

# EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LAS DIMENSIONES PEDAGÓGICAS DEL CENTRO EDUCATIVO

---

**1 PRINCIPIOS Y PROPUESTAS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE.**

**2 PERSPECTIVAS Y PROCESOS DE EVALUACIÓN.**

**3 COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO.**

## **1 PRINCIPIOS Y PROPUESTAS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE.**



**1.1 Prácticas de enseñanza y aprendizaje enriquecidas por la tecnología.**

**1.2 Pedagogías emergentes y estrategias expandidas con tecnologías.**

**1.3 Ideas Clave. Contenido y Currículo.**

**1.4 Pedagogía: implementación en la escuela.**

**1.5 Pedagogía: apoyos y recursos.**

**1.6 Acciones que vamos a poner en marcha.**

## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

**Mejorar la competencia digital**

**SUPONE**

**Replantearse las prácticas para enseñar y aprender.**

**Forma parte de las herramientas y entorno tecnológico. Expandir las posibilidades de las estrategias.**

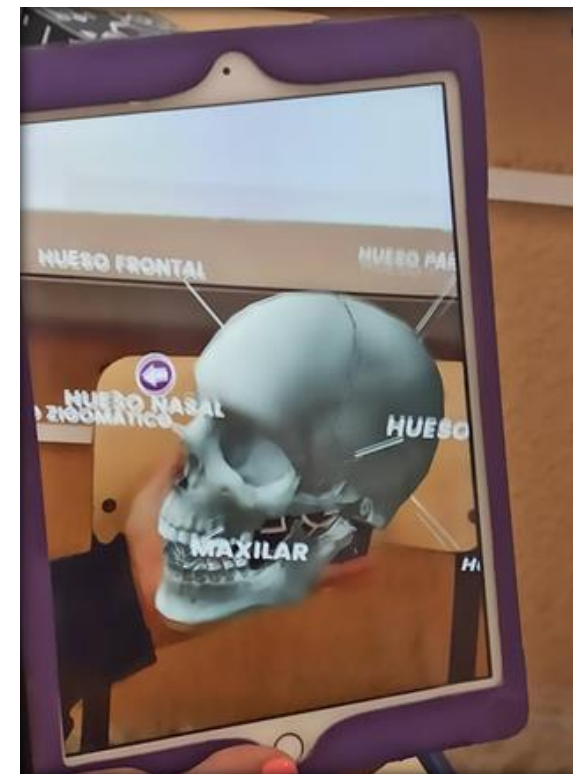
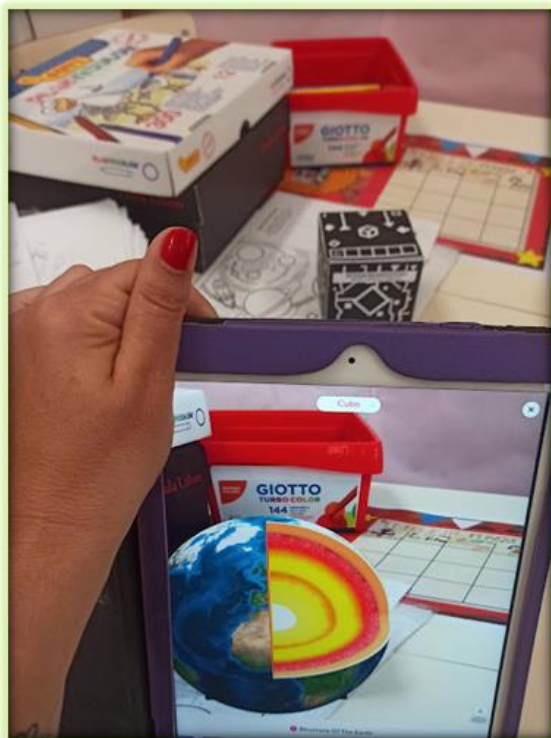
**PROMOVER**

- Integrar vida diaria y profesional.**
- Uso medios digitales diversos.**
- Intercambio y el trabajo colaborativo.**
- Uso de manera segura y cívica.**
- Uso crítico de estas herramientas.**
- Alcancen determinados niveles de competencia.**

## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

### MATERIALES DIVERSOS

#### REALIDAD AUMENTADA



## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

MATERIALES DIVERSOS

REALIDAD  
VIRTUAL

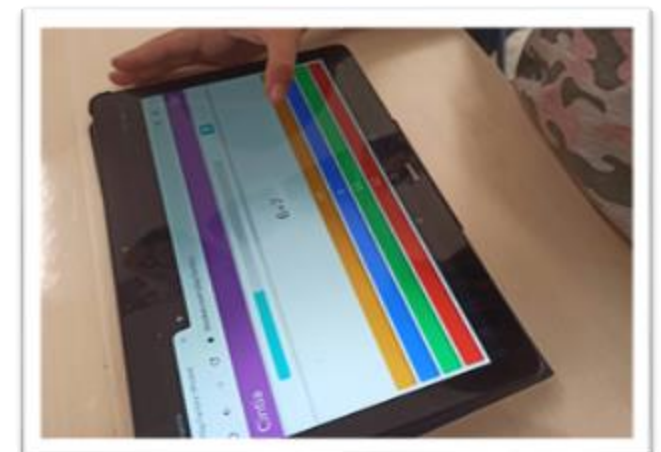
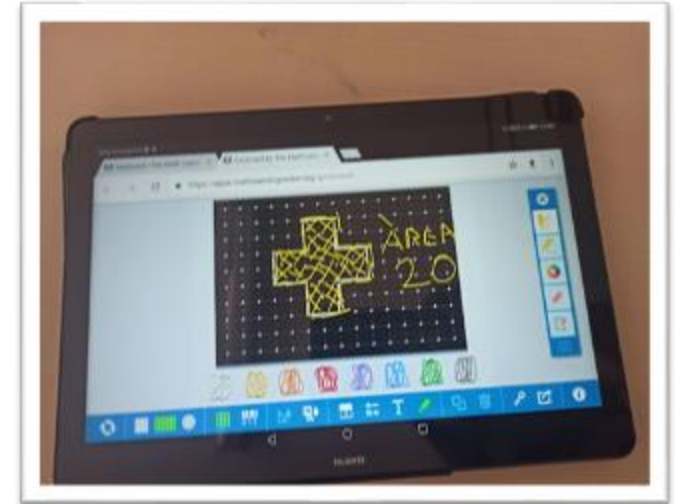




## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

MATERIALES DIVERSOS

TABLETS, APPS



## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

### TRABAJO COLABORATIVO



MUROS  
COLABORATIVOS

CAMPAÑAS,  
APRENDIZAJE SERVICIO





## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

### USO CRÍTICO DE LAS HERRAMIENTAS



**APPs para realizar cuestionarios**



**Webs para crear mapas conceptuales**

## 1.1 PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ENRIQUECIDAS POR LA TECNOLOGÍA.

INTEGRAR LA TECNOLOGÍA EN SU VIDA DIARIA

**Impresora 3D**



**Robots**



**Drones**



## 1.2 PEDAGOGÍAS EMERGENTES Y ESTRATEGIAS EXPANDIDAS CON TECNOLOGÍAS.

**Estrategias didácticas mejoradas  
y expandidas mediante TIC.**

**SE DENOMINAN**

**Pedagogías  
emergentes.**

- **Auténticas. Cotidianas y reales.**
- **Interdisciplinares.**
- **Personalizadas. Fortalezas y debilidades.**
- **Abiertas al contexto. Reflejen diversidad.**
- **Creatividad y proactividad de los estudiantes.**
- **Estrategias personales y emocionales.**

## 1.2 PEDAGOGÍAS EMERGENTES Y ESTRATEGIAS EXPANDIDAS CON TECNOLOGÍAS.

### CREATIVIDAD Y PROACTIVIDAD



**Vídeos navideños en  
códigos QR**



**Los elementos cobran vida.**



**Teatro. Edición de audio**

## 1.2 PEDAGOGÍAS EMERGENTES Y ESTRATEGIAS EXPANDIDAS CON TECNOLOGÍAS.

### PERSONALES Y EMOCIONALES



Stop Motion

Croma

Retos, misiones...



### 1.3 IDEAS CLAVE. CONTENIDO Y CURRÍCULO.

**TIC +  
Contexto  
escolar.**

**Supone repensar  
el currículo**

- **Entender el centro.**
- **Proponer una organización digitalmente competente.**

