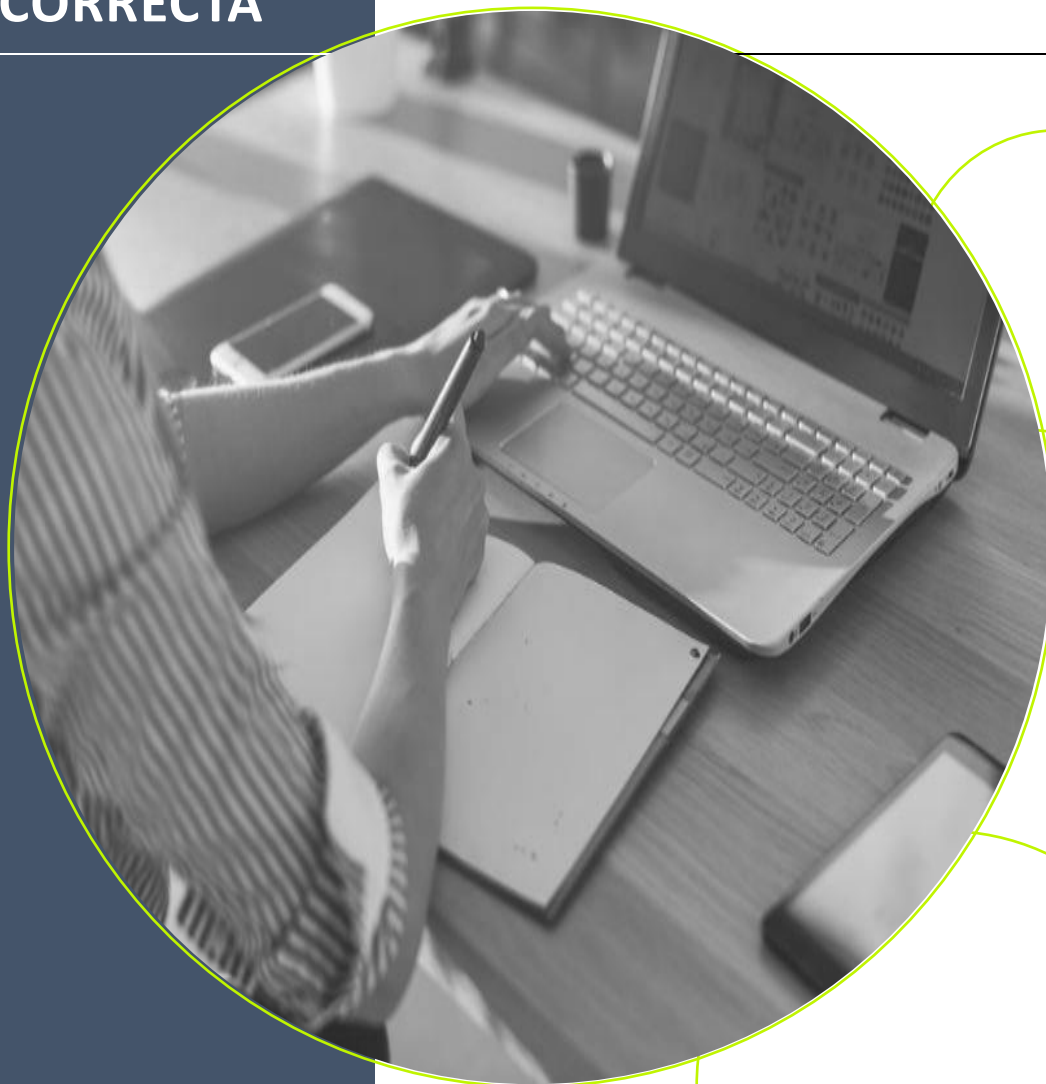




CONSEJOS PARA UNA CORRECTA

ENSEÑANZA CON TIC



GUÍA DE AYUDA AL DOCENTE



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



INDICE

PAG 2 – CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA EN REMOTO.

PAG 3 – PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE ONLINE.

PAG 4 – PAUTAS DE ACTUACIÓN.

