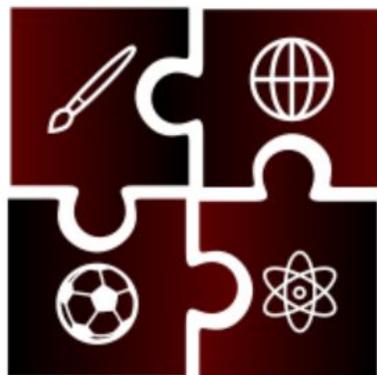


# MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN TIEMPOS DE COVID





# **Índice de contenidos**

<b>Descripción del proyecto.</b>	<b>2</b>
<b>Justificación.</b>	<b>2</b>
<b>Planificación.</b>	<b>2</b>
<b>Integración en el currículum.</b>	<b>3</b>
Áreas, especialidades o departamentos implicados.	3
Objetivos.	3
Contenidos.	3
Competencias claves.	4
<b>Criterios de evaluación.</b>	<b>5</b>
<b>Metodología y/o técnicas de trabajo.</b>	<b>6</b>
<b>Desarrollo de la actividad.</b>	<b>6</b>
Fase inicial de trabajo en equipo.	6
Fase de desarrollo.	6
Fase de publicación.	6
<b>Resultados esperados.</b>	<b>6</b>
<b>Evaluación.</b>	<b>7</b>



## **1. Descripción del proyecto.**

El proyecto formativo de centro “Mejora de la competencia digital en tiempos de COVID”, a partir de ahora PFC, pretende ayudar a los docentes a generar recursos educativos virtuales y/o mejorar los ya existentes con el objetivo dar accesibilidad, sin restricciones de tiempo y lugar, a los alumnos, independientemente de cuáles sean sus circunstancias.

## **2. Justificación.**

La creación del PFC surge de la necesidad inminente del centro de mejorar la competencia digital tanto docente como ciudadana para poder dar, mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información, una mejor respuesta educativa al alumnado en su proceso de enseñanza aprendizaje tan atípico como este debido al COVID. Ante este reto, nos vemos adaptándonos ante un nuevo enfoque, desconocido y complejo en algunos de los casos. Resulta primordial incrementar las capacidades del profesorado para poder atender a la educación online y avanzar en la línea de la innovación educativa. Para ello, a través del uso de herramientas digitales, se crearán materiales, se actualizarán los ya existentes y se elaborarán contenidos virtuales a los que el alumnado pueda acceder de forma sencilla, desde cualquier lugar y a cualquier hora.

## **3. Planificación.**

Gracias a las nuevas tecnologías y a la posibilidad de generar material virtual accesible por el profesorado inscrito al PFC desde cualquier lugar y a cualquier hora, no será necesario establecer sesiones en la que deban estar todos los participantes. Sin embargo, como pueden surgir dudas sobre la realización de las distintas tareas explicadas tras el visionado de los vídeos explicativos grabados, yo, como coordinador, fijaré una sesión de una hora de duración los martes a las 18:00. A la misma, aunque estén invitados todos y cada uno de los miembros del claustro, sólo tendrán que asistir aquellos que requieran ayuda. Con esto, fomentaremos la flexibilidad de horarios, la revisión del material en repetidas ocasiones, la personalización de los contenidos impartidos y una atención más individualizada.

El calendario puede variar en función de la fecha aprobación del proyecto, la disponibilidad de los participantes del semanario, entre otras cuestiones. Asimismo, los bloques de contenidos podrán variar, tanto en duración como en contenidos, según las necesidades de los miembros inscritos a este PFC.

En la siguiente tabla, se recogen los bloques de contenidos que se impartirán durante este PFC:



Sesión	Duración (en horas)	Contenidos
1º	4	Classroom
2º	5	Herramientas de Google (Meet, Calendar, GMail)
3º	4	Herramientas de Google (Cuestionarios)
4º	5	Herramientas de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, etc.)
5º	5	Herramientas de Google (YouTube) y generación de vídeos.
6º	5	Gamificación
7º	2	Trucos informáticos
	30	

## 4. Integración en el currículum.

### a. Áreas, especialidades o departamentos implicados.

Como la idea principal de este PFC es la de ayudar a los compañeros docentes a utilizar de forma eficiente las distintas herramientas educativas virtuales y crear, con ellas, recursos que nos permitan llegar a todo nuestro alumnado, tienen cabida todas las áreas de conocimiento presentes en los centros de Educación Secundaria.

