado.

B1. Utilizo de forma autónoma de las tecnologías digitales en el desempeño docente para dar una respuesta in DICITALES y DISEÑO

B2. Transfiero el uso de las tecnologías digitales y adopto nuevas estrategias pedagógicas para una atención personalizada.

C1/C2. Evalúo e investigo sobre el uso de las tecnologías digitales para la atención personalizada.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

• Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que promuevan el compromiso activo del alumnado convirtiéndolo en protagonista de su propio aprendizaje potenciando el pensamiento crítico y la creatividad.

A1. Conozco y comprendo a nivel teórico de como las tecnologías digitales pueden favorecer el compromiso activo del alumnado con su aprendizaje

A2. Uso de estrategias pedagógicas para desarrollar el compromiso activo del alumnado.

CONOCIMIENTO TEÓRICO

B1. Adopto un uso convencional y autónomo de las tecnologías digitales promoviendo aprendizajes activos.

B2. Adapto las estrategias metodológicas y del uso de las tecnologías digitales promoviendo aprendiz Uso AUTÓNOMO e INTECRACIÓN

C1/C2. Analizo, promociono, innovo y lidero las prácticas pedagógicas digitales.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN sobre la INTEGRACIÓN

Accesibilidad del alumnado

Actividades que impliquen un compromiso activo del alumnado: Ponente / Participante Herramientas digitales que permiten o no una respuesta abierta: Kahoot vs Menti

En la redacción de objetivos y contenidos de cursos de formación del profesorado deben aparecer explícitamente

- La accesibilidad del alumnado respecto a aspectos sensoriales, cognitivos y físicos, incluyendo multiplataforma
- Dirigirlos al profesorado en general y especialistas (Orientación, PT, A)















AREA 6

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

Las competencias tecnológico-pedagógicas son:

las que los docentes necesitan para que el alumnado adquiera y desarrolle su competencia digital para ejercer una ciudadanía activa, responsable y crítica.



6.1. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos

- · Filtrado y comprensión de sesgos en motores de búsqueda.
- Detección de fake news, y gestión de datos, información y contenidos digitales.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

A1. Conozco aspectos técnicos implicados en alfabetización mediática y tratamiento de la información y los datos

A2. Aplico, de forma guiada en contextos reales, de procesos de enseñanza-aprendizaje sobre la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y datos.

B1. Intego aspectos curriculares de alfabetización del alumnado en tratamiento de información y datos.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

B2. Adapto a nuevos contextos de las tecnologías del centro y estrategias pedagógicas en el tratamiento de información y datos.

C1/C2. Diseño y transformo de las actuaciones del centro y las prácticas de enseñanza aprendizaje en la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y de los datos.

6.2. Comunicación y colaboración digital

- Compartir y crear contenidos digitales, y conocer los derechos y deberes digitales.
- · Construir una identidad digital e interactuar en RRSS, plataformas y foros.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

A1. Conozco distintos aspectos para construir una identidad digital responsable y segura del alumnado.

A2. Aplico propuestas didácticas, con ayuda, para que el alumnado construya su identidad y ciudadanía digital.

B2. Diseño y adapto estrategias pedagógicas potenciando el desarrollo de la competencia digital.

B1. Integro aspectos curriculares relativos al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

C1/C2. Diseño e investigo sobre prácticas de enseñanza-aprendizaje en la construcción de la identidad digital.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN

6.3. Creación de contenidos

- Generar, modificar y editar contenidos digitales, así como información y contenidos existentes
- Comprensión y uso adecuado de derechos de autor y licencias

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

Al. Conozco y comprendo de forma teórica de aspectos técnicos para crear contenidos digitales.

A2. Aplico con ayuda en contextos reales de procesos para crear contenidos digitales por el alumnado.
 B1. Integro en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin ayuda, de aspectos sobre crear contenidos digitales.

B2. Adapto a nuevos contextos las tecnologías del centro para crear contenidos digitales.

