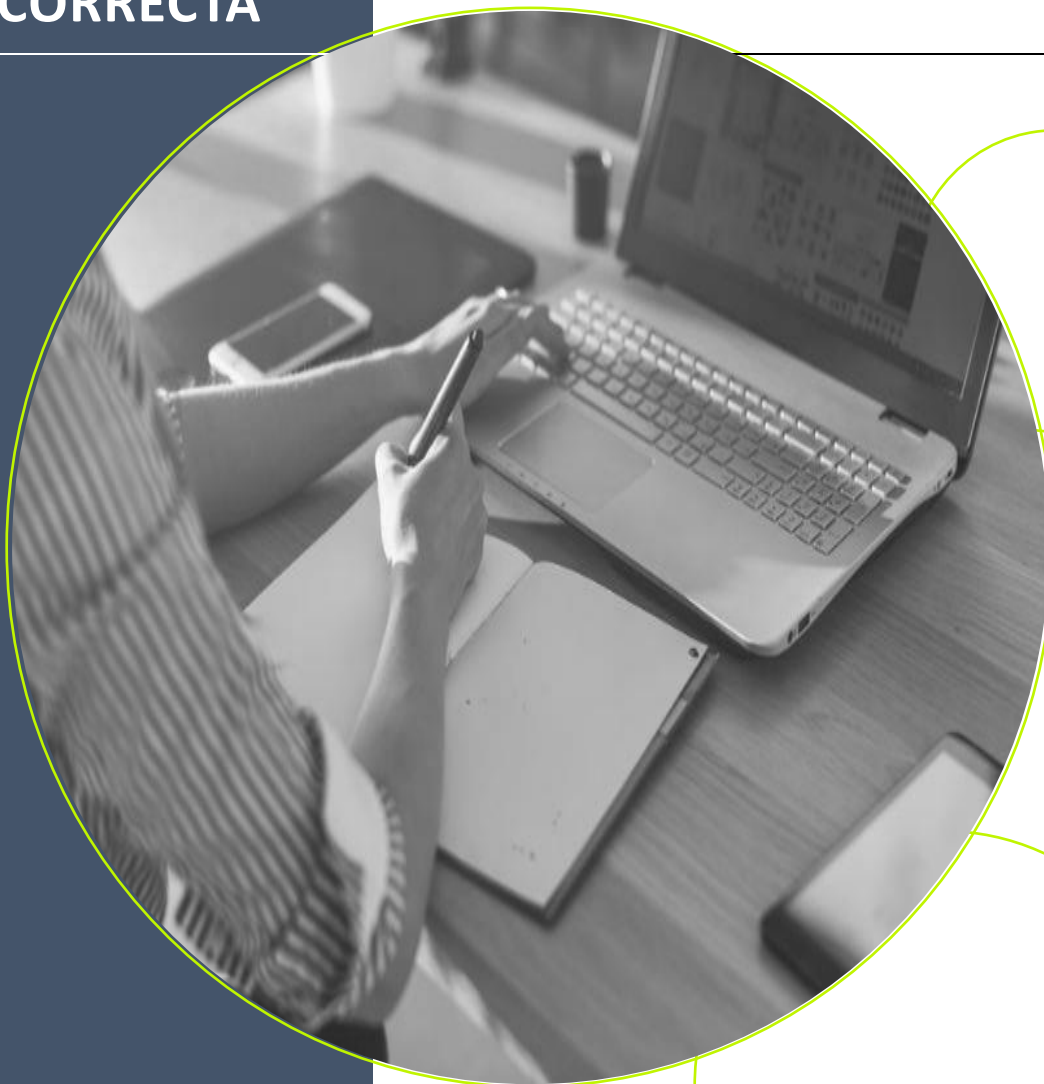


CONSEJOS PARA UNA CORRECTA

ENSEÑANZA A DISTANCIA



GUÍA DE AYUDA AL DOCENTE



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



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 situación de enseñanza en remoto, a distancia o mixta.

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.

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 8 – ÁREA 2 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 11 – ÁREA 3 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 14 – ÁREA 4 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 16 – ÁREA 5 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 18 – ÁREA 6 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)





...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.

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 ...)

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.

4 - METODOLOGÍA 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.

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.