**Imprescindible  
para**

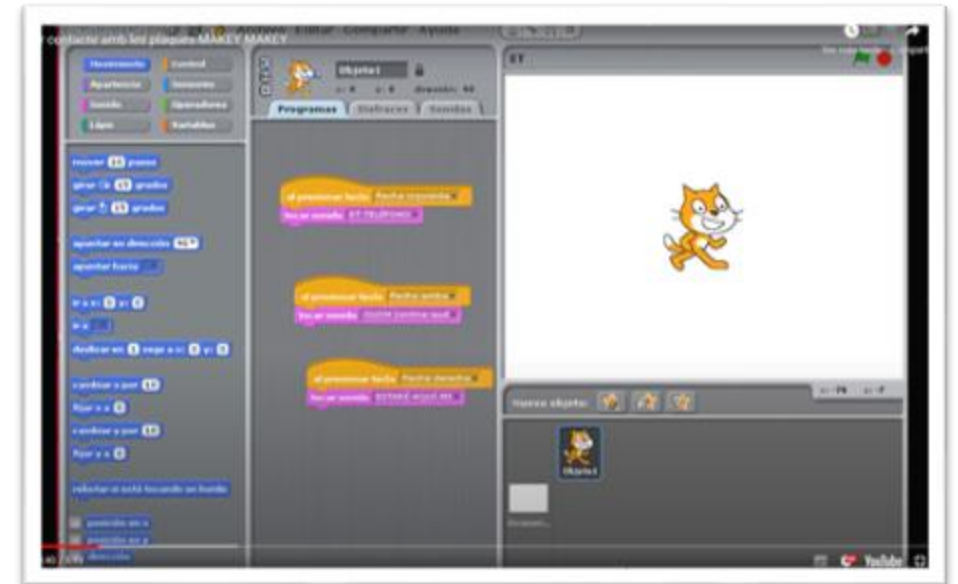
**Desde el momento social y tecnológico que vivimos y comprender como afecta a las partes que conforman:**

- **Metas. Competencias. Orientadas a sujetos capaces de tomar decisiones ética y técnicamente deseables.**
- **Contenidos. Expandidos, colaborativos y compartidos.**