C1/C2. Coordino/diseño e innovo para que el alumnado desarrolle la creación de contenidos digitales.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

aplicada e

INNOVACIÓN

6.4. Uso responsable y bienestar digital

- Uso y consumo responsable de tecnologías digitales y RRSS.
- Identificar y actuar frente al fraude digital y los riesgos y amenazas digitales, aplicando medidas de seguridad y protección de dispositivos, datos, privacidad y contenidos

Al. Conozco el uso responsable y saludable de tecnologías digitales para un uso seguro.

A2. Aplico propuestas didácticas con ayuda para el uso responsable y saludable de tecnologías digitales.

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con

B1. Integro aspectos curriculares en el uso seguro, responsable, critico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.

B2. Diseño y adapto estrategias para el uso responsable, seguro, crítico y sostenible de tecnología digital.

DISEÑO e INTEGRACIÓN

C1/C2. Adapto las actuaciones del centro, e investigo la evolución de los riesgos y tecnologías en el uso de dispositivos y servicios digitales por el alumnado.

INVESTIGACIÓN e

6.5. Resolución de problemas

 Diseñar y llevar a cabo situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que solucionen problemas cotidianos usando las tecnologías digitales.

Al. Conozco la tecnología para que el alumnado resuelva problemas en la sociedad digital.

A2. Aplico, con ayuda, estrategias pedagógicas para que el alumnado comprenda las tecnologías

CONOCIMIENTO y APLICACIÓN con AYUDA

INNOVACIÓN

B1. Integro los aspectos curriculares en el uso de las tecnologías digitales para resolver problemas y hacer proyectos.

B2. Adapto estrategias para resolver problemas y desenvolverse en el mundo digital.

Uso AUTÓNOMO e INTEGRACIÓN

C1/C2. Coordino e innovo en las actuaciones de desarrollo de competencia digital del alumnado en un mundo digitalizado en continua evolución con un uso eficaz, creativo y crítico de las tecnologías.

INVESTIGACIÓN e INNOVACIÓN





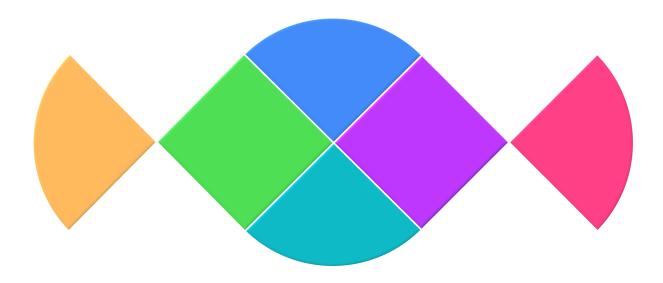
NIVELES DE PROCRESIÓN











PROPUESTAS DE TRABAJO POR ÁREAS









1. Compromiso profesional

La competencia digital de los docentes se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales, no solo para mejorar la enseñanza, sino también en sus interacciones profesionales con otros docentes, alumnado, familias y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional individual y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente.

1.1. Comunicación organizativa

Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con alumnado, familias y terceros. Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales para poner a disposición de las familias y el alumnado recursos adicionales para el aprendizaje (repositorios de recursos).
- Utilizar las tecnologías digitales para comunicar a familias y alumnado: normas, eventos, citas...
- Utilizar las tecnologías digitales para comunicarse con familias y alumnado de forma individual.
- Utilizar las tecnologías digitales para comunicarse y trabajar con otros docentes.
- Utilizar las tecnologías digitales para comunicarse con terceras personas: expertos, organizar visitas...
- Utilizar las tecnologías digitales para comunicar en la página web y redes sociales del centro, contribuyendo a la estrategia de comunicación del centro.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para crear un repositorio de recursos con: Symbaloo, Wakelet...
- Para crear un blog o web de recursos: Blogger, Wordpress, Google Sites, Wix, Weebly...
- Para crear un blog o web de aula y así compartir normas, eventos y noticias: Blogger, Wordpress, Google Sites, Wix, Weebly...
- Para organizar citas y videollamadas con las familias: el sistema de videollamada y agenda del centro (Ejemplo: Meet y Calendar).
- Para comunicarnos con familias, alumnado, docentes y terceras personas; de forma individual: la plataforma de gestión y comunicación del centro (Ejemplo: Educamos, Alexia...) y el correo corporativo del centro (Ejemplo: Gmail o Outlook).
- Para ayudar a comunicar en la web del centro o redes sociales del centro: Wordpress (o la herramienta con la que se publican las noticias en la web), Twitter, Instagram... (como redes sociales de comunicación del centro).

