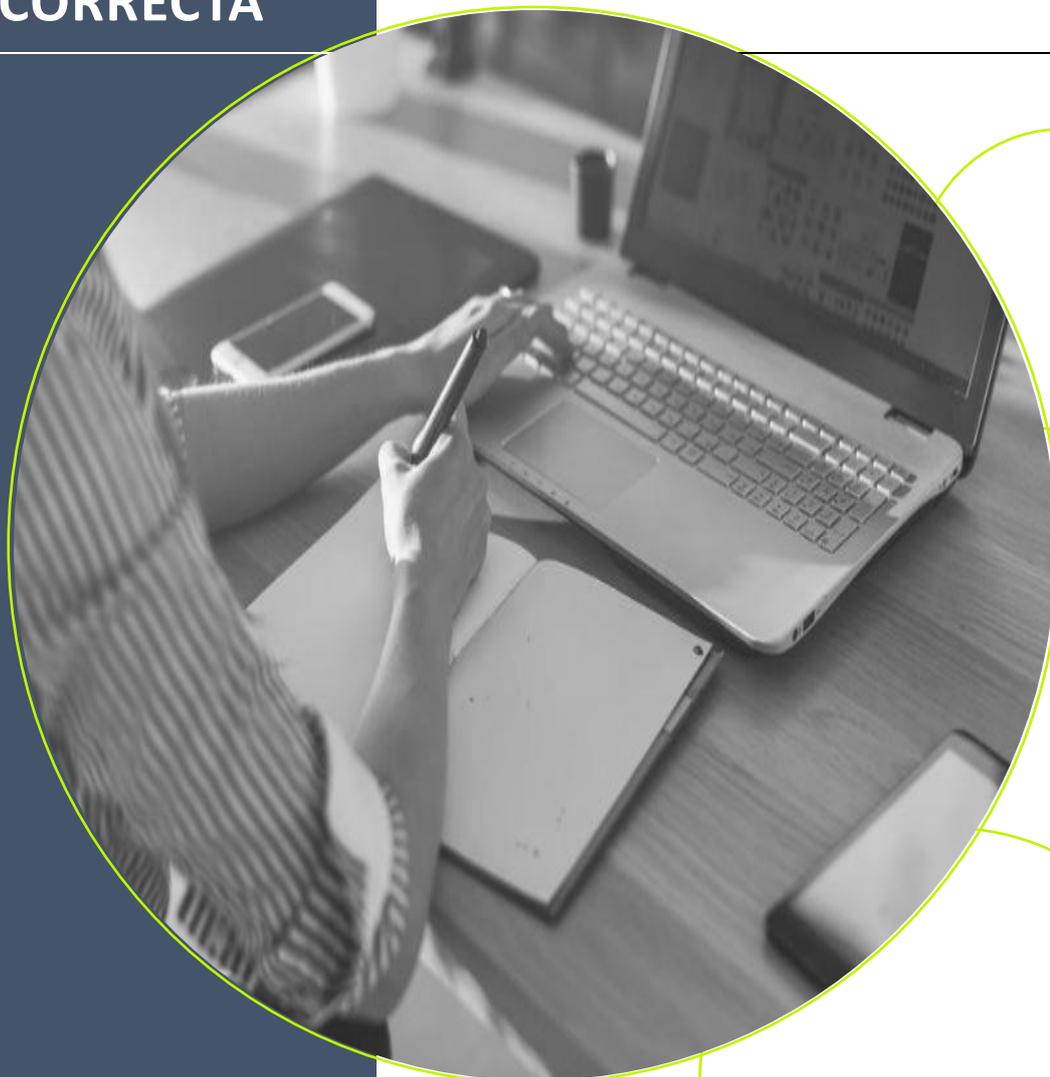




# CONSEJOS PARA UNA CORRECTA

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

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

EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES		<p><a href="#"><u>CREATIVE COMMONS</u></a></p> <p>Información y creación de licencias para contenido digital propio.</p>		<p><a href="#"><u>FEEDLY</u></a></p> <p>Lector de feeds RSS</p>
		<p><a href="#"><u>MALDITA.ES</u></a></p> <p>Web para contrastar información y desmentir bulos y noticias falsas.</p>		<p><a href="#"><u>DISANEDU</u></a></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><a href="#">TEAMS</a></u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u><a href="#">OUTLOOK</a></u></p> <p>Correo electrónico corporativo para docentes y alumnos EducaCyL.</p>
		<p><u><a href="#">MOODLE</a></u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u><a href="#">OFFICE ONLINE/2016</a></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](http://www.educa.jcyl.es)

SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL		<p><u><a href="#">PSYCD</a></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><a href="#">ASEGURA TIC</a></u></p> <p>Recursos, información y normativa sobre seguridad digital en menores y entornos educativos</p>
		<p><u><a href="#">INCIBE</a></u></p> <p>Web con información, guías y recursos del Instituto de Ciberseguridad.</p>		<p><u><a href="#">PANTALLAS AMIGAS</a></u></p> <p>Web con recursos, información y contenidos sobre ciudadanía digital responsable.</p>

PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LÍNEA - PUBLICACIONES Y EVENTOS		<p><u><a href="#">EDUCACION 3.0</a></u></p> <p>Revista de innovación educativa en formato digital y físico con recursos e información de interés.</p>		<p><u><a href="#">HOOTSUITE</a></u></p> <p>Plataforma de gestión de redes sociales.</p>
		<p><u><a href="#">SIMO EDUCACIÓN</a></u></p> <p>Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.</p>		<p><u><a href="#">EVENTOS EDUCATIVOS</a></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

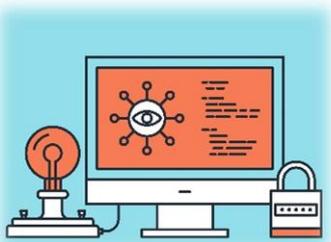
### - RECURSOS DE DESARROLLO -

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

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

<b>PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL</b>		<p><b><u>ESCUADOWEB</u></b></p> <p>Software y aplicaciones de seguridad para dispositivos.</p>		<p><b><u>ESET</u></b></p> <p>Antivirus y control parental en dispositivo móvil y PC</p>
		<p><b><u>NORTON</u></b></p> <p>Protección de dispositivos y control parental</p>		<p><b><u>QUSTODIO</u></b></p> <p>Aplicación de control parental en línea.</p>
<b>DATOS PERSONALES E IDENTIDAD DIGITAL</b>		<p><b><u>AEPD</u></b></p> <p>Guía de la Agencia Española de Protección de Datos para Centros Educativos.</p>		<p><b><u>PROTECCIÓN DE LA PRIVACIDAD</u></b></p> <p>Web con recursos multimedia para sensibilizar acerca de la protección de la privacidad y la identidad digital.</p>
		<p><b><u>IDENTIDAD DIGITAL</u></b></p> <p>Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de la identidad digital.</p>		<p><b><u>AEPD</u></b></p> <p>Informe de la Agencia Española de Protección de Datos sobre el uso de información y datos almacenados en plataformas no educativas.</p>
<b>PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL ENTORNO</b>		<p><b><u>SALUD JOVEN</u></b></p> <p>Web con información para una correcta salud digital.</p>		<p><b><u>TECNOADICCIONES</u></b></p> <p>Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de las tecnoadicciones.</p>
		<p><b><u>INTERNET SEGURA FOR KIDS</u></b></p> <p>Web del INCIBE con información, recursos y línea de ayuda sobre salud digital y protección del entorno.</p>		<p><b><u>OSI</u></b></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		<a href="#"><u>CENTRO DE SOPORTE JCYL</u></a> Web de soporte de EducaCyL con información y recursos de interés.		<a href="#"><u>MICROSOFT</u></a> Web de soporte y formación de las herramientas corporativas de Office 365.
		<a href="#"><u>MOODLE</u></a> Manuales de uso y soporte sobre la herramienta corporativa Moodle.		<a href="#"><u>OSI</u></a> Línea de ayuda y soporte de la Oficina de Seguridad del Internauta

IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES TECNOLÓGICAS		<a href="#"><u>SELFIE</u></a> Herramienta de autoreflexión de la competencia digital del docente y el alumno.		<a href="#"><u>CERTICYL</u></a> Certificación de la competencia digital a través de las diferentes sedes del CyL digital.
--	--	--	---	--

INNOVACIÓN EDUCATIVA		<a href="#"><u>CFIE PROVINCIAL</u></a> Oferta formativa relacionada con la competencia digital del profesorado en los CFIEs provinciales de referencia.		<a href="#"><u>CRFPTIC</u></a> Proyectos de Innovación Educativa convocados por el CRFPTIC y otros CFIEs regionales.
		<a href="#"><u>PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCACYL</u></a> Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa en EducaCyL.		<a href="#"><u>SIMO EDUCACIÓN</u></a> Proyectos innovadores, experiencias y premios educativos en el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.
		<a href="#"><u>APRENDE INTEF</u></a> Formación online a través del INTEF con MOOC, NOOC y SPOOC relacionados con la competencia digital del profesorado.		<a href="#"><u>MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FP</u></a> Formación en red del profesorado a través del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
		<a href="#"><u>MEJORA ESCUELA PÚBLICA</u></a> Asociación para la promoción de buenas prácticas y proyectos de innovación educativa.		<a href="#"><u>GRANDES PROFES, GRANDES INICIATIVAS</u></a> Premios para la promoción de proyectos innovadores y de éxito entre la comunidad educativa.

# CONSEJOS PARA UNA CORRECTA **ENSEÑANZA CON TIC**