### 1.3 IDEAS CLAVE. CONTENIDO Y CURRÍCULO.

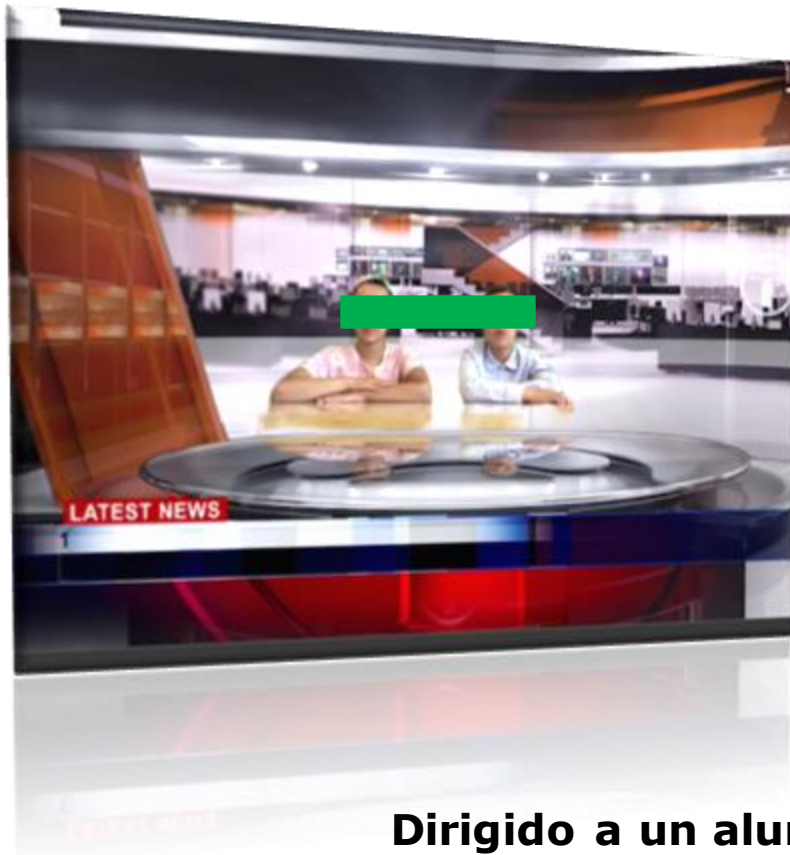
### APRENDIZAJE COMPETENCIAL



**PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, ROBÓTICA...**

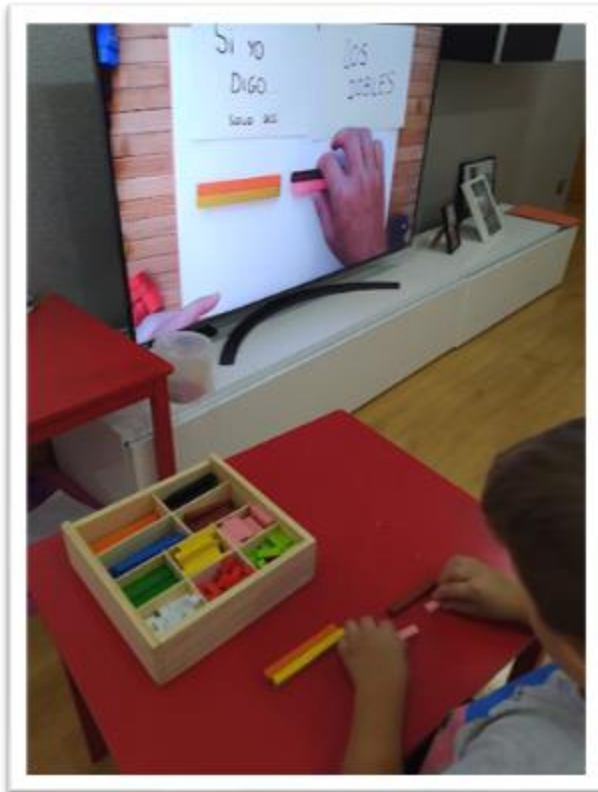
### 1.3 IDEAS CLAVE. CONTENIDO Y CURRÍCULO.

### APRENDIZAJE COMPETENCIAL



**Dirigido a un alumnado activo y protagonista**

### 1.3 IDEAS CLAVE. CONTENIDO Y CURRÍCULO.



CLASE INVERTIDA  
CON VÍDEOS

APRENDIZAJE COMPETENCIAL



## 1.4 PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN LA ESCUELA.

### Currículo reinterpretado por las TIC

- **Más integrador.**
- **Transdisciplinar e interdisciplinar.**
- **Posibilidades y necesidades del alumnado.**
- **Aproximaciones diversas al currículo.**

**Flexibilizar  
parámetros**

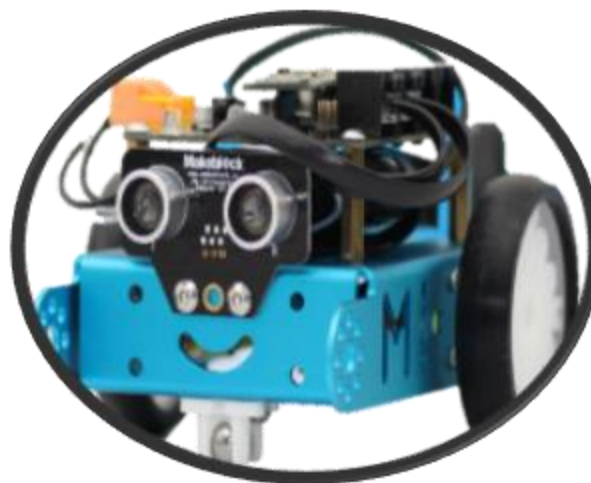
### Para incluir

- **Actividades distintos temas, asignaturas.**
- **On line. ¿Por qué no?**
- **Aprovechen las pedagogías emergentes.**



## 1.4 PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN LA ESCUELA.

**FLEXIBILIZAR TEMAS,  
ASIGNATURAS, MODALIDAD...**



CONVERTIR IDEAS ABSTRACTAS EN REALIDAD

ABP ( Aprendizaje basado en proyectos)