- Creación de blogs y webs.
- Curación de contenido.
- Normas de netiqueta.
- Community Manager educativo.









1.2. Participación, colaboración y coordinación profesional

Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros docentes, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros docentes.
- Utilizar las tecnologías digitales para compartir e intercambiar conocimientos y recursos.
- Utilizar las tecnologías digitales para desarrollar recursos digitales en equipo.
- Utilizar las tecnologías digitales para el propio desarrollo profesional.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para colaborar con otros docentes y crear recursos digitales, herramientas como: Google Drive Meet o Onedrive - Teams...
- Para compartir, intercambiar conocimientos y desarrollarse profesionalmente utilizar redes profesionales de colaboración como: Twitter, Linkedin, Instagram...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Recursos Educativos Abiertos (REA).

1.3. Práctica reflexiva

Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal y de la propia comunidad, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.

ACTIVIDADES

- Identificar carencias en la capacitación y conocer las áreas de mejora.
- Buscar capacitaciones específicas a mis carencias.
- Ayudarme de la comunidad profesional digital como fuente de mi desarrollo profesional.

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Para analizar carencias usar la herramienta europea sobre el DigCompEdu: SELFIE Docente.

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

Red Personal de Aprendizaje (PLN).









1.4. Desarrollo profesional digital continuo (DPC)

Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.

ACTIVIDADES

- Utilizar Internet para identificar oportunidades de formación y desarrollo profesional.
- Utilizar Internet para actualizar las competencias específicas de la materia/s impartidas.
- Utilizar oportunidades de formación en línea como: videotutoriales, webinars, certificaciones oficiales, MOOC, cursos tutorizados del INTEF...

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Descubrir el intercambio de conocimiento (videotutoriales, recursos, proyectos, noticias, formaciones, charlas...) que se realiza en redes sociales profesionales como: Twitter, Linkedin...

- Flipped classroom (Clase invertida).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).









2. Contenidos Digitales

Una de las competencias clave que cualquier educador necesita desarrollar es poder gestionar la variedad de recursos, identificar de forma efectiva los recursos que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje, y estilo de enseñanza, estructurar la ingente diversidad de materiales, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y desarrollar por sí mismos recursos digitales con los que apoyar su enseñanza.

2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales

Localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el alumnado al seleccionar los recursos digitales y programar su uso.

ACTIVIDADES

- Conocer estrategias de búsqueda para localizar recursos digitales para utilizarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Seleccionar recursos digitales adecuados para nuestro contexto, objetivo, niveles de nuestro alumnado y enfoque pedagógico.
- Evaluar de forma crítica las fuentes y recursos encontrados.
- Conocer las posibles restricciones de uso que tenga un recurso: derechos de autor, legalidad, accesibilidad, tipo de archivos y acceso.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para realizar búsquedas, conocer estrategias de búsqueda en un navegador como: Google Chrome...
- Para crear un repositorio de recursos y curarlos: Symbaloo, Wakelet...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Estrategias de búsqueda.
- Curación de contenido.
- Derechos de autor.

2.2. Creación y modificación de contenidos digitales

Modificar y adaptar los recursos con licencia abierta existentes y otros recursos en los que esto esté permitido. Crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos recursos educativos digitales. Considerar, de modo específico, el objetivo del aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al diseñar los recursos digitales y programar su uso.

ACTIVIDADES

- Selecciona las actividades digitales que debes desarrollar para potenciar este área.
- Crear nuevos recursos educativos digitales.







• Reutilizar recursos existentes, cuando esté permitido.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para crear actividades interactivas: LiveWorkSheets, Educaplay, Wordwall,...
- Para crear presentaciones: Genial.ly, Google Slide, Power Point, Canva, BookCreator....

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Formaciones específicas para la creación de contenido específico.
- Recursos Educativos Abiertos (REA).
- Tipos de licencias (Creative Commons).