PAG 5 – ÁREA 1 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 7 – ÁREA 2 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 9 – ÁREA 3 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 11 – ÁREA 4 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 13 – ÁREA 5 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

JUSTIFICACIÓN

Esta guía ha sido elaborada con el objetivo de servir de ayuda para todos los docentes que se enfrentan al reto de adaptar su práctica educativa, a una nueva situación de enseñanza en remoto, a distancia o mixta, debido a la crisis sanitaria mundial provocada por el COVID-19

Se pretende establecer una serie de recomendaciones básicas, para favorecer el correcto desarrollo de las distintas actuaciones que tienen lugar en un proceso de enseñanza y aprendizaje, en situaciones de docencia no presencial.





...PARA LA ENSEÑANZA EN REMOTO

5. UNIFICAR HERRAMIENTAS

Establecer un criterio común en el uso de herramientas o plataformas digitales por parte de **TODO** el profesorado del centro. Usar diferentes herramientas en función de los gustos de cada docente sólo hace que crear confusión en el alumnado y sus familias.

6. NORMATIVA VIGENTE

Usa herramientas TIC corporativas y ten en cuenta el RGPD y las diferentes licencias de uso de los recursos digitales educativos que utilices con tu alumnado.

7. FACILITA FEEDBACK EFECTIVO

Aporta feedback de calidad sobre los procesos de enseñanza de cada alumno. Esta labor es del profesional docente y no de las familias.

TOP 7 CONSEJOS BÁSICOS...

1. COORDINACIÓN DEL EQUIPO DOCENTE

Es **MUY IMPORTANTE** una coordinación previa a nivel de centro, en la que se unifiquen criterios y pautas comunes de actuación entre todo el equipo docente (contenidos, volumen de tareas, frecuencia de videollamadas, normas de actuación, etc)

2. EMPATIZAR CON LAS FAMILIAS

Ten en cuenta las circunstancias y características de cada alumno y sus familias para poder adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Intentemos facilitar la labor de las familias y no complicar aún más su situación.

3. PRIORIZAR LO EMOCIONAL

En situaciones de enseñanza a distancia es fundamental cuidar el aspecto emocional de nuestro alumnado. Programa actividades, rutinas y actuaciones para favorecer y potenciar las habilidades blandas.

4. RUTINAS DE TRABAJO

Establece unas rutinas claras de trabajo para tu alumnado y sus familias. Facilitarás la organización familiar y ayudarás al alumno (y a ti mismo) a establecer un horario y estructura clara de trabajo.



PASOS PARA LA CORRECTA PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE ONLINE

1 - TIEMPO DE CLASE

- Tener en cuenta el tiempo máximo de concentración de un alumno para planificar la duración de la sesión online.
- Se calcula que el tiempo medio de concentración de un alumno es de 3 a 5 minutos por cada año de edad.
- Una clase online efectiva será, por tanto, aquella que oscile entre los 40 - 60 minutos.

3 - PROGRAMACIÓN

- Definir los contenidos, competencias y contenidos que deseamos que aprendan en la sesión online y que trabajen cada semana.
- Adecuar el volumen, nivel y dificultad de los contenidos a las circunstancias especiales de un aprendizaje en remoto.
- Tener en cuenta el nivel de conocimiento de las familias y la capacidad de estas para colaborar con el docente, en la ayuda de la adquisición de los contenidos por parte de sus hijos.
- Considerar la diversidad del alumnado a la hora de planificar y programar las actividades, contenidos, agrupaciones y puesta en marcha de la clase online.

5 – EVALUACIÓN

- Definir los distintos criterios para evaluar el proceso de aprendizaje semanal del alumnado.
- Aportar una información clara al alumnado y sus familias de los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta (rúbricas, listas de control, etc)
- Proponer tareas de evaluación a través de diferentes herramientas digitales en función de la edad y competencia del alumnado (juegos de evaluación, documentos digitales, presentaciones, imágenes, vídeos, etc)
- Evaluar la sesión online y la conveniencia de los recursos utilizados, tiempo invertido, tareas propuestas y el feedback de nuestro alumnado y sus familias.

2 - CIRCUNSTANCIAS FAMILIARES

- Tener en cuenta los horarios y la organización familiar.
- Conocer los recursos materiales y tecnológicos con los que cuenta cada alumno y familia (conexión, dispositivos compartidos por hermanos, recursos, etc ...)