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 de Referencia de la Competencia Digital Docente (enero 2022)

AREA 1 – COMPROMISO PROFESIONAL

AREA 2 – CONTENIDOS DIGITALES

AREA 3 – ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

AREA 4 – EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

AREA 5 – EMPODERAMIENTO DEL ALUMNO

AREA 6 – DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

Para cada área, se establecen unos contenidos y 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 – COMPROMISO PROFESIONAL

COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES



- Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la colaboración y la comunicación organizativa con la comunidad educativa.
- Reflexionar sobre la práctica digital docente.
- Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.
- Protección de datos personales, privacidad y seguridad y bienestar digital.

BÁSICO

- Conocimiento y uso básico de las tecnologías de comunicación y colaboración utilizadas en los contextos educativos.
- Conocer las necesidades de formación para mejorar la práctica docente
- Evaluación básica de la adaptación al currículo, de los recursos educativos presentes en internet.
- Utilización de fuentes y recursos digitales sobre las materias que se imparten.
- Identifica los riesgos y amenazas asociadas al uso de las tecnologías digitales.

MEDIO

- Utiliza canales y herramientas de comunicación más adecuados incluso para destinatarios específicos, y de forma responsable.
- Compartición de recursos educativos e información relevante con otros docentes.
- Buscar y actualizar mi competencia docente con la experiencia y aprendizaje de otros compañeros.
- Buscar cursos de formación adecuados. Intercambio de conocimiento en comunidades profesionales.
- Aplica las medidas de seguridad necesarias para la protección de datos personales derechos digitales según la normativa vigente.

AVANZADO

- Colaboración con otros docentes en el intercambio y creación de recursos educativos de utilidad, usando licencias adecuadas.
- Reflexionar sobre la utilización eficaz de las tecnologías para la comunicación.
- Formación a otros docentes y alumnos sobre prácticas efectivas para encontrar información y evaluar/contrastar su fiabilidad.
- Interacción, colaboración y participación activa junto a otros profesionales y expertos.
- Desarrollo activo en formación y participación en formación.
- Analiza y articula medidas para garantizar la prevención, detección y actuación, asesorando ante los riesgos de las tecnologías digitales.





AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

- RECURSOS DE DESARROLLO -

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

PLATAFORMAS PARA LA COLABORACIÓN Y COMUNICACIÓN		<u>TEAMS</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		<u>OUTLOOK</u> Correo electrónico corporativo para docentes y alumnos EducaCyL.
		<u>MOODLE</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		<u>OFFICE 365</u> Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.
		<u>HOOTSUITE</u> Plataforma de gestión de redes sociales.		<u>EDMODO</u> Aplicación de red social educativa global que ayuda a interconectar a profesores, padres y alumnos/as
PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL		<u>MALDITA.ES</u> Web para contrastar información y desmentir bulos y noticias falsas.		<u>DIALNET</u> Portal bibliográfico que recopila y proporciona acceso a documentos como artículos de revistas, libros, capítulos de obras o tesis doctorales.
		<u>CREATIVE COMMONS</u> Información y creación de licencias para contenido digital propio.		<u>GOOGLE ACADÉMICO</u> Buscador para localizar documentos académicos como artículos, tesis, libros y resúmenes de fuentes diversas.
PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL		<u>ESCUDOWEB</u> Software y aplicaciones de seguridad para dispositivos.		<u>ESET</u> Antivirus y control parental en dispositivo móvil y PC
		<u>NORTON</u> Protección de dispositivos y control parental		<u>QUSTODIO</u> Aplicación de control parental en línea.

DATOS PERSONALES E IDENTIDAD DIGITAL		<u>GUÍA -AEPD</u> Guía de la Agencia Española de Protección de Datos para Centros Educativos.		<u>IDENTIDAD DIGITAL</u> Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de la identidad digital.
		<u>PSYCD</u> Plan de Seguridad y Confianza Digital de la Consejería de Educación de CyL con recursos e información de interés.		<u>PROTECCIÓN DE LA PRIVACIDAD</u> Web con recursos multimedia para sensibilizar acerca de la protección de la privacidad y la identidad digital.
		<u>INCIBE</u> Web con información, guías y recursos del Instituto de Ciberseguridad.		<u>BCIBERSEGURIDAD - INTEF.</u> Web que aúna recursos digitales asociados Ciberseguridad y protección de datos.