2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición del alumnado, familias y otros docentes. Proteger eficazmente la información digital confidencial. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual. Conocer el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.

ACTIVIDADES

- Compartir recursos en plataformas en línea como blogs o webs.
- Hacer referencia a las fuentes de manera apropiada cuando se compartan o publiquen recursos sujetos a derechos de autor.
- Compartir recursos, con licencias abiertas, cuando son de creación propia.
- Tomar medidas para proteger los datos e información confidencial.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para crear un repositorio de recursos con: Symbaloo, Wakelet...
- Para crear un blog o web de recursos: Blogger, Wordpress, Google Sites, Wix, Weebly...

- Creación de blogs y webs
- Curación de contenido.
- Tipos de licencias (Creative Commons).
- Consejos de seguridad y contraseñas.









3. Enseñanza y aprendizaje

La competencia fundamental en este ámbito es la Enseñanza. Esta competencia se refiere al diseño, programación e implementación del uso de tecnologías digitales en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje. Esta competencia hace hincapié en que el potencial real de las tecnologías digitales radica en trasladar el foco de atención del proceso de enseñanza de los procesos dirigidos por el docente a los centrados en el alumnado. Por lo tanto, el papel de un educador digitalmente competente es mentorizar y guíar al alumnado en sus esfuerzos de aprendizaje cada vez más autónomos.

3.1. Enseñanza

Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las intervenciones docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales.

Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y desarrollarlos.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales y los recursos tecnológicos para apoyar el proceso de enseñanza: Internet, pizarra digital, dispositivos...
- Estructurar las sesiones para combinar los recursos físicos con los recursos tecnológicos en entornos digitales.
- Analizar y reflexionar son las ventajas del aprendizaje digital en sesiones presenciales o virtuales.
- Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza: clase invertida, realidad aumentada...

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Conocer el software de la pizarra digital del aula.
- Conocer la solución tecnológica o dispositivo que tenga el centro: chromebooks, tablets...
- Conocer el LMS (Learning Management System) que se usa en el centro para gestionar los contenidos digitales de los estudiantes: Google Classroom, Teams, Moodle...

- Mobile learning (Aprendizaje móvil).
- Diseño instruccional.
- Flipped classroom (Clase invertida).
- Realidad Aumentada.









3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje

Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, dentro y fuera de las sesiones lectivas. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica. Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales para responder a las dudas del alumnado.
- Establecer actividades de aprendizaje en entornos digitales (LMS) habiendo previsto las necesidades de orientación y atención del alumnado.
- Monitorizar, digitalmente, las actividades y las interacciones de los estudiantes e intervenir cuando sea necesario orientarlos y guiarlos.

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Conocer el LMS (Learning Management System) que se usa en el centro para gestionar los contenidos digitales del alumnado: Google Classroom, Teams, Moodle...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

Mobile learning (Aprendizaje móvil).

3.3. Aprendizaje entre iguales

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre el alumnado, capacitarlos para utilizar las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como un medio para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación conjunta de conocimiento.

ACTIVIDADES

- Implementar actividades de aprendizaje colaborativo en las que se utilicen recursos y estrategias de información digital.
- Implementar actividades de aprendizaje colaborativo en blogs, webs o entornos de aprendizaje.
- Supervisar y guiar al alumnado en la generación de conocimiento por medio de la colaboración en entornos digitales.
- Requerir al alumnado que presente digitalmente sus actividades de colaboración.
- Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación entre el alumnado y como apoyo al aprendizaje entre iguales.
- Utilizar tecnologías digitales para experimentar con nuevos formatos y métodos de aprendizaje colaborativo.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para compartir información e ideas: Padlet, Wakelet...
- Para realizar actividades colaborativas en sitios web: Google Sites, Sway...
- Para guiar a los estudiantes en la colaboración: Google Docs, Google Slides...









- Para que los alumnos compartan digitalmente sus resultados: Google Sites, Symbaloo, Wakelet...
- Para la evaluación entre iguales: CoRubrics.
- Para realizar colaborativas con nuevos formatos de colaboración: BookCreator, Flipgrid, Anchor...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Coevaluación: Evaluación entre iguales.
- Feedback (retroalimentación).
- Innovación y uso creativo de las tecnologías digitales en Educación.

