

INFORME DE RESULTADOS DO CENTRO

Código do centro	36017430	Nome do centro	IES Ricardo Mella
Tipoloxía do centro	IES	Niveis que imparte	BACH, CF, CF:Cur.Esp, ESO, ESO Adult.
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	47	119	39,5%

No centro participaron 47 docentes dun total de 119 que foron convidados. É dicir participou o 39,5% do profesorado.

1.2 Participación por etapas

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
CF	36	95	37,9%
ESO	6	30	20%
BACH	3	28	10,7%
ESO Adult.	0	4	0%

Na etapa de CF:

Realizaron o test 36 docentes do total de 95 que foron convidados nesta etapa. É dicir participou o 37,9% do profesorado desta etapa.

1.3. Participación segundo perfil do profesorado

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Definitivo	24	63	38,1%
Interino	5	24	20,8%
Provisional	10	22	45,5%
Substituto	8	10	80%

Do persoal Definitivo:

Realizaron o test 24 docentes do total de 63 que foron convidados neste perfil. É dicir participou o 38,1% 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	83,4	Integrador/a (B1)	76,4	Integrador/a (B1)

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 83,4 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
CF	82,4	Integrador/a (B1)	80,2	Integrador/a (B1)
ESO	75,2	Integrador/a (B1)	79,7	Integrador/a (B1)
BACH	91	Integrador/a (B1)	78,4	Integrador/a (B1)

Na etapa de CF:

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 82,4 sobre 192, polo tanto obtivo un nivel Integrador/a (B1).

2.3. Distribución do profesorado por niveis

	Total profesorado no nivel de competencia	% de profesorado participante neste nivel
Explorador/a (A2)	11	23,4%
Integrador/a (B1)	23	48,9%
Experto/a (B2)	10	21,3%
Líder (C1)	3	6,4%
TOTAL	47	100 %

Dos 47 docentes do seu centro que participaron no testCDD obtemos os seguintes resultados:

- 11 teñen un nivel de competencia dixital Explorador/a (A2), é dicir, o 23,4%.
- 23 teñen un nivel de competencia dixital Integrador/a (B1), é dicir, o 48,9%.

2.4. Puntuación e nivel de competencia do centro por competencias

	Puntuación	Puntuación total da área	Puntuación media sobre 10
1. Compromiso profesional	26,1	54	4,8
2. Recursos dixitais	15,2	30	5,1
3. Ensino e aprendizaxe	13	30	4,3
4. Avaliación	7,1	18	3,9
5. Capacitación do alumnado	8,8	24	3,7
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	13,3	36	3,7
Total	83,5	192	4

Na competencia 1. Compromiso profesional: A puntuación do seu centro foi de 4,8.

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	78,7%	21,3%	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 78,7% 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.	4,7
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.	5,7
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.	5,2
1.7 Aprendizaxe profesional (a través das tecnoloxías dixitais). Empregar as tecnoloxías dixitais para a propia aprendizaxe profesional.	5,7
1.8 Aprendizaxe profesional (sobre tecnoloxías dixitais). Participar en actividades de aprendizaxe profesional para o desenvolvemento da competencia dixital docente.	4,7
1.9 Pensamento computacional. Traballar cos conceptos e procesos do pensamento computacional como parte da competencia dixital docente.	3

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
2.2 Creación. Crear recursos dixitais que apoien e melloren os obxectivos de ensino- aprendizaxe.	5,2
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.	5
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. Deseñar, desenvolver e apoiar á aprendizaxe co uso das tecnoloxías dixitais para mellorar os resultados desa aprendizaxe.	5,2
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.	4,7
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.	4,2

3.5 Tecnoloxías emerxentes. Utilizar as tecnoloxías emerxentes de forma ética para explorar experiencias e contidos de aprendizaxe novos.	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.	4,3
4.2. Análise de evidencias. Usar as tecnoloxías dixitais para recoller e analizar evidencias sobre os procesos e resultados da aprendizaxe do alumnado.	3,7
4.3 Retroalimentación e planificación. Usar as tecnoloxías dixitais para proporcionarlle retroalimentación ao alumnado, facilitando a planificación de accións posteriores.	4

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.	3,7
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.	3,3
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.	4,3

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