## 1.5 PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS.

**Consumidores**

**Usar y enriquecer  
con comentarios y  
revisiones**

**De recursos, y también, de  
listas de recursos y  
recopilaciones de materiales.**

**Otros los utilicen bajo  
ciertas condiciones.**

**Productores**

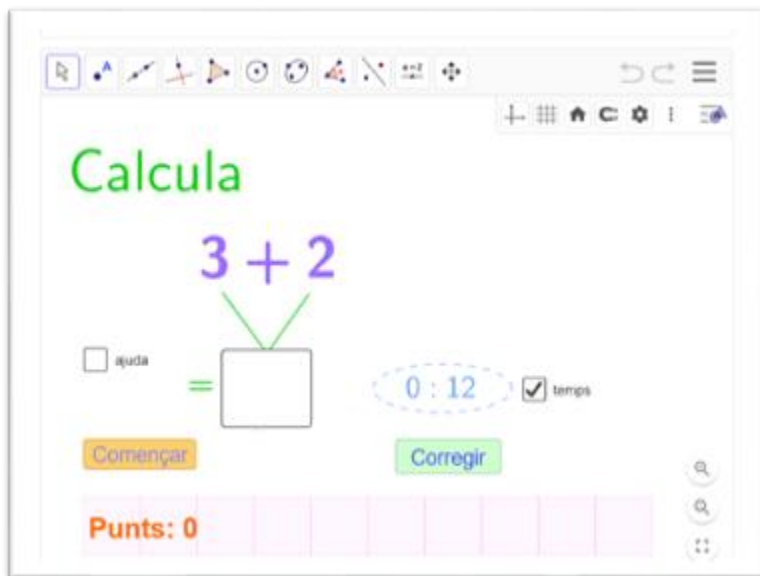
**Aprovechar al máximo**

**Promover el uso y producción de recursos educativos abiertos respetando por la propiedad intelectual. Concepción abierta tanto producción como en la utilización.**

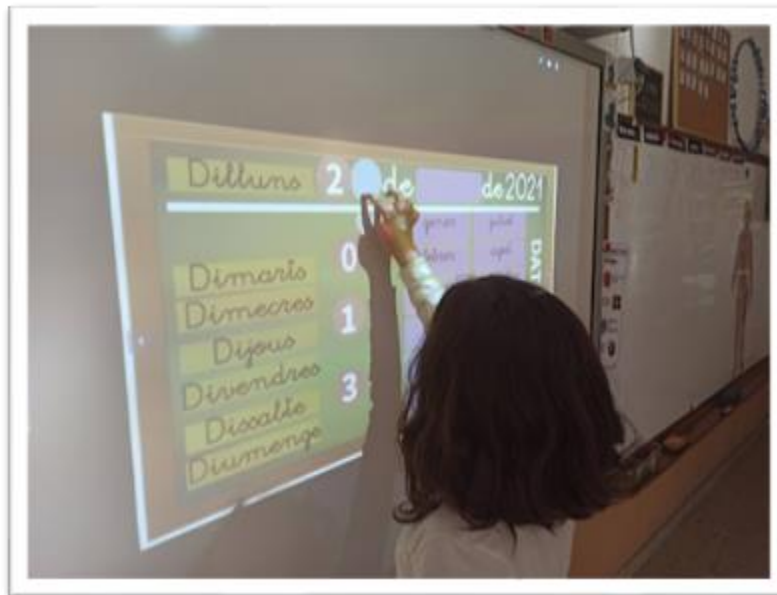


## 1.5 PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS.

### CONSUMIDORES Y PRODUCTORES DE CONTENIDOS



GEOGEBRA



ACTIVIDADES INTERACTIVAS



CÓMIC ADAPTADO

## 1.6 ACCIONES QUE VAMOS A PONER EN MARCHA.

**Visión compartida y un liderazgo importante.**

*Ponernos de acuerdo y avanzar.*

**FAVORECER**

- **Producción y utilización de contenidos en red.**
- **La creación de espacios para visualizar esos contenidos dentro y fuera del centro.**
- **Su uso y compartición dentro y fuera del centro.**

## 1.6 ACCIONES QUE VAMOS A PONER EN MARCHA.

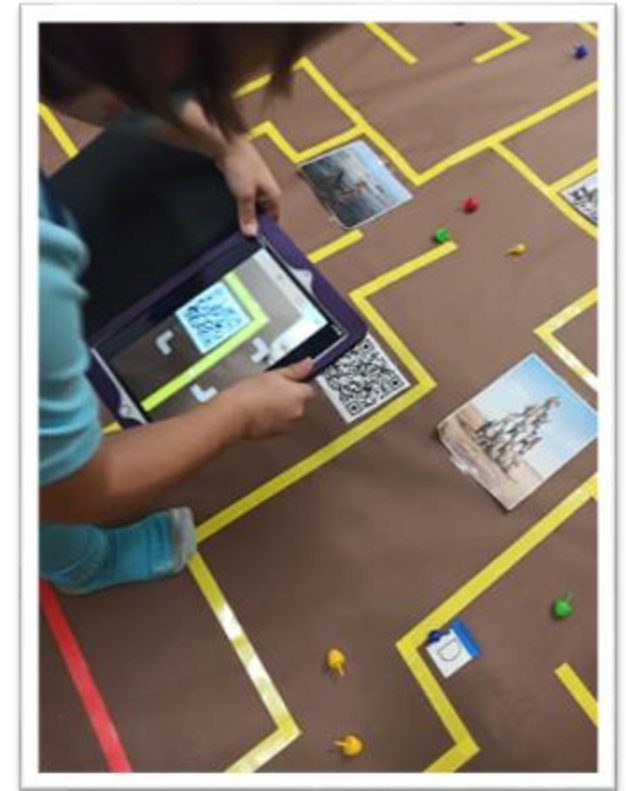


MURALES INTERACTIVOS  
EN LOS CENTROS

### ESPACIOS FÍSICOS DEL CENTRO



GYMKHANAS  
VIRTUALES



LABERINTOS GIGANTES  
TECNOLÓGICOS

## 1.6 ACCIONES QUE VAMOS A PONER EN MARCHA.

### LIDERAZGO Y VISIÓN



PODCASTS EDUCATIVOS, RADIO ESCOLAR, TELEVISIÓN....



