

INFORME DE RESULTADOS DO CENTRO

Código do centro	15010162	Nome do centro	CEIP Plurilingüe Ponte de Xubia
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	16	19	84,2%

No centro participaron 16 docentes dun total de 19 que foron convidados. É dicir participou o 84,2% do profesorado.

1.2 Participación por etapas

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Inf.	6	10	60%
Pri.	9	12	75%

Na etapa de Inf.:

Realizaron o test 6 docentes do total de 10 que foron convidados nesta etapa. É dicir participou o 60% do profesorado desta etapa.

1.3. Participación segundo perfil do profesorado

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Definitivo	8	10	80%
Interino	2	3	66,7%
Outros	1	1	100%
Provisional	3	3	100%
Substituto	2	2	100%

Do persoal Definitivo:

Realizaron o test 8 docentes do total de 10 que foron convidados neste perfil. É dicir participou o 80% 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	91,1	Integrador/a (B1)	76,4	Integrador/a (B1)

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 91,1 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.	98	Experto/a (B2)	66,2	Integrador/a (B1)
Pri.	85,6	Integrador/a (B1)	77,3	Integrador/a (B1)

Na etapa de Inf.:

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 98,0 sobre 192, polo tanto obtivo un nivel Experto/a (B2).

2.3. Distribución do profesorado por niveis

	Total profesorado no nivel de competencia	% de profesorado participante neste nivel
Explorador/a (A2)	4	25%
Integrador/a (B1)	6	37,5%
Experto/a (B2)	3	18,8%
Líder (C1)	2	12,5%
Pioneiro/a (C2)	1	6,3%
TOTAL	16	100,1 %

Dos 16 docentes do seu centro que participaron no testCDD obtemos os seguintes resultados:

- 4 teñen un nivel de competencia dixital Explorador/a (A2), é dicir, o 25,0%.
- 6 teñen un nivel de competencia dixital Integrador/a (B1), é dicir, o 37,5%.

2.4. Puntuación e nivel de competencia do centro por competencias

	Puntuación	Puntuación total da área	Puntuación media sobre 10
1. Compromiso profesional	27,3	54	5,1
2. Recursos dixitais	15,4	30	5,1
3. Ensino e aprendizaxe	13,3	30	4,4
4. Avaliación	8,2	18	4,6
5. Capacitación do alumnado	12	24	5
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	14,9	36	4,1
Total	91,1	192	5

Na competencia 1. Compromiso profesional: A puntuación do seu centro foi de 5,1.

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	81,3%	18,8%	0%	0%	0%	0%	100,1%
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 81,3% 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.	5,7
1.2 Contornos virtuais de aprendizaxe. Xestionar contornos virtuais de aprendizaxe tendo en conta aspectos éticos e un uso adecuado do tratamento de datos.	5
1.3 Colaboración profesional. Usar tecnoloxías dixitais para colaborar e interactuar con compañeiros e compañeiras e/ou outros axentes educativos.	5,2
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.	6,8
1.5 Práctica reflexiva. Reflexionar sobre a miña propia práctica profesional e a colectiva en canto ao uso das tecnoloxías dixitais.	3,8
1.6 Vida dixital. Contribuír dun xeito positivo e ético ao mundo dixital, tendo en conta prácticas dixitais seguras e responsables.	5,7
1.7 Aprendizaxe profesional (a través das tecnoloxías dixitais). Empregar as tecnoloxías dixitais para a propia aprendizaxe profesional.	6,2
1.8 Aprendizaxe profesional (sobre tecnoloxías dixitais). Participar en actividades de aprendizaxe profesional para o desenvolvemento da competencia dixital docente.	4,8
1.9 Pensamento computacional. Traballar cos conceptos e procesos do pensamento computacional como parte da competencia dixital docente.	2,7

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.	6,7
2.2 Creación. Crear recursos dixitais que apoiem e melloren os obxectivos de ensino- aprendizaxe.	5,5
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.	4,7
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.	4,7
2.5 Compartir. Compartir contidos dixitais respectando ás normas de propiedade intelectual e os dereitos de autoría.	4,3

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.	5,7
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.	3,8
3.3 Aprendizaxe colaborativa. Utilizar as tecnoloxías dixitais para fomentar e mellorar a colaboración do alumnado na aprendizaxe individual e colectiva.	4,7
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.	3,7

3.5 Tecnoloxías emerxentes. Utilizar as tecnoloxías emerxentes de forma ética para explorar experiencias e contidos de aprendizaxe novos.	4,3
---	-----

4. Avaliación	Puntuación media (sobre 10)
4.1 Estratexias de avaliación. Usar as tecnoloxías dixitais para apoiar a avaliación formativa e sumativa da aprendizaxe.	4,7
4.2. Análise de evidencias. Usar as tecnoloxías dixitais para recoller e analizar evidencias sobre os procesos e resultados da aprendizaxe do alumnado.	4,7
4.3 Retroalimentación e planificación. Usar as tecnoloxías dixitais para proporcionarlle retroalimentación ao alumnado, facilitando a planificación de accións posteriores.	4,5

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.	4,5
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.	4,8
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.	5,3
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.	5,3

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.	4,8
6.2 Comunicación e colaboración. Implementar actividades de aprendizaxe que requiran que o alumnado se comunique e colabore mediante o uso de tecnoloxías dixitais.	3,8
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.	4,7
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.	3,8
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.	4,2
6.6 Resolución de problemas. Incorporar actividades de aprendizaxe nas que o alumnado utilice as tecnoloxías dixitais para comprender e resolver problemas.	3,5