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

AREA 2 – CONTENIDOS DIGITALES

COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Búsqueda y selección de contenidos digitales.**
- **Creación y modificación de recursos digitales.**
- **Protección, gestión y compartición de contenidos digitales.**

- Conocimiento y uso básico de las tecnologías para buscar recursos.
- Control de recursos sin modificar los mismos.
- Creación de contenidos y modificación de recursos mediante herramientas y estrategias básicas.
- Gestión de contenidos mediante estrategias básicas.

BÁSICO

- Localización y evaluación de los recursos adecuados utilizando criterios básicos y complejos.
- Creación y adaptación de recursos mediante algunas funciones avanzadas y en un contexto de aprendizaje concreto.
- Protección eficaz de los contenidos mediante estrategias básicas.
- Intercambio profesional de contenidos.

MEDIO

- Localización y evaluación exhaustiva de los recursos adecuados teniendo en cuenta todos los aspectos relevantes.
- Creación y modificación, de forma individual o en colaboración con otros, de recursos según el contexto de aprendizaje usando estrategias avanzadas.
- Creación de recursos digitales complejos e interactivos.
- Fomento del uso de los recursos digitales en la educación.
- Publicación, a nivel profesional, de contenidos digitales de creación propia.

AVANZADO













AREA 2 – CONTENIDOS DIGITALES

- RECURSOS DE DESARROLLO -

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

REPOSITARIOS DE CONTENIDOS DIGITALES EN LA RED		<u>CROL - JCYL</u> Recursos educativos de la Consejería de Educación de Castilla y León.		<u>PROCOMÚN</u> Red de recursos educativos en abiertos del INTEF.
		<u>RECURSOS EDUCATIVOS INTEF</u> Recursos educativos abiertos, banco de imágenes, audios, videos y proyectos y experiencias educativas.		<u>YAMMER</u> Colección de recursos didácticos organizados en comunidades educativas con intereses comunes.
		<u>AYUDA PARA MAESTROS</u> Blog con multitud de recursos educativos de interés para docentes.		<u>BLOGS PARA DOCENTES</u> Recopilación de blogs docentes con multitud de recursos de interés.

BÚSQUEDA, SELECCIÓN Y ALMACENAMIENTO DE CONTENIDOS DIGITALES		<u>ONEDRIVE</u> Almacenamiento y compartición de archivos (1TB). Incluido en Office 365 (Herramienta Corporativa EducaCyl).		<u>WAKELET</u> Creación de repositorios y colecciones en línea, para guardar y compartir enlaces, documentos y contenido multimedia.
		<u>DIIGO</u> Marcador que permite ordenar y clasificar las direcciones web según nuestros intereses, además de añadir notas e imágenes.		<u>SYMBALOO</u> Aplicación para organizar, categorizar y compartir enlaces web.
		<u>EVERNOTE</u> Aplicación que sirve para almacenar archivos de notas, imágenes, audios, direcciones web... Manteniendo una sincronización constante entre los distintos dispositivos.		<u>PEARLTREES</u> Aplicación para organizar direcciones web, fotos o archivos de texto en diferentes colecciones que se pueden compartir con el resto de la comunidad.

 Wondershare Filmora	<u>FILMORA</u> Es un software de edición de video que ayuda a las empresas a crear y distribuir videos		<u>OFFICE 365</u> Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.
	<u>GENIALLY</u> Herramienta en línea para crear infografías y presentaciones.		<u>EDUCAPLAY</u> Herramienta en línea para crear actividades educativas interactivas.
	<u>POPPLET</u> Herramienta en línea para crear esquemas y mapas conceptuales.		<u>Audacity</u> Editor y grabador multipista de audio.
	<u>CANVA</u> Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños.		<u>SANDBOX</u> Plantillas de Genially y Canva para gamificar tus clases.
	<u>TUMBLR</u> Es una plataforma de medios sociales, la cual alberga más de 529 millones de blogs, que incluyen una variedad de contenido.		<u>BOOKCREATOR</u> Book creator es una plataforma cuya interfaz se asemeja a un “lienzo en blanco” para desarrollar la creatividad y compartir aprendizaje

AREA 3 – ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- Enseñanza.
- Orientación y apoyo en el aprendizaje.
- Aprendizaje entre iguales.
- Aprendizaje autorregulado.