4 – METODOLOGIA Y RECURSOS

- Elegir el tipo de clase (teórica o práctica) y la metodología a desarrollar (exposición, investigación, resolución de problemas, gamificación, interactividad, etc)
- Establecer unas normas básicas de funcionamiento, actuación y comportamiento para el alumnado.
- Contar con recursos de interés y apoyo para la clase online (plataformas, repositorios, contenido digital educativo, vídeos, páginas web, etc)
- Usar las herramientas TIC corporativas para llevar a cabo la clase online, asegurando el desarrollo de la actividad en un entorno educativo seguro y acorde a la normativa vigente.

6 – COMUNICACIÓN CONSTANTE

- En situaciones de aprendizaje a distancia es aún más importante si cabe, el feedback que aportemos a nuestro alumnado y sus familias.
- Los comentarios no sólo deben hacer referencia a la revisión, corrección y devolución de las tareas, sino también a los aspectos relacionados con la educación emocional.
- En situaciones potenciales de alto nivel de ansiedad y estrés para los alumnos y sus familias, es muy importante articular actuaciones que permitan ayudar, apoyar y mostrarnos cercanos a ellos, como referentes fundamentales en su desarrollo personal.

PAUTAS DE ACTUACIÓN

En función del nivel de competencia digital del profesorado y alumnado, se podrán articular diferentes actuaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia, respecto a diferentes **áreas**, teniendo en cuenta como base, la propuesta del Marco Común de Competencia Docente (INTEF) y la Resolución de 2 de julio de 2020 del Ministerio de Educación y Formación Profesional sobre Marco de referencia de la Competencia Digital Docente;

AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

AREA 4 – SEGURIDAD

AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Para cada área, se establecen unas competencias básicas de desarrollo por parte del profesorado, en función a diferentes descriptores agrupados en tres **niveles** diferenciados;

NIVEL A – BÁSICO

NIVEL B – MEDIO

NIVEL C – AVANZADO

Para facilitar la programación de las distintas actuaciones por parte del equipo docente, se incluyen en esta guía una relación de recursos y herramientas de interés.

AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Navegación, búsqueda y evaluación de información y contenidos digitales presentes en la red.**
- **Gestión y almacenamiento de información, datos y contenidos digitales.**
- **Evaluación de la información y contenidos.**

BÁSICO

- Búsqueda en internet de información, recursos y herramientas útiles para la práctica educativa.
- Utilización de recursos educativos de Portales y web oficiales.
- Evaluación básica de la adaptación al currículo, de los recursos educativos presentes en internet.
- Almacenamiento y organización básica de la información, datos y contenidos digitales.

MEDIO

- Búsqueda en internet de información, recursos y herramientas útiles para la práctica educativa, utilizando herramientas de filtrado, suscripciones a RRS o combinación de vocabulario y símbolos.
- Compartición de recursos educativos e información relevante con otros docentes.
- Evaluación de la adaptación al currículo, calidad y adecuación de los recursos presentes en internet, analizando la procedencia y teniendo en cuenta las diferentes licencias de uso y reutilización.
- Almacenamiento, organización y estructuración de la información, datos y contenidos digitales, usando herramientas en línea, copias de seguridad y dispositivos externos.

AVANZADO





- Búsqueda en internet y adaptación de distintos recursos educativos, a las características propias del alumnado y currículo.
- Colaboración con otros docentes en el intercambio y creación de recursos educativos de utilidad, usando licencias adecuadas.
- Formación a otros docentes y alumnos sobre prácticas efectivas para encontrar información y evaluar/contrastar su fiabilidad.
- Interacción, colaboración y participación activa en diferentes espacios sociales (virtuales y presenciales) junto a otros profesionales y expertos en materia educativa.
- Creación de repositorios propios de contenido educativo susceptibles de compartir con el alumnado y otros docentes.
- Estrategias de almacenamiento y compartición (local y en línea) de información, datos y recursos propios de la práctica docente.




AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

REPOSITARIOS DE CONTENIDOS DIGITALES EN LA RED		<p><u>CROL - JCYL</u></p> <p>Recursos educativos de la Consejería de Educación de Castilla y León.</p>		<p><u>PROCOMÚN</u></p> <p>Red de recursos educativos en abiertos del INTEF.</p>
		<p><u>RECURSOS EDUCATIVOS INTEF</u></p> <p>Recursos educativos abiertos, banco de imágenes, audios, videos y proyectos y experiencias educativas.</p>		<p><u>KHAN ACADEMY</u></p> <p>Colección de vídeos y recursos educativos (mayoritariamente en inglés) para docentes, alumnos y familias.</p>
		<p><u>AYUDA PARA MAESTROS</u></p> <p>Blog con multitud de recursos educativos de interés para docentes.</p>		<p><u>BLOGS PARA DOCENTES</u></p> <p>Recopilación de blogs docentes con multitud de recursos de interés.</p>

ALMACENAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES		<p><u>ONEDRIVE</u></p> <p>Almacenamiento y compartición de archivos (1TB). Incluido en Office 365 (Herramienta Corporativa EducaCyL)</p>		<p><u>WAKELET</u></p> <p>Creación de repositorios y colecciones en línea, para guardar y compartir enlaces, documentos y contenido multimedia.</p>
		<p><u>SYNCBACK</u></p> <p>Software de sincronización y copias de seguridad de archivos entre distintos dispositivos.</p>		<p><u>SYMBALOO</u></p> <p>Aplicación para organizar, categorizar y compartir enlaces web.</p>

EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES		<p><u>CREATIVE COMMONS</u></p> <p>Información y creación de licencias para contenido digital propio.</p>		<p><u>FEEDLY</u></p> <p>Lector de feeds RSS</p>
		<p><u>MALDITA.ES</u></p> <p>Web para contrastar información y desmentir bulos y noticias falsas.</p>		<p><u>DISANEDU</u></p> <p>Buscador especializado en contenido educativo.</p>

AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Interacción mediante tecnologías digitales.**
- **Compartición de información y contenidos digitales.**
- **Participación activa en línea.**

BÁSICO

- Interacción básica a través de correo electrónico a la hora de compartir información y recursos con la comunidad educativa.
- Utilización básica de espacios en línea para el trabajo colaborativo con compañeros docentes.
- Uso de las diferentes plataformas corporativas con credenciales oficiales.
- Participación en línea en foros, debates, chats u otras herramientas digitales sobre temática educativa.
- Conocimiento básico de contenidos referidos a la seguridad y confianza digital (netiqueta, privacidad, virus, conductas adecuadas)

MEDIO

- Selección de herramientas o aplicaciones adecuadas para la comunicación y compartición de archivos, en función del destinatario, finalidad y propósito.
- Uso de espacios en línea y redes sociales para la evaluación, curación y distribución de contenidos educativos.
- Publicación en espacios web de prestigio educativo (revistas digitales, periódicos, repositorios) sobre experiencias y prácticas educativas de interés para la comunidad educativa.
- Uso de dispositivos y plataformas digitales para realizar gestiones y trámites administrativos educativos en línea.
- Selección y difusión de guías y documentación sobre contenidos de seguridad y confianza digital.





AVANZADO

- Interacción avanzada con el alumnado y la comunidad educativa a través de diferentes servicios y aplicaciones de comunicación e intercambio digital.
- Creación y gestión de redes de comunicación entre grupos de docentes para la mejora del desarrollo profesional.
- Colaboración en red con un amplio número de docentes formando una red personal de aprendizaje (PLN)
- Publicación regular de información y contenido educativo de interés, a través de diferentes recursos digitales para toda la comunidad docente.
- Organización y participación en proyectos educativos con otros profesionales, para promover el desarrollo de la conciencia y competencia de ciudadanía digital.
- Organización y participación en proyectos de concienciación sobre contenidos de seguridad y confianza digital.





AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

* PLATAFORMAS CORPORATIVAS PARA LA COLABORACIÓN Y COMUNICACIÓN		<p><u>TEAMS</u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u>OUTLOOK</u></p> <p>Correo electrónico corporativo para docentes y alumnos EducaCyL.</p>
		<p><u>MOODLE</u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u>OFFICE ONLINE/2016</u></p> <p>Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.</p>

* Todas las plataformas colaborativas para la comunicación y colaboración serán accesibles desde el Portal de Educación:
www.educa.jcyl.es

SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL		<p><u>PSYCD</u></p> <p>Plan de Seguridad y Confianza Digital de la Consejería de Educación de CyL con recursos e información de interés.</p>		<p><u>ASEGURA TIC</u></p> <p>Recursos, información y normativa sobre seguridad digital en menores y entornos educativos</p>
		<p><u>INCIBE</u></p> <p>Web con información, guías y recursos del Instituto de Ciberseguridad.</p>		<p><u>PANTALLAS AMIGAS</u></p> <p>Web con recursos, información y contenidos sobre ciudadanía digital responsable.</p>

PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LÍNEA PUBLICATIONES Y EVENTOS		<p><u>EDUCACION 3.0</u></p> <p>Revista de innovación educativa en formato digital y físico con recursos e información de interés.</p>		<p><u>HOOTSUITE</u></p> <p>Plataforma de gestión de redes sociales.</p>
		<p><u>SIMO EDUCACIÓN</u></p> <p>Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.</p>		<p><u>EVENTOS EDUCATIVOS</u></p> <p>Recopilación de eventos, jornadas y talleres educativos de interés.</p>

AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Desarrollo de contenidos digitales.**
- **Integración y reelaboración de contenidos digitales.**
- **Licencias y derechos de autor.**
- **Lenguaje computacional y programación.**

BÁSICO

- Creación básica de documentos y presentaciones para la práctica docente.
- Descarga, modificación y uso de recursos y contenido digital, a través de diferentes repositorios o portales educativos.
- Conocimiento de las licencias y normativa básica para el uso y reutilización de contenido educativo digital.
- Búsqueda de información acerca de la actualización docente en contenidos de programación y lenguaje computacional.

MEDIO

- Creación y publicación en línea de archivos, documentos, vídeos y otro material de interés para la práctica educativa.
- Selección y adaptación de contenido digital a las necesidades del alumnado y de la tarea que se pretende llevar a cabo.
- Organización de actividades para dar a conocer, entre la comunidad educativa, las normas legales de autoría, uso y reutilización de los contenidos digitales.
- Conocimiento, manejo y aplicación práctica en el aula, de los procesos de pensamiento computacional y programación, de forma general.















AVANZADO

- Colaboración con otros docentes en la creación y compartición de contenido digital a través de repositorios, espacios web o plataformas educativas.
- Creación, publicación y compartición de proyectos educativos que incluyen material digital, fomentando la participación e interacción del alumnado.
- Publicación de contenido digital con licencias Creative Commons.
- Formación a otros docentes acerca de las licencias de uso y derechos de autor en educación.
- Planificación y participación en proyectos destinados a fomentar el lenguaje computacional y la programación entre el alumnado.
- Formación a otros docentes en contenido relacionado con el lenguaje computacional y la programación.

AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

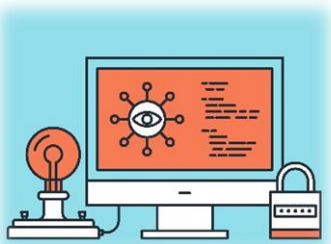
- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER “CLIC” EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

CONTENIDOS DIGITALES PARA LA PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN		<p><u>SWAY</u></p> <p>Herramienta incluida en Office 365 para hacer presentaciones interactivas en línea.</p>		<p><u>OFFICE ONLINE/2016</u></p> <p>Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.</p>
		<p><u>GENIALLY</u></p> <p>Herramienta en línea para crear infografías y presentaciones.</p>		<p><u>EDUCAPLAY</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades educativas interactivas.</p>
		<p><u>POPPLET</u></p> <p>Herramienta en línea para crear esquemas y mapas conceptuales.</p>		<p><u>FILMORA Y FILMORA GO</u></p> <p>Editores de vídeo para PC y móvil.</p>
CONTENIDOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN		<p><u>FORMS</u></p> <p>Herramienta incluida en Office 365 para hacer cuestionarios y actividades de evaluación.</p>		<p><u>KAHOOT</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación.</p>
		<p><u>QUIZZLET</u></p> <p>Herramienta en línea para crear fichas, juegos y actividades lúdicas de evaluación.</p>		<p><u>QUIZZIZ</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación</p>
PROGRAMACIÓN Y LENGUAJE COMPUTACIONAL		<p><u>SCRATCH</u></p> <p>Herramienta en línea para trabajar la programación y el lenguaje computacional.</p>		<p><u>MINECRAFT EDUCATION EDITION</u></p> <p>Juego educativo basado en Minecraft que incluye una plataforma para programar (code builder)</p>
		<p><u>BEETLEBLOCKS</u></p> <p>Herramienta en línea que permite la programación en escenarios 3D</p>		<p><u>MAKECODE</u></p> <p>Plataforma en línea para la creación de proyectos basados en el lenguaje computacional y la programación.</p>

- **CONTENIDOS DIGITALES EN PORTALES Y REPOSITORIOS:** VER RECURSOS DEL ÁREA 1.
- **LICENCIAS Y NORMATIVA DE UTILIZACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL:** VER RECURSOS DEL ÁREA 1.

AREA 4 – SEGURIDAD



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Protección de dispositivos.**
- **Protección de datos personales e identidad digital.**
- **Protección de la salud.**
- **Protección del entorno.**

BÁSICO

- Conocimiento de los riesgos asociados al uso de herramientas digitales e internet y prevención a través de estrategias básicas.
- Revisión y actualización frecuente del software específico de protección, de los dispositivos digitales usados en la práctica docente.
- Conocimiento, aplicación y difusión al alumnado, de información sobre la adicción a la tecnología así como hábitos posturales correctos, en el uso de dispositivos digitales.
- Desarrollo de prácticas básicas de protección del entorno, en el uso de dispositivos digitales (ahorro energético, consumibles, reciclaje, etc)

MEDIO

- Actualización constante sobre los nuevos riesgos asociados al uso de dispositivos y recursos digitales.
- Desarrollo de actuaciones de prevención de riesgos en dispositivos propios y del alumnado.
- Elaboración de actividades que fomenten, entre el alumnado, la prevención de malos hábitos y conductas no deseadas en el uso de dispositivos y recursos digitales.
- Desarrollo de actuaciones, con el alumnado, para favorecer un correcto tratamiento de la información, la privacidad y la identidad digital.
- Promoción entre la comunidad educativa, de actuaciones, medidas y proyectos que favorezcan la protección del entorno.













AVANZADO

- Elaboración de información útil sobre medidas de seguridad para dispositivos digitales y difusión entre la comunidad educativa.
- Diseño y puesta en práctica de proyectos educativos relacionados con los riesgos digitales, la protección de dispositivos y el tratamiento de la información, privacidad e identidad digital.
- Puesta en práctica de patrones y pautas de actuación, destinadas a evitar el ciberacoso y otras prácticas no deseadas derivadas del mal uso de internet y los dispositivos digitales (Sexting, Grooming, etc)
- Colaboración con otros docentes y comunidades educativas para la puesta en marcha de protocolos de detección y actuación en casos de adicción a la tecnología.
- Difusión a través de diferentes medios, de buenos hábitos digitales que favorezcan la protección del entorno.

AREA 4 – SEGURIDAD

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER “CLIC” EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL		<p><u>ESCUADOWEB</u></p> <p>Software y aplicaciones de seguridad para dispositivos.</p>		<p><u>ESET</u></p> <p>Antivirus y control parental en dispositivo móvil y PC</p>
		<p><u>NORTON</u></p> <p>Protección de dispositivos y control parental</p>		<p><u>QUSTODIO</u></p> <p>Aplicación de control parental en línea.</p>
DATOS PERSONALES E IDENTIDAD DIGITAL		<p><u>AEPD</u></p> <p>Guía de la Agencia Española de Protección de Datos para Centros Educativos.</p>		<p><u>PROTECCIÓN DE LA PRIVACIDAD</u></p> <p>Web con recursos multimedia para sensibilizar acerca de la protección de la privacidad y la identidad digital.</p>
		<p><u>IDENTIDAD DIGITAL</u></p> <p>Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de la identidad digital.</p>		<p><u>AEPD</u></p> <p>Informe de la Agencia Española de Protección de Datos sobre el uso de información y datos almacenados en plataformas no educativas.</p>
PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL ENTORNO		<p><u>SALUD JOVEN</u></p> <p>Web con información para una correcta salud digital.</p>		<p><u>TECNOADICCIONES</u></p> <p>Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de las tecnoadicciones.</p>
		<p><u>INTERNET SEGURA FOR KIDS</u></p> <p>Web del INCIBE con información, recursos y línea de ayuda sobre salud digital y protección del entorno.</p>		<p><u>OSI</u></p> <p>Oficina de Seguridad del Internauta: recursos, información y soporte técnico.</p>

AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- Resolución de problemas técnicos.
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
- Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.
- Identificación de lagunas en la competencia digital.

BÁSICO

- Resolución de problemas técnicos de baja complejidad, relacionados con el uso de dispositivos digitales en la práctica docente.
- Utilización de herramientas, aplicaciones y recursos en línea para identificar y resolver problemas técnicos.
- Búsqueda de actividades y proyectos de innovación educativa digital para aplicar en el aula.
- Conocimiento de la competencia digital e identificación de las lagunas y necesidades de formación y actualización como docente.

MEDIO

- Resolución frecuente de incidencias producidas en la práctica docente propia.
- Desarrollo de actividades de aula en función de la evaluación de la competencia digital del alumnado.
- Elaboración de actividades de aula y centro para la mejora de la competencia digital del alumnado.
- Participación frecuente en diferentes actividades de actualización y formación sobre desarrollo profesional tecnológico.
- Puesta en práctica, con el alumnado, de experiencias educativas digitales innovadoras.



AVANZADO

- Formación a la comunidad educativa acerca de estrategias para resolver problemas técnicos en la práctica docente.
- Participación activa en la creación, colaboración y compartición de materiales y proyectos digitales innovadores y creativos, junto a otros docentes y comunidades educativas.
- Desarrollo de actividades y estrategias formativas para la mejora de la competencia digital de los docentes.
- Participación activa en la formación a otros docentes en la mejora de su competencia digital así como en la actualización y desarrollo profesional propio.
- Promoción de adaptaciones metodológicas para la mejora del uso de medios digitales en la comunidad educativa.

AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER “CLIC” EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TÉCNICOS		<u>CENTRO DE SOPORTE JCYL</u> Web de soporte de EducaCyL con información y recursos de interés.		<u>MICROSOFT</u> Web de soporte y formación de las herramientas corporativas de Office 365.
		<u>MOODLE</u> Manuales de uso y soporte sobre la herramienta corporativa Moodle.		<u>OSI</u> Línea de ayuda y soporte de la Oficina de Seguridad del Internauta
IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES TECNOLÓGICAS		<u>SELFIE</u> Herramienta de autoreflexión de la competencia digital del docente y el alumno.		<u>CERTICYL</u> Certificación de la competencia digital a través de las diferentes sedes del CyL digital.
INNOVACIÓN DUCATIVA		<u>CFIE PROVINCIAL</u> Oferta formativa relacionada con la competencia digital del profesorado en los CFIEs provinciales de referencia.		<u>CRFPTIC</u> Proyectos de Innovación Educativa convocados por el CRFPTIC y otros CFIEs regionales.
		<u>PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCACYL</u> Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa en EducaCyL.		<u>SIMO EDUCACIÓN</u> Proyectos innovadores, experiencias y premios educativos en el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.
		<u>APRENDE INTEF</u> Formación online a través del INTEF con MOOC, NOOC y SPOOC relacionados con la competencia digital del profesorado.		<u>MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FP</u> Formación en red del profesorado a través del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
		<u>MEJORA ESCUELA PÚBLICA</u> Asociación para la promoción de buenas prácticas y proyectos de innovación educativa.		<u>GRANDES PROFES, GRANDES INICIATIVAS</u> Premios para la promoción de proyectos innovadores y de éxito entre la comunidad educativa.

CONSEJOS PARA UNA CORRECTA **ENSEÑANZA CON TIC**

