

INFORME DE RESULTADOS DO CENTRO

Código do centro	15024938	Nome do centro	CEIP de Esteiro
Tipoloxía do centro	CEIP	Niveis que imparte	Inf., Pri.
Data de inicio de test: 08/02/2022		Data na que se completa o test:	07/03/2022

Agradecemos a participación do profesorado do seu centro no TestCDD.

Este informe ofrece os resultados agrupados da autorreflexión do profesorado que participou no test do seu centro. O nivel de competencia dixital é orientativo e servirá para poder planificar a formación futura do profesorado no ámbito dixital.

ÍNDICE

1. Participación

- 1.1. Participación do centro
- 1.2. Participación por etapas
- 1.3. Participación segundo perfil do profesorado

2. Resultados

- 2.1. Puntuación e nivel de competencia do centro
- 2.2. Puntuación e nivel de competencia por etapas
- 2.3. Distribución do profesorado por niveis
- 2.4. Puntuación e nivel de competencia do centro por competencias
- 2.5. Distribución do profesorado por niveis dentro de cada competencia
- 2.6. Resultados por subcompetencias

1. Participación

1.1 Participación do centro

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
CENTRO	22	23	95,7%

No centro participaron 22 docentes dun total de 23 que foron convidados. É dicir participou o 95,7% do profesorado.

1.2 Participación por etapas

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Inf.	7	10	70%
Pri.	14	18	77,8%

Na etapa de Inf.:

Realizaron o test 7 docentes do total de 10 que foron convidados nesta etapa. É dicir participou o 70% do profesorado desta etapa.

1.3. Participación segundo perfil do profesorado

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Definitivo	13	13	100%
Interino	3	3	100%
Outros	1	1	100%
Provisional	3	4	75%
Substituto	2	2	100%

Do persoal Definitivo:

Realizaron o test 13 docentes do total de 13 que foron convidados neste perfil. É dicir participou o 100% do profesorado Definitivo.

2. Resultados

2.1. Puntuación e nivel de competencia do centro

	Puntuación media do test (sobre 192)	Nivel de competencia	Puntuación media do test en Galicia (sobre 192)	Nivel de competencia en Galicia
CENTRO	71,6	Integrador/a (B1)	76,4	Integrador/a (B1)

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 71,6 sobre 192, polo tanto obtivo un nivel Integrador/a (B1).

2.2. Puntuación e nivel de competencia por etapas

	Puntuación media do test (sobre 192)	Nivel de competencia	Puntuación media do test en Galicia (sobre 192)	Nivel de competencia en Galicia
Inf.	56,4	Explorador/a (A2)	66,2	Integrador/a (B1)
Pri.	79,6	Integrador/a (B1)	77,3	Integrador/a (B1)

Na etapa de Inf.:

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 56,4 sobre 192, polo tanto obtivo un nivel Explorador/a (A2).

2.3. Distribución do profesorado por niveis

	Total profesorado no nivel de competencia	% de profesorado participante neste nivel
Explorador/a (A2)	12	54,5%
Integrador/a (B1)	7	31,8%
Experto/a (B2)	3	13,6%
TOTAL	22	99,9 %

Dos 22 docentes do seu centro que participaron no testCDD obtemos os seguintes resultados:

- 12 teñen un nivel de competencia dixital Explorador/a (A2), é dicir, o 54,5%.
- 7 teñen un nivel de competencia dixital Integrador/a (B1), é dicir, o 31,8%.

2.4. Puntuación e nivel de competencia do centro por competencias

	Puntuación	Puntuación total da área	Puntuación media sobre 10
1. Compromiso profesional	22,5	54	4,2
2. Recursos dixitais	13	30	4,3
3. Ensino e aprendizaxe	9,9	30	3,3
4. Avaliación	5,9	18	3,3
5. Capacitación do alumnado	8,5	24	3,5
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	11,7	36	3,3
Total	71,5	192	4

Na competencia 1. Compromiso profesional: A puntuación do seu centro foi de 4,2.

Compare aquelas competencias que obteñen maior e menor puntuación a partir do Indicador comparativo entre competencias

2.5. Distribución do profesorado por niveis dentro de cada competencia

	Principiante (A1)	Explorador /a (A2)	Integrador/a (B1)	Experto/a (B2)	Líder (C1)	Pioneiro/a (C2)	Total
1. Compromiso profesional	86,4%	13,6%	0%	0%	0%	0%	100%
2. Recursos dixitais	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
3. Ensino e aprendizaxe	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
4. Avaliación	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
5. Capacitación do alumnado	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

O 86,4% do profesorado ten un nivel competencial Principiante (A1) na 1. Compromiso profesional

2.6. Resultados por subcompetencias

1. Compromiso profesional	Puntuación media (sobre 10)
---------------------------	-----------------------------

1.1 Comunicación organizativa. Usar as tecnoloxías dixitais para mellorar a comunicación co profesorado, co alumnado e/ou coas familias.	5,8
1.2 Contornos virtuais de aprendizaxe. Xestionar contornos virtuais de aprendizaxe tendo en conta aspectos éticos e un uso adecuado do tratamento de datos.	3,5
1.3 Colaboración profesional. Usar tecnoloxías dixitais para colaborar e interactuar con compañeiros e compañeiras e/ou outros axentes educativos.	4,5
1.4 Tecnoloxías dixitais e infraestrutura do centro educativo. Empregar tecnoloxías dixitais (dispositivos, plataformas e software) e infraestrutura (acceso a Internet, rede local) dispoñibles no meu centro para mellorar a educación.	5,2
1.5 Práctica reflexiva. Reflexionar sobre a miña propia práctica profesional e a colectiva en canto ao uso das tecnoloxías dixitais.	3,2
1.6 Vida dixital. Contribuír dun xeito positivo e ético ao mundo dixital, tendo en conta prácticas dixitais seguras e responsables.	4,8
1.7 Aprendizaxe profesional (a través das tecnoloxías dixitais). Empregar as tecnoloxías dixitais para a propia aprendizaxe profesional.	4,5
1.8 Aprendizaxe profesional (sobre tecnoloxías dixitais). Participar en actividades de aprendizaxe profesional para o desenvolvemento da competencia dixital docente.	4
1.9 Pensamento computacional. Traballar cos conceptos e procesos do pensamento computacional como parte da competencia dixital docente.	2