BÁSICO

- Gestión de contenidos mediante estrategias básicas.
- Uso básico de las tecnologías digitales disponibles para la enseñanza.
- Empleo de las estrategias digitales básicas para interactuar con los estudiantes.
- Incentivo a los estudiantes para utilizar las tecnologías digitales en sus actividades colaborativas.
- Utilización de las tecnologías digitales en actividades de aprendizaje autorreguladas.

MEDIO

- Utilización de las tecnologías digitales con el propósito de mejorar las estrategias pedagógicas.
- Uso de las tecnologías digitales para mejorar el seguimiento y la orientación.
- Uso de los entornos digitales para apoyar el aprendizaje colaborativo.
- Uso de los entornos digitales para apoyar de forma integral el aprendizaje autorregulado.

AVANZADO

- Coordinación, seguimiento y adaptación flexible del uso de las tecnologías digitales para mejorar las estrategias pedagógicas.
- Empleo de las tecnologías digitales de forma estratégica y deliberada para proporcionar orientación y apoyo.
- Uso de entornos digitales para la generación de conocimientos en colaboración de los estudiantes y la evaluación entre pares.
- Reflexión crítica sobre las estrategias digitales utilizadas para fomentar el aprendizaje autorregulado.
- Uso de las tecnologías digitales para innovar en las estrategias de enseñanza, prestación de orientación, fórmulas de colaboración entre estudiantes y enfoques pedagógicos para el aprendizaje autorregulado.

AREA 3 – ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- RECURSOS DE DESARROLLO -





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

HERRAMIENTAS PARA LA INTERACCIÓN Y COLABORACIÓN EN RED		<u>TEAMS</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		<u>DRAWP FOR SCHOOL</u> Aplicación que se utiliza para almacenar archivos en una nube colaborativa, también sirve comunicaciones entre estudiantes.
		<u>MOODLE</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		<u>CLASSDOJO</u> Plataforma de gestión de comportamiento que permite la interacción con las familias y el alumnado.
HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES COLABORATIVAS		<u>CANVA</u> Página o aplicación web que se utiliza para el diseño gráfico de una manera simplificada.		<u>WHITEBOARD</u> Pizarra digital interactiva y colaborativa.
		<u>OFFICE 365</u> Banco de herramientas de creación de contenido (PowerPoint, Word, Excel, Sway, etc.).		<u>EXPLAIN EVERYTHING</u> Lecciones y presentaciones interactivas.
HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE AUTORREGULADO		<u>LIVEWORKSHEETS</u> Plataforma con ejercicios y fichas de aprendizaje.		<u>EDUCAPLAY</u> Plataforma de creación de actividades multimedia.
		<u>WORDWALL</u> Herramienta para actividades interactivas e imprimibles.		<u>NEARPOD</u> Contenido interactivo a través de diapositivas.
		<u>EDPUZZLE</u> Herramienta de edición de vídeo y cuestionarios a través de los mismos.		<u>LEARNING APPS</u> Módulos interactivos con aplicaciones para las distintas materias.

HERRAMIENTAS PARA EL APOYO DE LA
INFORMACIÓN

	<u>GENIALLY</u> Software para crear contenidos interactivos, con imágenes, vídeos, mapas...		<u>PREZI</u> Creación de presentaciones dinámicas.
	<u>POWTOON</u> Herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video.		<u>PIXTON</u> Creación de personajes y cómics.
	<u>WIX</u> Creador de páginas web.		<u>WORDPRESS</u> Creador de sitios web.

DETECCIÓN Y ATENCIÓN DE
NECESIDADES

	<u>DETECTA</u> Herramienta que sirve para localizar dificultades de aprendizaje.		<u>ARASAAC</u> Página Web con recursos descargables para la comunicación a través de pictogramas.
	<u>CBOARD</u> Aplicación web para niños y adultos con problemas de habla y lenguaje, ayudando a la comunicación con símbolos y texto a voz.		<u>SMILE AND LEARN</u> App educativa que utiliza la IA para analizar el aprendizaje de los alumnos e itinerarios de aprendizaje mediante diferentes juegos.

AREA 4 – EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- Estrategias de evaluación.
- Analíticas y evidencias de aprendizaje.
- Retroalimentación y toma de decisiones.

BÁSICO

- Integración de las tecnologías digitales en las estrategias de evaluación tradicionales.
- Utilizar datos básicos del rendimiento del alumnado de forma digital para proporcionar a los mismos una retroalimentación sobre su progreso.
- Uso de tecnologías digitales para obtener una visión general del progreso de los alumnos.