3.4. Aprendizaje autorregulado

Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que el alumnado sea capaz de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales para que el alumnado pueda programar su propio aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías digitales para que el alumnado pueda documentar su progreso mediante grabaciones: audio, vídeo y fotografías.
- Utilizar las tecnologías digitales para que el alumnado pueda mostrar su trabajo.
- Utilizar las tecnologías para que el alumnado pueda reflexionar y autoevaluar su proceso de aprendizaje.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para tomar notas y gestionar tareas: Todoist, Google Keep...
- Para documentar y guardar información: Google Drive, OneDrive...
- Para publicar los trabajos digitales (portfolio de aprendizaje): Google Sites, OneNote...

- Portfolios de aprendizaje.
- Autorregulación.
- Evaluación: Autoevaluación.
- Diarios de Aprendizaje.









4. Evaluación y retroalimentación

Al integrar las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza, debemos considerar cómo las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes. Al mismo tiempo, también debemos considerar cómo pueden emplearse para crear o facilitar enfoques de evaluación innovadores. Los docentes digitalmente competentes deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales en el ámbito de la evaluación con esos dos objetivos en mente.

4.1. Estrategias de evaluación

Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

ACTIVIDADES

- Utilizar las herramientas digitales de evaluación para monitorizar el proceso de aprendizaje y obtener información sobre el progreso de los estudiantes.
- Utilizar las tecnologías digitales para mejorar las estrategias de evaluación formativa, utilizando sistemas de respuesta en el aula, cuestionarios o juegos.
- Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la evaluación sumativa en las pruebas a través de exámenes informatizados, la implementación de audio o vídeo.
- Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar un andamiaje a las tareas del alumnado y a su evaluación, a través de portafolios digitales.
- Utilizar diferentes formatos de evaluación digitales y no digitales y ser consciente de sus ventajas e inconvenientes.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para la evaluación formativa que nos aportan datos significativos, son de respuesta rápida y en formato gamificado: Quizizz, Kahoot, Google Forms, Microsoft Forms, Socrative, Nearpod, Plickers, Formative, Quizalize,...
- Para implementar el audio y el vídeo y que nos permiten realizar una evaluación: Vocaroo, Edpuzzle, Flipgrid...
- Para publicar los trabajos digitales (portfolio de aprendizaje): Google Sites, OneNote...
- Para crear rúbricas: CoRubrics.

- Analítica de datos.
- Portfolios de aprendizaje.
- Evaluación por rúbricas.









4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje

Generar, seleccionar, analizar e interpretar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de configurar la enseñanza y el aprendizaje.

ACTIVIDADES

- Diseñar e implementar actividades de aprendizaje que generen datos sobre la actividad y el rendimiento del alumnado.
- Ser conscientes de que la actividad del alumnado en los entornos digitales genera datos que se pueden utilizar para configurar la enseñanza y el aprendizaje.

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Para crear actividades de evaluación que generen datos: Quizizz, Kahoot, Google Forms, Microsoft Forms, Socrative, Nearpod, Plickers, Formative, Quizalize,...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

Analítica de datos.

4.3. Retroalimentación y toma de decisiones

Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentaciones selectivas y oportunas al alumnado. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Capacitar al alumnado y a las familias para que comprendan las pruebas que proporcionan las tecnologías digitales y las utilicen en la toma de decisiones.

ACTIVIDADES

- Usar la tecnología digital para acompañar y hacer comentarios sobre las tareas enviadas digitalmente.
- Adaptar las prácticas de enseñanza y evaluación sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales.
- Proporcionar retroalimentación personal y ofrecer apoyo diferenciado a los estudiantes sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas.
- Ayudar al alumnado a identificar áreas de mejora y desarrollar conjuntamente los planes de aprendizaje para abordar estas áreas.
- Utilizar las tecnologías digitales para que alumnado y/o familias puedan recibir información actualizada sobre los progresos realizados y tomar decisiones fundadas sobre las próximas prioridades de aprendizaje

HERRAMIENTAS DIGITALES

Para dar feedback: Vocaroo, Mote, Loom y los LMS o los entornos de aprendizaje.