### b. Objetivos.

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la realización de este PFC son:

- Formar y ayudar a los docentes que presentan mayores dificultades de adaptación a las nuevas tecnologías.
- Adquirir, por parte del profesorado, conocimientos básicos con los que utilizar de forma eficiente las principales plataformas educativas virtuales.
- Conocer herramientas con las que facilitar la comunicación con las familias, el alumnado y el resto de la Comunidad Educativa.
- Crear recursos educativos virtuales que se puedan compartir entre docentes de la misma materia y para con los alumnos.
- Transformar los recursos existentes, virtuales o no, en otros más llamativos y accesibles.



- Valorar el trabajo en grupo mostrando una actitud adecuada.
- Mejorar la respuesta educativa al alumnado en la situación en la que nos encontramos.
- Atender a la educación online.
- Avanzar en la línea de la innovación educativa.

### c. Contenidos.

- Recogida de información sobre el conocimiento básico del tema a tratar utilizando cuestionario.
- Iniciación al classroom y su aplicación en el aula.
- Utilización de herramientas de Google (Meet, Calendar, GMail).
- Planificación y gestión de herramientas de Google (Cuestionarios).
- Utilización correcta de herramientas de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, etc.).
- Planificación, gestión, y creación de recursos educativos virtuales.
- Transformación de los recursos en otros más llamativos y accesibles.
- Estrategias para desarrollar la responsabilidad y la capacidad en esfuerzo ante las nuevas tecnologías.

### d. Competencias claves.

#### **Competencia Digital**

Buscaremos que los docentes:

- Sean conscientes de los peligros y beneficios del uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo.
- Adquieran conocimientos básicos por medio de la realización de nuevos recursos usando herramientas educativas virtuales de forma correcta y segura.
- Una vez asimilados los conocimientos básicos mencionados anteriormente, y tras ver todas las posibilidades que presentan las aplicaciones, se les incitará a que mejoren el material previamente generado e, incluso, el que siempre habían utilizado para practicar la docencia.

#### **Competencia Aprender a Aprender**

Este PFC está basado en:

- Un *aprendizaje vivencial* ya que los docentes aprenderán practicando, realizando su propio material, construyendo su propio conocimiento, adquiriendo destrezas y realzando sus valores.



- Un *aprendizaje significativo* pues se partirá de los métodos tradicionales de generar contenidos que irán evolucionando hacia las nuevas herramientas educativas virtuales. Los participantes comenzarán con el material que ellos utilizan normalmente al impartir clase e irán mejorándolo con los conceptos aprendidos.
- Una *comunidad de aprendizaje entre iguales* en la que todo el mundo compartirá sus experiencias generando este tipo de recursos.

### **Competencias Sociales y Cívicas.**

Este es un programa que no busca el debate y la lucha verbal sino la compartición de experiencias y la construcción colectiva de un mundo más atento a las personas, en la que todos puedan acceder al conocimiento, buscando una educación accesible por y para todos, respetuosa tanto con las personas como con el medio ambiente.

### **Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.**

Desarrollaremos esta competencia a través de la construcción de estrategias, en la toma de decisiones, en la comunicación digital de proyectos personales y en la base de la autonomía personal. Expresando nuestras propias ideas, cumpliendo y realizando las tareas, etc. La comunicación digital, contribuirá al aumento de la autoestima y desarrollo personal, garantizando una adecuada interacción social.

Desde el PFC se contribuirá a:

- Desarrollar la capacidad de imaginar, crear ideas y tomar decisiones que le permitan tener confianza en sí mismos y darle estrategias para resolver cualquier problema básico digital que se le presente en su vida y en el proceso de enseñanza-aprendizaje

### **Competencia Conciencia y Expresiones Culturales.**

Trabajaremos para que los/as docentes puedan conocer, aprender y valorar:

- Las manifestaciones digitales, culturales y artísticas, y las utilicen como fuente de enriquecimiento y disfrute y las consideren como parte del patrimonio de los pueblos.
- Las nuevas tecnologías como actividad enriquecedora y placentera a la vez que se da cauce a la tendencia natural del ser humano al juego, al placer, a la libertad, y a la imaginación creadora.



## **e. Criterios de evaluación.**

- Obtener información concreta y relevante sobre el conocimiento básico del tema a tratar utilizando un cuestionario.
- Iniciarse y aplicar el classroom en el aula.
- Utilizar herramientas de Google (Meet, Calendar, GMail).
- Planificar y gestionar herramientas de Google (Cuestionarios...).
- Utilizar de forma correcta herramientas específicas de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, etc.).
- Planificar, gestionar, y crear recursos educativos virtuales.
- Realizar transformaciones de recursos para crear otros materiales más llamativos y accesibles.
- Desarrollar la responsabilidad y la capacidad en esfuerzo ante las nuevas tecnologías.
- Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates.

## **5. Metodología y/o técnicas de trabajo.**

En este PFC se utilizará una metodología funcional, participativa, grupal y activa. Todo el trabajo se realizará de forma consensuada por todos los participantes, ya que en algunos de los casos, el nivel de formación ante las nuevas tecnologías de alguno de los participantes es bastante escaso o nulo y, en otros casos, más alto. Se va a favorecer el trabajo colaborativo y cooperativo, por ello, se pretenderá en todo momento que la comunicación entre los participantes sea fluida y participativa, solventando dudas, incidencias y sugerencias en aquellos momentos que algún participante lo requiera.

## **6. Desarrollo de la actividad.**

### **a. Fase inicial de trabajo en equipo.**

La primera actuación será la presentación por parte del promotor, Alejandro Berlanga Moreno, del proyecto a la Unidad de Programas Educativos de la Dirección Provincial del Ministerio de Educación.

Tras la aprobación del proyecto, se contactará con profesores/as del Instituto de Educación Secundaria Luis de Camoens de la ciudad de Ceuta para que, mediante un cuestionario, se apunten al PFC.



## b. Fase de desarrollo.

A lo largo de los distintos meses de duración de este proyecto, se presentarán las distintas herramientas educativas virtuales, se explicará su funcionalidad para fomentar un correcto uso y se procederá a la generación de nuevos recursos web.

Se llevarán talleres formativos, de manera virtual, sobre las herramientas explicadas durante el PFC. Tras la realización de los mismos, se creará, de forma colaborativa, material con el que poder aplicar todos los conocimientos adquiridos.

## c. Fase de publicación.

Finalmente, se hará entrega de la documentación elaborada por el PFC a la Unidad de Programas Educativos de la Dirección Provincial del Ministerio de Educación

## **7. Resultados esperados.**

Los resultados esperados tras la realización de este PFC son:

- El fomento de la competencia digital docente a través del uso de estas herramientas.
- El conocimiento de herramientas para facilitar la comunicación con las familias, el alumnado y el resto de la Comunidad Educativa.
- La adquisición, por parte del docente, conocimientos básicos en la práctica de plataformas educativas virtuales necesarias en tiempo de COVID.
- La elaboración de materiales llamativos y transforma los ya existentes para que el alumnado pueda acceder de forma sencilla.
- La creación de recursos virtuales compartidos entre docentes de la misma materia.
- El desarrollo de la responsabilidad y la capacidad en esfuerzo ante las nuevas tecnologías
- La valoración del trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación, participación responsable y respeto.

Los recursos obtenidos durante el PFC se publicarán en redes sociales, como YouTube, en las plataformas que se utilicen para mejorar el contenido, como en Kahoot!, se compartirán con los alumnos por los canales oficiales de comunicación, como el correo electrónico, y se hará partícipe a toda la Comunidad Educativa añadiéndolo la red de recursos educativos en abierto Procomún.

## **8. Evaluación.**

Este PFC tiene un carácter funcional, formativo y continuo. La mejor forma de evaluar el resultado final del mismo es que los docentes sean capaces de dar respuesta al



alumnado y a la familia a través de tecnologías básicas en tiempo de COVID. El comprobar la evolución del profesorado ante el uso de estas nuevas herramientas, como la utilización de la misma en el aula, observando las diferentes respuestas ofrecidas, es sin duda la mejor forma de poder evaluarlos.

Al inicio, para poder estudiar y valorar la consecución de objetivos y la evolución de los participantes, se hará un cuestionario de reflexión sobre las capacidades de cada uno.

A continuación, y durante el desarrollo de este PFC, se utilizará un foro en los que todos los miembros podrán exponer sus dudas y contribuirán a la solución de las mismas.

Al acabar, se analizará el grado de participación, el de satisfacción de los participantes, la consecución de los objetivos propuestos, los problemas que han surgido durante la realización del mismo y su posterior aplicación en el aula de los materiales elaborados.

Para poder evaluar, se considera apropiado el uso de la siguiente rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>Excelente (10)</b>	<b>Bueno (7)</b>	<b>Deficiente (4)</b>	<b>Muy deficiente (1)</b>
La organización ha sido...				
El grado de participación ha sido...				
Los participantes creen que el PFC ha sido...				
Las herramientas virtuales utilizadas han sido...				
La explicación de los contenidos ha sido...				
La consecución de los objetivos propuestos ha sido...				
La resolución de los problemas surgidos durante el PFC ha sido...				
La aplicación en el aula de los materiales creados...				