MEDIO

- Uso de una gama variada de tecnologías digitales para realizar una evaluación sumativa y formativa tanto dentro como fuera del aula.
- Empleo de los datos de la evaluación digital del alumnado para monitorizar su progreso y generar planes estratégicos de apoyo individual al aprendizaje.
- Uso de tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación sobre la base de los datos generados.

AVANZADO

- Selección, creación, adaptación y desarrollo de formatos de evaluación digital de forma integral y crítica.
- Uso de resultados de evaluación digital para observar los patrones de aprendizaje y reflexionar sobre la idoneidad y eficacia de las estrategias y metodologías utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Utilizo la evaluación digital para proporcionar al alumnado itinerarios digitales de aprendizaje según sus necesidades.

AREA 4 – EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- RECURSOS DE DESARROLLO -

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

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN		<u>FORMS</u> Herramienta incluida en Office 365 para hacer cuestionarios y actividades de evaluación.		<u>KAHOOT</u> Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación.
		<u>SOCRATIVE</u> Herramienta de evaluación formativa en diversos formatos: pruebas, preguntas rápidas, tickets de salida, etc. ¡No se necesitan cuentas de estudiante!		<u>PLICKERS</u> Aplicación de realidad aumentada para generar cuestionarios online sin utilizar dispositivos, sino códigos QR.
		<u>QUIZZLET</u> Herramienta en línea para crear fichas, juegos y actividades lúdicas de evaluación.		<u>QUIZZIZ</u> Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación.
ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE		<u>CORUBRICS</u> Herramienta que permite realizar un proceso completo de evaluación con rúbricas. Heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.		<u>PAUTAS DE EVALUACIÓN EN TEAMS</u> Permite crear rúbricas en las tareas para que los alumnos obtengan una retroalimentación de su propio aprendizaje.
		<u>EDPUZZLE</u> Con Edpuzzle crea y comparte lecciones interactivas en vídeo añadiendo preguntas y anotaciones. Toma decisiones midiendo los resultados.		<u>SMILE AND LEARN</u> App educativa que utiliza la IA para analizar el aprendizaje de los alumnos y ofrecerles feedback e itinerarios de aprendizaje mediante diferentes juegos.
RETROALIMENTACIÓN Y TOMA DE DECISIONES		<u>AEPD</u> Informe de la Agencia Española de Protección de Datos sobre el uso de información y datos almacenados en plataformas no educativas.		<u>IDENTIDAD DIGITAL</u> Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de la identidad digital.
		<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.

AREA 5 – EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Accesibilidad e inclusión.**
- **Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.**
- **Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje.**

BÁSICO

- Preocupación por la accesibilidad y la inclusión.
- Sensibilización sobre los problemas de accesibilidad e inclusión.
- Desconocimiento del potencial de las tecnologías digitales.
- Conocimiento del potencial de las tecnologías digitales para la personalización.
- Poco uso de las tecnologías digitales para que los estudiantes se impliquen.
- Uso de tecnologías digitales para captar el interés de los estudiantes.

MEDIO

- Aproximación inicial a la accesibilidad y la inclusión.
- Posibilitar la accesibilidad y la inclusión.
- Empleo de tecnologías digitales para la personalización.
- Uso estratégico de diversas tecnologías digitales para la personalización.
- Fomento del uso activo de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes.
- Uso de tecnologías digitales para el compromiso activo de los estudiantes con la materia.

AVANZADO

- Mejora de la accesibilidad y la inclusión.
- Innovación de las estrategias de accesibilidad e inclusión.
- Implementación integral y crítica del aprendizaje diferenciado y personalizado.
- Innovación en las estrategias de personalización utilizando las tecnologías digitales.
- Implementación integral y crítica de estrategias para el aprendizaje activo.
- Innovación en las estrategias digitales para el aprendizaje activo.

