

INFORME DE RESULTADOS DO CENTRO

Código do centro	36013761	Nome do centro	IES A Xunqueira I
Tipoloxía do centro	IES	Niveis que imparte	BACH, CF, ESO
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	37	72	51,4%

No centro participaron 37 docentes dun total de 72 que foron convidados. É dicir participou o 51,4% do profesorado.

1.2 Participación por etapas

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
CF	2	4	50%
ESO	30	52	57,7%
BACH	19	45	42,2%

Na etapa de CF:

Realizaron o test 2 docentes do total de 4 que foron convidados nesta etapa. É dicir participou o 50% do profesorado desta etapa.

Se un docente imparte en máis dunha etapa contabilizárase en todas elas. Así mesmo, o persoal das especialidades de PT e AL non aparecen nesta táboa asignados a ningunha etapa.

1.3. Participación segundo perfil do profesorado

	Nº profesorado que participa	Nº profesorado total	% de participación
Definitivo	24	43	55,8%
Interino	5	12	41,7%
Outros	0	2	0%
Provisional	4	5	80%
Substituto	4	10	40%

Do persoal Definitivo:

Realizaron o test 24 docentes do total de 43 que foron convidados neste perfil. É dicir participou o 55,8% 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	69,2	Integrador/a (B1)	76,4	Integrador/a (B1)

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 69,2 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	90	Integrador/a (B1)	80,3	Integrador/a (B1)
ESO	69,2	Integrador/a (B1)	79,2	Integrador/a (B1)
BACH	65,2	Integrador/a (B1)	77,9	Integrador/a (B1)

Na etapa de CF:

A puntuación media no TestCDD do seu centro foi de 90,0 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
Principiante (A1)	2	5,4%
Explorador/a (A2)	15	40,5%
Integrador/a (B1)	14	37,8%
Experto/a (B2)	5	13,5%
Líder (C1)	1	2,7%
TOTAL	37	99,9 %

Dos 37 docentes do seu centro que participaron no testCDD obtemos os seguintes resultados:

- 2 teñen un nivel de competencia dixital Principiante (A1), é dicir, o 5,4%.
- 15 teñen un nivel de competencia dixital Explorador/a (A2), é dicir, o 40,5%.

2.4. Puntuación e nivel de competencia do centro por competencias

	Puntuación	Puntuación total da área	Puntuación media sobre 10
1. Compromiso profesional	22,6	54	4,2
2. Recursos dixitais	12,5	30	4,2
3. Ensino e aprendizaxe	10,5	30	3,5
4. Avaliación	5,6	18	3,1
5. Capacitación do alumnado	7,2	24	3
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	10,8	36	3
Total	69,2	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	2,7%	32,4%	37,8%	21,6%	5,4%	0%	99,9%
2. Recursos dixitais	8,1%	27%	40,5%	10,8%	13,5%	0%	99,9%
3. Ensino e aprendizaxe	18,9%	35,1%	18,9%	21,6%	5,4%	0%	99,9%
4. Avaliación	35,1%	21,6%	37,8%	5,4%	0%	0%	99,9%
5. Capacitación do alumnado	24,3%	48,6%	13,5%	13,5%	0%	0%	99,9%
6. Desenvolvemento da competencia dixital do alumnado	24,3%	40,5%	29,7%	2,7%	2,7%	0%	99,9%

O 2,7% do profesorado ten un nivel competencial 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.	3,8
1.3 Colaboración profesional. Usar tecnoloxías dixitais para colaborar e interactuar con compañeiros e compañeiras e/ou outros axentes educativos.	4,7
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.	2,8
1.6 Vida dixital. Contribuír dun xeito positivo e ético ao mundo dixital, tendo en conta prácticas dixitais seguras e responsables.	4,2
1.7 Aprendizaxe profesional (a través das tecnoloxías dixitais). Empregar as tecnoloxías dixitais para a propia aprendizaxe profesional.	4,8
1.8 Aprendizaxe profesional (sobre tecnoloxías dixitais). Participar en actividades de aprendizaxe profesional para o desenvolvemento da competencia dixital docente.	4,2
1.9 Pensamento computacional. Traballar cos conceptos e procesos do pensamento computacional como parte da competencia dixital docente.	2,2

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
2.2 Creación. Crear recursos dixitais que apoiem e melloren os obxectivos de ensino- aprendizaxe.	4,5
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.	3,8
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
2.5 Compartir. Compartir contidos dixitais respectando ás normas de propiedade intelectual e os dereitos de autoría.	3,7

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.	4,3
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.	4,2
3.3 Aprendizaxe colaborativa. Utilizar as tecnoloxías dixitais para fomentar e mellorar a colaboración do alumnado na aprendizaxe individual e colectiva.	3,8
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
---	---

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.	2,8
4.3 Retroalimentación e planificación. Usar as tecnoloxías dixitais para proporcionarlle retroalimentación ao alumnado, facilitando a planificación de accións posteriores.	2,8

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.	2,5
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.	2,7
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
5.4 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.	3,7

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
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
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.	3,7
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
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.	2,5
6.6 Resolución de problemas. Incorporar actividades de aprendizaxe nas que o alumnado utilice as tecnoloxías dixitais para comprender e resolver problemas.	2,8