2. Recursos dixitais	Puntuación media (sobre 10)
2.1 Busca e selección. Utilizar criterios de busca e selección para identificar recursos dixitais que cumpran os obxectivos do proceso de ensino- aprendizaxe.	5,8
2.2 Creación. Crear recursos dixitais que apoiem e melloren os obxectivos de ensino- aprendizaxe.	4,3
2.3 Modificación. Modificar os recursos dixitais existentes para o apoio e mellora dos obxectivos de ensino- aprendizaxe, respectando as licenzas de autoría e distribución.	4,2
2.4 Xestión e protección. Organizar os contidos dixitais, permitindo un acceso fácil e seguro para o alumnado, as familias e o profesorado, e protexendo ao mesmo tempo os datos persoais e confidenciais.	3,8
2.5 Compartir. Compartir contidos dixitais respectando ás normas de propiedade intelectual e os dereitos de autoría.	3,5

3. Ensino e aprendizaxe	Puntuación media (sobre 10)
3.1 Ensino. Diseñar, desenvolver e apoiar á aprendizaxe co uso das tecnoloxías dixitais para mellorar os resultados desa aprendizaxe.	4,5
3.2 Orientación. Utilizar as tecnoloxías dixitais para proporcionar retroalimentación e oportunidades para a reflexión, que conducen a reaxustar as prácticas de ensino- aprendizaxe tanto para o profesorado como para o alumnado.	3,3
3.3 Aprendizaxe colaborativa. Utilizar as tecnoloxías dixitais para fomentar e mellorar a colaboración do alumnado na aprendizaxe individual e colectiva.	3
3.4 Aprendizaxe autorregulada. Utilizar as tecnoloxías dixitais para potenciar os procesos de aprendizaxe autorregulada do alumnado, fomentando a aprendizaxe activa e autónoma de modo que asuma a responsabilidade da súa propia aprendizaxe, e así desprazar o foco de atención do ensino á aprendizaxe.	3,2

3.5 Tecnoloxías emerxentes. Utilizar as tecnoloxías emerxentes de forma ética para explorar experiencias e contidos de aprendizaxe novos.	2,5
---	-----

4. Avaliación	Puntuación media (sobre 10)
4.1 Estratexias de avaliación. Usar as tecnoloxías dixitais para apoiar a avaliación formativa e sumativa da aprendizaxe.	3,5
4.2. Análise de evidencias. Usar as tecnoloxías dixitais para recoller e analizar evidencias sobre os procesos e resultados da aprendizaxe do alumnado.	3
4.3 Retroalimentación e planificación. Usar as tecnoloxías dixitais para proporcionarlle retroalimentación ao alumnado, facilitando a planificación de accións posteriores.	3,3

5. Capacitación do alumnado	Puntuación media (sobre 10)
5.1 Accesibilidade e inclusión. Garantir o acceso a recursos dixitais e actividades de aprendizaxe para todo o alumnado, tendo en conta as limitacións contextuais, físicas ou cognitivas para o seu uso.	3,3
5.2 Diferenciación e personalización. Usar as tecnoloxías dixitais para abordar as diversas necesidades e capacidades de aprendizaxe, permitindo que o alumnado avance a diferentes niveis e velocidades e siga itinerarios e obxectivos individuais de aprendizaxe.	3,3
5.3 Compromiso activo do alumnado coa súa propia aprendizaxe. Usar as tecnoloxías dixitais para fomentar o compromiso activo e creativo do alumnado na súa aprendizaxe.	3,5
5.4 Aprendizaxe mixta. Usar recursos e ferramentas dixitais, contornos virtuais de aprendizaxe e plataformas en liña para garantir a aprendizaxe do alumnado dentro e fóra da aula.	4

6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	Puntuación media (sobre 10)
6.1 Alfabetización en datos e informacional. Incorporar actividades de aprendizaxe que lle esixan ao alumnado o uso de tecnoloxías dixitais para buscar, avaliar e xestionar información e datos en contornos dixitais.	3,3
6.2 Comunicación e colaboración. Implementar actividades de aprendizaxe que requiran que o alumnado se comunique e colabore mediante o uso de tecnoloxías dixitais.	3,3
6.3 Creación de contidos. Incorporar actividades de aprendizaxe que requiran que o alumnado se exprese a través de medios dixitais, modificando e creando contidos dixitais en diferentes formatos.	3,8
6.4 Seguridade e benestar. Capacitar o alumnado para que utilice as tecnoloxías dixitais de forma segura, á vez que se minimizan os riscos para garantir o benestar físico, psicológico e social.	3,3
6.5 Uso responsable. Capacitar o alumnado para que utilice as tecnoloxías dixitais de forma responsable e ética, xestionando a súa identidade dixital, a súa pegada dixital e a súa reputación dixital.	2,8
6.6 Resolución de problemas. Incorporar actividades de aprendizaxe nas que o alumnado utilice as tecnoloxías dixitais para comprender e resolver problemas.	3