## 2 | PERSPECTIVAS Y PROCESOS DE EVALUACIÓN



**2.1 Evaluación.**

**2.2 La evaluación de aprendizajes en tiempos digitales.**

**2.3 La certificación de aprendizajes en el mundo digital.**

**2.4 Las analíticas de aprendizaje.**

**2.5 Implicaciones del uso de analíticas en la evaluación de procesos.**

**2.6 Resultados por usuario. SELFIE.**

## 2.1 EVALUACIÓN.

TIC + Evaluación



- **Aprendizaje del alumnado.**
- **Los programas y procesos de enseñanza y aprendizaje.**
- **La certificación de los aprendizajes.**



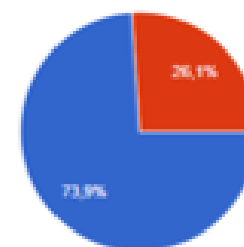
## 2.2 LA EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES EN TIEMPOS DIGITALES.

TIC+ Evaluación

AFECTA

¿Crees que has aprendido los contenidos ?

23 respuestas

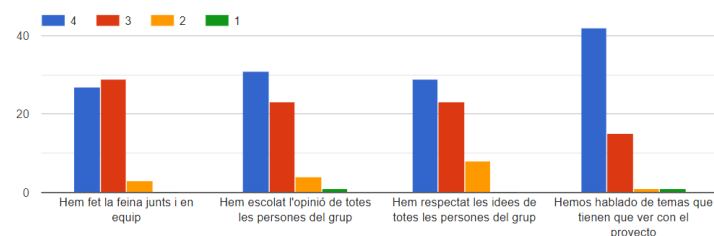


- Sí, creo que domino perfectamente todo
- Puede que alguna parte del tema no la controle del todo
- No y bastante perdido/a

- **A qué evaluamos. ¿Herramienta o al alumnado?**
- **Retroalimentación al alumnado y del propio proceso de evaluación.**
- **Y aparecen otros agentes evaluadores diferentes del profesorado. Propios alumnos o agentes externos.**

Preguntas de la rúbrica

[Copiar](#)



## 2.3 LA CERTIFICACIÓN DE APRENDIZAJES EN EL MUNDO DIGITAL.

TIC+ Evaluación

CERTIFICAR



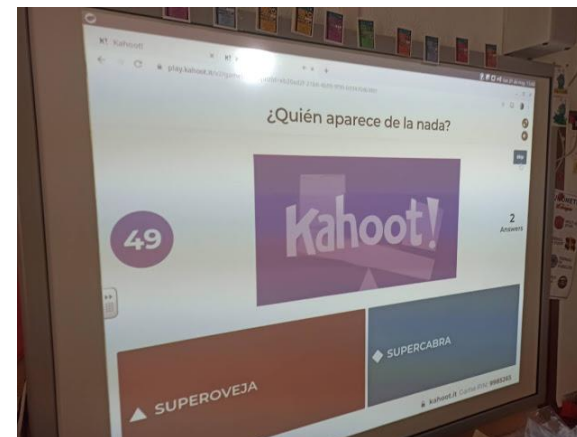
- Dentro de nuestra organización.
- Fuera de nuestro entorno.

## 2.4 LAS ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE.

Decisiones informadas



INFERIR QUÉ  
FUNCIONA Y QUÉ NO



- Ediciones futuras.
- Retroalimentación al alumnado.

## 2.5 IMPLICACIONES DEL USO DE ANALÍTICAS EN LA EVALUACIÓN DE PROCESOS.

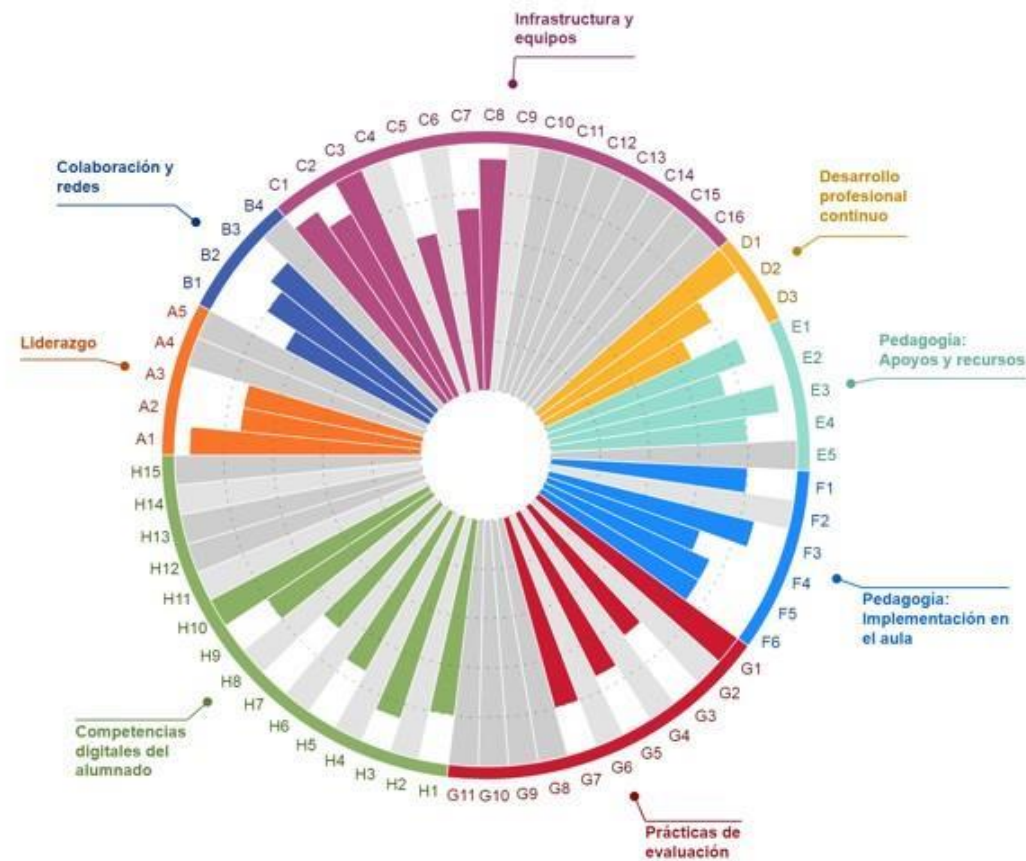
¿Es relevante?  
¿Para qué?

DECIDIR

- **Qué tipo de información obtenemos.**
- **Cuál es útil.**
- **Promover una regulación interna o código de buenas prácticas**

## 2.6 RESULTADOS POR USUARIO. SELFIE.

### Miembros del equipo directivo



## 3 | COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO



**3.1 Competencia digital de los miembros de la organización educativa.**

**3.2 Miembros de la organización digitalmente competentes.**

**3.3 La competencia digital del alumnado.**



### 3.1 COMPETENCIA DIGITAL DE LOS MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

- **Competencia digital: docentes y alumnado.**
- **Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (INTEF).**
- **Marco DigCompEdu (JRC).**
- **Adquirir, desplegar.**
- **Capacidades, conocimientos, actitudes.**
- **Seguridad, creatividad, crítica.**

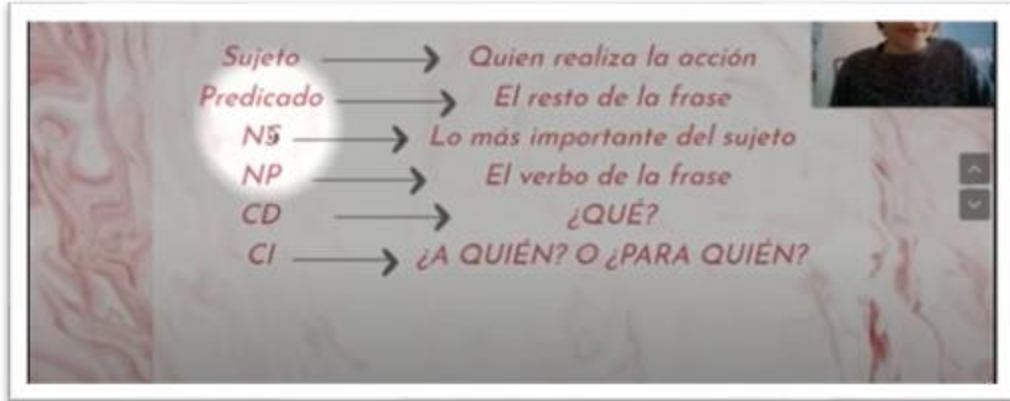


## 3.2 MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN DIGITALMENTE COMPETENTES.

- **Enriquecer el entorno de aprendizaje.**
- **Condiciones de uso de las aplicaciones.**
- **Emancipación tecnológica.**
- **Promover el uso de diferentes tecnologías.**
- **Enriquecer, experimentar, favorecer.**
- **Conseguir un nivel de competencia digital.**