- Feedback (retroalimentación).
- Evaluación: Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación.
- Autorregulación.









5. Empoderamiento del alumnado

Una de las principales ventajas de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para apoyar estrategias pedagógicas centradas en el alumnado e impulsar un compromiso activo en su proceso de aprendizaje y hacer que se apropien de él. Por lo tanto, las tecnologías digitales se pueden utilizar para promover la participación activa del alumnado.

5.1. Accesibilidad e inclusión

Garantizar la accesibilidad de todo el alumnado, incluidos aquellos que tienen necesidades especiales, a los recursos y actividades de aprendizaje. Tomar en consideración y dar respuesta a las expectativas, habilidades, usos y conceptos erróneos (digitales) del alumnado, así como a las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su utilización de las tecnologías digitales.

ACTIVIDADES

- Proporcionar un acceso equitativo a tecnologías y recursos digitales adecuados, garantizando que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías digitales utilizadas.
- Emplear tecnologías y estrategias digitales (como tecnologías asistenciales) diseñadas para aquellos estudiantes que necesiten apoyo especial (por ejemplo, estudiantes con limitaciones físicas o mentales o estudiantes con trastornos del aprendizaje).
- Tener en cuenta y resolver los posibles problemas de accesibilidad al seleccionar, modificar o crear recursos digitales.

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Para hacer accesibles los recursos: herramientas de accesibilidad de los dispositivos digitales.

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

• Accesibilidad y necesidades educativas especiales.

5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

Utilizar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y ritmos y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

ACTIVIDADES

• Utilizar las tecnologías digitales para atender las necesidades especiales del alumnado (por ejemplo, dislexia, TDAH, altas capacidades).









- Posibilitar diferentes itinerarios, niveles y ritmos de aprendizaje al diseñar, seleccionar e implementar actividades didácticas digitales.
- Diseñar planes de aprendizaje individuales y utilizar tecnologías digitales para prestarles apoyo.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para hacer accesibles los recursos: herramientas de accesibilidad de los dispositivos digitales.
- Para crear itinerarios de aprendizaje: Lessons Plans de Symbaloo, Deck Toys,...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- TDAH.
- Dislexia.
- Altas capacidades.
- Accesibilidad y necesidades educativas especiales.

5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia. Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las competencias transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa. Abrir el aprendizaje a lo nuevo, a contextos del mundo real que involucren a los propios estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos, o que, por cualquier otro medio, fomenten la participación activa de los estudiantes en temas complejos.

ACTIVIDADES

- Utilizar las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera motivadora y atractiva, por ejemplo, empleando animaciones o vídeos.
- Emplear entornos de aprendizaje o actividades digitales que sean motivadores y atractivos, como juegos o cuestionarios.
- Seleccionar las tecnologías digitales apropiadas para fomentar el aprendizaje activo en un contexto de aprendizaje determinado o para un objetivo de aprendizaje específico.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para crear recursos estimulantes con programación: Scratch...
- Para entornos de aprendizaje motivadores y atractivos con realidad virtual y aumentada: Cospaces, Assemblr,...
- Para crear recursos gamificados (Escape room, Breakout Edu...): Genially, Flippity...

- Programación.
- Realidad aumentada.







- Realidad virtual.
- Gamificación.
- Escape room.
- Breakout Edu.









6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

La competencia digital es una de las competencias transversales que los educadores necesitan inculcar en el alumnado. Mientras que el fomento de otras competencias transversales representa sólo un aspecto de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales se utilicen para hacerlo, la capacidad de favorecer que los estudiantes desarrollen su competencia digital es una parte integral de la misma.

6.1. Alfabetización mediática y tratamiento de la información y los datos

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran al alumnado expresar sus necesidades de información; localizar información y recursos en entornos digitales; organizar, procesar, analizar e interpretar la información y comparar y evaluar de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

ACTIVIDADES

- Realizar búsquedas en distintos formatos.
- Comparar, contrastar e integrar diferentes fuentes de información.
- Organizar, almacenar, recuperar y compartir la información buscada.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para realizar búsquedas: un buscador como Google Chrome...
- Para organizar, almacenar, recuperar y compartir información: un gestor de contenido como Wakelet...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

Curación de contenido.