AREA 5 – EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

- RECURSOS DE DESARROLLO -

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

ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN		YOUTUBE Recursos de vídeos con posibilidades de accesibilidad como subtítulos o lengua de signos y audio descripción.		JAWS Es un software lector de pantalla para ciegos o personas con visión reducida.
		PROLOQUO2GO Accesibilidad para personas con problemas de comunicación verbal.		QUIERO DECIRTE Es una aplicación que se utiliza como comunicador que facilita y potencia la comunicación espontánea mediante imágenes y sonidos.
ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS PERSONALES EN EL APRENDIZAJE		SMARTICK Ofrece a los niños un método de aprendizaje. Las sesiones se adaptan a ellos, con contenidos para reforzar las áreas más débiles y ampliar las fuertes.		LEO CON GRIN Aplicación para aprender a leer por ritmos.
		CHAT GPT Es una inteligencia artificial con forma de Chat Bot que ofrece todo tipo de información solicitada.		WIKIPEDIA Es una enciclopedia, entendida como soporte que permite la recopilación, el almacenamiento y la transmisión de la información de forma estructurada.
COMPROMISO ACTIVO DEL ALUMNADO CON SU PROPIO APRENDIZAJE		QUIZZIZ Es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas.		MICROSOFT TODO Es una aplicación organizadora de tareas basada en la nube. Permite a los usuarios gestionar sus tareas desde cualquier lugar.
		PEAR DECK ES un complemento de las presentaciones que nos permite crear presentaciones interactivas o bien añadir interacción a las que ya tenemos.		PADLET Es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además, es una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa.

AREA 6 – DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.
- Comunicación, colaboración y ciudadanía digital.
- Creación de contenidos digitales.
- Uso responsable y bienestar digital.

BÁSICO

- Fomento del uso de las tecnologías digitales para la búsqueda de información por parte de los estudiantes.
- Recomendación a los estudiantes del uso de las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración.
- Promoción del uso de las tecnologías digitales de forma segura y responsable.
- Uso de estrategias que fomenten la creación de contenido digital por parte de los alumnos.
- Fomento entre los estudiantes la resolución de problemas técnicos.

MEDIO

- Implementación de actividades para la alfabetización de los en materia de información y medios de comunicación.
- Uso de una serie de medidas pedagógicas para la resolución de problemas digitales por parte de los estudiantes.
- Desarrollo de actividades de aprendizaje en la que los alumnos creen sus propios contenidos digitales.
- Desarrollo de estrategias para prevenir, identificar y actuar contra el comportamiento que afecta al bienestar del alumnado.
- Llevar a cabo una serie de actividades para fomentar la comunicación y colaboración digital de los estudiantes.













AVANZADO





- Uso de formatos innovadores para fomentar la alfabetización de los estudiantes en materia de información y medios de comunicación.
- Promoción integral y crítica de la comunicación y colaboración digital de los alumnos.
- Reflexión, debate, rediseño e innovación de estrategias pedagógicas para fomentar la capacidad de los estudiantes de utilizar las tecnologías digitales para su propio bienestar.
- Innovación en estrategias pedagógicas para la expresión y la creación de contenidos digitales por parte de los estudiantes.
- Hacer que los estudiantes apliquen su competencia digital de manera no convencional a situaciones nuevas y que propongan de forma creativa nuevas soluciones o productos.