### **3.3 LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO.**

- **El uso seguro y responsable de internet.**
- **El comportamiento, responsabilidad y respeto a los demás.**
- **El análisis crítico de la información que encuentran en la red.**
- **El verificar que la información que encuentra es verificable y precisa.**
- **El uso adecuado de contenidos digitales según las licencias de los mismos.**
- **La creación de contenidos digitales.**
- **El desarrollo de la competencia digital en diferentes materias.**
- **La comunicación utilizando las tecnologías digitales.**
- **El desarrollo del pensamiento computacional.**
- **La resolución de problemas técnicos que surgen al utilizar tecnologías digitales.**



Creación de contenido digital.  
Presentaciones digitales



## TIÁJARO

Este animal se creó en el Polo norte, su aparición fue de la siguiente manera: Un día vino un pájaro y un tigre, se juntaron y tuvieron un hijo y salió de esta manera.

Cuando tiene hijos algunos salen pájaros o algunos salen tigres pero él, mirad como salió, su pareja es igual que él.

Tiene muchas ventajas a la hora de cazar.

Imaginaos... ¡es un tigre y vuela!



Búsqueda de información de  
fuentes fiables



**A través del diseño de una pieza en perspectiva se ha desarrollado la competencia digital del alumnado.**



Después del análisis y diagnóstico de cada centro, nos plantearemos:

ESTRATEGIAS

CURRÍCULO

RECURSOS

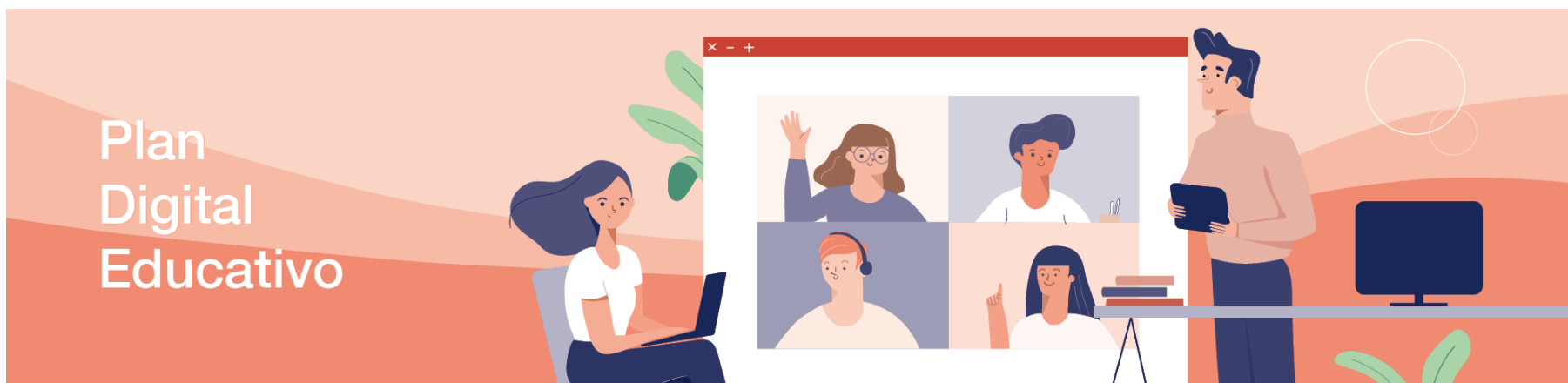
LIDERAZGO

EVALUACIÓN

COMPETENCIA  
DIGITAL  
ALUMNADO



# MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN



Más información en <https://portal.edu.gva.es/pladigital/>

Imágenes de la diapositivas 5,6 ,7,8 ,9, 10,12,13,15,16,17,19, 21, 23,24, 27, 29 , 36 por Beatriz Cerdán Supervía [con licencia](#)



Imagen de la diapositiva 37 por José Marco Peris [con licencia](#)



El resto de imágenes proceden de Bing, bajo licencia creative commons.