6.2. Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

ACTIVIDADES

- Interactuar con diferentes tecnologías digitales.
- Compartir datos, información y contenido digital con otras a través de las tecnologías digitales adecuadas.
- Conocer las normas para el reconocimiento de la autoría y para citar las fuentes de referencia.
- Utilizar tecnologías digitales para procesos colaborativos y para la construcción y creación conjunta de recursos y conocimientos.
- Ser consciente de las normas de comportamiento y de las habilidades para desenvolverse con tacto al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales.







- Crear y administrar una o varias identidades digitales.
- Proteger la propia reputación.
- Gestionar los datos que cada uno genere a través de las diversas tecnologías, entornos y servicios digitales.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para interactuar con diferentes tecnologías digitales: Gmail, Meet,...
- Para colaborar en línea con compañeros, herramientas de colaboración como: Google Drive,...

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Netiqueta.
- Identidad digital.
- Reputación en la red.
- Entornos personales de aprendizaje.

6.3. Creación de contenidos digitales

Incluir actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los alumnos expresarse a través de medios digitales, así como modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo afectan a los contenidos digitales los derechos de autor y las licencias, cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.

ACTIVIDADES

- Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos: presentaciones, esquemas, audio, mapas digitales, infografías, carteles, trípticos, códigos QR, ejes cronológicos, imágenes interactivas, cómics...
- Comprender cómo afectan los derechos de autor y las licencias a los datos, a la información y al contenido digital.

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Para crear presentaciones, herramientas como: Genially, Google Slides, Powerpoint, Canva...
- Para crear esquemas, herramientas como: Popplet, Mindmeister, GoConqr,...
- Para crear audios, herramientas como: Vocaroo, Spreaker, Anchor,...
- Para crear mapas digitales, herramientas como: Google Maps...
- Para crear infografías, herramientas como: Genially, Canva, Piktochart,...
- Para crear carteles y trípticos, herramientas como: Canva, Genially...
- Para crear códigos QR, herramientas como: QrCodeMonkey...
- Para crear ejes cronológicos, herramientas como: Timeline JS,
- Para crear imágenes interactivas, herramientas como: Genially,...
- Para crear cómics, herramientas como: Storyboardthat, Pixton, BookCreator...









FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Formaciones específicas de cada aplicación dependiendo la tipología de aplicación que se quiera integrar.
- Derechos de autor.

6.4. Uso responsable y bienestar digital

Tomar medidas para garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes al utilizar las tecnologías digitales.

Capacitar a los estudiantes para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable.

ACTIVIDADES

- Proteger los dispositivos y contenidos digitales.
- Conocer las medidas de seguridad.
- Proteger los datos personales y la privacidad en los entornos digitales.
- Respetar las políticas de privacidad para proteger los datos personales.
- Evitar los riesgos para la salud y amenazas al bienestar físico y psicológico en el uso de las tecnologías digitales.
- Ser consciente del papel de las tecnologías digitales en el bienestar y la inclusión social.

HERRAMIENTAS DIGITALES

 Para configurar la seguridad de los dispositivos: conocer el dispositivo con el que se trabaja.

FORMACIONES COMPLEMENTARIAS

- Seguridad en Internet.
- Protección de datos personales e identidad digital.
- Protección de la salud y el bienestar.
- Virtudes y riesgos de Internet.

6.5. Resolución de problemas digitales

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o que transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones.

ACTIVIDADES

- Configurar y personalizar los entornos digitales según las necesidades individuales.
- Utilizar las tecnologías digitales de manera innovadora para crear conocimiento.
- Identificar las necesidades de mejora o actualización de su Competencia Digital.
- Ayudar a otros en el desarrollo de su competencia digital.
- Buscar oportunidades de desarrollo personal y mantenerse informado sobre las novedades en el campo de la tecnología digital.









HERRAMIENTAS DIGITALES

Para resolver problemas de configuración y personalizar el dispositivo: conocer el dispositivo con el que se trabaja.

- Innovación educativa y uso de las TIC. Aprendizaje Servicio (ApS).