AREA 6 – DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

- RECURSOS DE DESARROLLO -

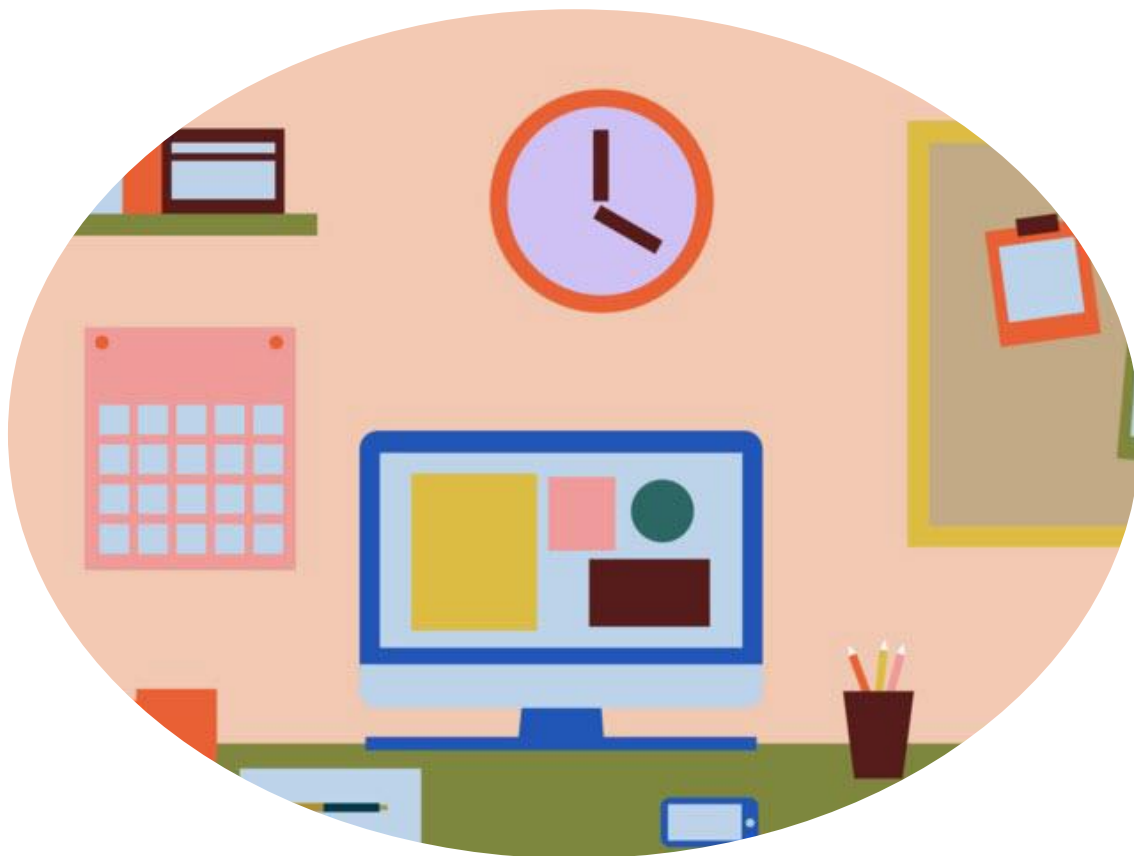
HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN		<u>TEAMS</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		<u>MOODLE</u> Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.
MOTORES DE BÚSQUEDA		<u>KIDDLE.CO</u> Buscador adaptado para niños, regulando el contenido que les aparece en las búsquedas.		<u>GOOGLE ACADÉMICO</u> Buscador para localizar documentos académicos como artículos, tesis, libros y resúmenes de fuentes diversas.
		<u>BUNIS</u> Buscador que trabaja con una base de datos con palabras no apropiadas para menores. Con un apartado dedicado a los profesores y otro para los padres.		<u>YOUTUBE KIDS</u> Buscador de videos en un entorno controlado para que los niños naveguen por la plataforma.
CREACIÓN CONTENIDOS DIGITALES		<u>CANVA</u> Herramienta en línea para crear infografías y presentaciones.		<u>POWERPOINT</u> Aplicación de Office para generar presentaciones.
		<u>SWAY</u> Aplicación incluida en Office para generar presentaciones colaborativas.		<u>MURAL</u> Muro colaborativo para compartir archivos, esquemas, etc.
		<u>SPREAKER</u> Aplicación de creación de podcast y edición de video.		<u>KDNLIVE</u> Editor de vídeo para PC.

PROGRAMACIÓN Y LENGUAJE COMPUTACIONAL		<u>SCRATCH</u> Herramienta en línea para trabajar la programación y el lenguaje computacional.		<u>MINECRAFT EDUCATION EDITION</u> Juego educativo basado en Minecraft que incluye una plataforma para programar (code builder)
		<u>CODE</u> Página Web en la que se encuentra un repositorio de tutoriales y lecciones sobre programación.		<u>ARDUINO</u> Software y hardware para trabajar lenguajes de programación y asociación a una controladora que ponga en marcha lo programado.

USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL		<u>SALUD JOVEN</u> Web con información para una correcta salud digital.		<u>TECNOADICCIONES</u> Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de las tecnoadicciones.
		<u>INTERNET SEGURA FOR KIDS</u> Web del INCIBE con información, recursos y línea de ayuda sobre salud digital y protección del entorno.		<u>INCIBE</u> Web con información, guías y recursos del Instituto de Ciberseguridad.
		<u>PSYCD</u> Plan de Seguridad y Confianza Digital de la Consejería de Educación de CyL con recursos e información de interés.		<u>ASEGURA TIC</u> Recursos, información y normativa sobre seguridad digital en menores y entornos educativos

CONSEJOS PARA UNA **ENSEÑANZA A DISTANCIA**



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación