

PLAN DIGITAL



CÓDIGO DE CENTRO	9008172
DENOMINACIÓN	CEE FRAY PEDRO PONCE DE LEÓN
LOCALIDAD	BURGOS
PROVINCIA	BURGOS
CURSO ESCOLAR	2021-2022

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR).
Programa financiado por la Unión Europea en el marco de dicho Mecanismo.

PLAN INTEGRACIÓN DIDÁCTICA TECNOLOGÍAS INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y APRENDIZAJE

TICA

**CPEE FRAY PEDRO PONCE DE LEÓN
(BURGOS)**

2022





ÍNDICE

Contenido:

1. INTRODUCCIÓN	4
2. CONTEXTUALIZACIÓN	4
2.1 MEDIOS INFORMÁTICOS	5
2.2 PLANES DE FORMACIÓN EN TIC DEL CENTRO	5
2.2 RECURSO: SMILE & LEARN	6
3. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS	7
3.1 HUMANOS:	7
➤ 3.1.1 COMISIÓN TICA	7
➤ 3.1.2 COORDINADOR TICA	8
➤ 3.1.3 TÉCNICO DE MANTENIMIENTO.	8
➤ 3.1.4 FORMACIÓN DEL PROFESORADO	8
➤ 3.1.5 OTRAS CONSIDERACIONES.	9
3.2. MATERIALES.....	9
➤ 3.2.1 HARDWARD	9
➤ 3.2.2 SOFTWARE	10
➤ 3.2.3 ORDENADORES DE AULA	10
➤ 3.2.4 ORDENADOR SALA DE PROFESORES	10
➤ 3.2.5 PANTALLAS INTERACTIVAS	10
➤ 3.2.6 TABLETS Y IPAD.....	11
3.3. ALUMNADO	11
4. PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LAS TIC.....	12
5. OBJETIVOS	12
5.1. GENERALES DEL CENTRO EN RELACIÓN A LAS TIC.	12
5.2. PARA LOS ALUMNOS	12
5.3. PARA EL PROFESORADO.	13
5.4. PARA LA COMUNIDAD EDUCATIVA	13



6. COMPETENCIAS DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DIGITAL	14
6.1. GENERALES DEL CENTRO EN RELACIÓN A LAS TIC.	14
6.2. INFORMACIÓN Y PROTECCIÓN DE DATOS JCYL.....	14
7. METODOLOGÍA A SEGUIR.....	15
7.1. ANTES DE COMENZAR LA ACTIVIDAD	15
7.2. DURANTE LA ACTIVIDAD	15
7.3. DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD	15
8. EVALUACIÓN Y REVISIÓN DEL PLAN	16
8.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN.....	16
8.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA	16
➤ 8.2.1 SELFIE.....	17
9. ANEXOS.....	17
9.1. ANEXO I RECUPERACIÓN CONTRASEÑA EN EL PORTAL DE EDUCACYL.....	17
9.2. ANEXO II TUTORIALES Y GUÍAS PARA EL USO DE OFFICE 365.....	21
9.3. ANEXO III TUTORIALES Y GUÍAS PARA EL USO DE LAS TIC POR PARTE DEL ALUMNADO	25
9.4. ANEXO IV GUÍAS DE ENSEÑANZA CON TIC.....	25
9.5. ANEXO V LISTADO DE APPS.....	50
9.6. ANEXO VI LIVEWORKSHEETS.....	81
10. CONCLUSIONES	95



1. INTRODUCCIÓN

El Plan de Integración Curricular de las TIC recoge las estrategias, las adaptaciones, la organización de los recursos y los procesos de enseñanza- aprendizaje referidos a las nuevas tecnologías, adaptándolos a las características de nuestro centro y a las de nuestros alumnos. Esto nos servirá para paliar la brecha digital, refiriéndonos con este término a la desigualdad experimentada por algunas personas para acceder al conocimiento, a la información y a la educación a través de las nuevas tecnologías. Esta brecha afecta en gran medida a los centros de educación especial, donde en líneas generales no se expresen lo suficiente los recursos tecnológicos que tenemos al alcance como docentes. De ahí la importancia de la implantación de un Plan de implementación de las TIC.

El principal objetivo es que se utilicen las TIC en las actividades diarias del centro contribuyendo a la mejor formación de los alumnos y haciendo que tanto éstos como los maestros mejoren su competencia del tratamiento de la información y digital.

Se pretende adaptar las nuevas tecnologías al alumnado con necesidades educativas especiales, puesto que creemos que puede ser uno de los mejores medios de comunicación para este tipo de estudiantes, además de una vía para que alcancen algunos de los objetivos que se trabajan diariamente en el aula.

El documento recoge los ámbitos de intervención en el aula, el centro y el entorno familiar y contempla aspectos organizativos, aspectos técnicos, e indicaciones para integrar las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Este documento supone un compromiso por parte de toda la comunidad educativa. Cada uno en la medida de sus posibilidades y su nivel actual de formación debe hacer llegar a cada alumno, en la medida de sus posibilidades y capacidades, los medios informáticos utilizando para ellos los recursos pertinentes adaptándolos a las limitaciones concretas de cada alumno.

Desde el centro se entiende que las TIC no han entrado en el centro para sustituir otro tipo de herramientas de trabajo, ni la metodología usada hasta ahora por cada maestro. Hay que usar el ordenador y otros medios informáticos como otra herramienta más para alcanzar los objetivos propuestos.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

El CPEE Fray Pedro Ponce de León es un centro de Educación Especial situado en la zona centro, dentro de la ciudad de Burgos. El centro recibe alumnos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo de edades comprendidas entre los 3 y los 21 años. Tiene servicio de residencia de lunes a viernes para los alumnos que no viven en la ciudad, servicio de transporte el cual recoge a los alumnos de la ciudad y pueblos cercanos a la misma y servicio de comedor gratuito para los alumnos. Las instalaciones del centro se han ido adaptando para dar mejor respuesta a los alumnos y facilitar el trabajo de los profesionales del mismo.

La matrícula actual asciende a 67 alumnos distribuidos: 5 de Educación Infantil Especial, 51 de EBO, y 11 de PTVA. Esta población escolar pertenece a clase media, baja y alta. La plantilla del centro está compuesta por 15 maestros de pedagogía terapéutica (tutores), 3 maestros de audición y lenguaje, 1 maestro de



educación física, 1 maestro de música, 1 maestro de religión, 2 maestros de taller, 12 ayudantes técnicos educativos con jornadas completas y medias jornadas, 3 fisioterapeutas, 1 educadora y 3 enfermeras.

Se trata de un centro que, debido a su casuística, se encuentra en constante proceso de actualización de su metodología y por lo tanto, en constante búsqueda de la mejora de su calidad educativa. Todo el personal del mismo desempeña su labor, teniendo en cuenta y aplicando todos recursos y mejoras metodológicas que van surgiendo en el sistema educativo actual. Todo esto facilita cualquier implantación de planes de mejora como en este caso el referente a las TIC.

2.1 MEDIOS INFORMÁTICOS

El colegio dispone de un ordenador de mesa en cada aula tanto de tutorías, como de especialistas, talleres, gimnasio, enfermería, sala de fisioterapia y despachos, siendo un total de 26. Además cuenta con portátiles (4) y mini-portátiles (2), tablets (17) y ipad (83), así como con 3 pizarras digitales (una fija en el comedor, otra en un aula taller y una móvil que se puede usar en diferentes espacios del centro), 2 cañones con sus proyectores, 4 impresoras a color, dos fotocopiadoras y una Pantalla Táctil Newline Display Interactivo LED 65" 4K.

Tenemos material adaptado a las características de nuestros alumnos: programas específicos, diferentes tipos de ratones, pulsadores y teclados... Todo ello tiene conexión a Internet en red o por red wifi lo cual posibilita el acercamiento de las TIC a la práctica educativa del aula.

2.2 PLANES DE FORMACIÓN EN TIC DEL CENTRO

El centro desde hace ya varios años ha intentado ser puntero respecto a las nuevas tecnologías adaptadas a la educación especial. Ello se refleja en los diferentes cursos, grupos de trabajo y seminarios que se han llevado a cabo a nivel de centro estos últimos años. En la siguiente tabla se marcan cronológicamente los diferentes seminarios de formación realizados durante este periodo:

PLAN	CURSO
Seminario Intercentros "Creación de pulsadores y adaptaciones de juguetes"	2007/2008
"Nuevos recursos informáticos aplicados a la educación especial"	2008/2009
Seminario "Los recursos tecnológicos del Centro"	2008/2009
"TICTS y Educación Especial. Adaptación del contexto escolar"	2009/2010
Seminario "Los Sistemas de Comunicación en el CPEE Fray Pedro Ponce de León"	2009/2010
"Recursos informáticos para docentes: creación de blogs"	2009/2010
Seminario "Trabajo en equipo, técnicas de investigación y recursos adaptados en el CPEE Fray Pedro Ponce de León"	2010/2011
Grupo de Trabajo "Sistemas de Comunicación y Nuevas tecnologías (PF)"	2012/13



Plan de Formación del Centro	Seminario “Recursos tecnológicos y programas y aplicaciones informáticas para alumnos con N.E.E (PF)”	2012/2013 - 2015/2016
	Utilización de las TICs en Educación Especial.	2015/2016
	Plan de Mejora “Actualización y utilización de la página web”	2013/2014 - 2016/17
	Plan de Mejora “II Actualización y utilización de la página web”	2017/2018
	Grupo de Trabajo “Aplicación de las NNTT en el aula de AL (PF)”	2012/2013 - 2017/2018
Formación con ISNA (Asociación Internacional Snoezelen) Modulo I, II y III para obtener la capacitación internacional en sala Snoezelen.		2019/2020
Seminario/Curso: Capacitación Internacional como Terapeuta Snoezelen I y II.		2019/2020
Seminario: “Protocolo de acogida al profesorado nuevo para el uso del aula de estimulación Snoezelen”.		2020/2021
Proyecto de formación en centro: “Asesoramiento para la aplicación de la estimulación Snoezelen en CEE”.		2020/2021
Formación para el uso y aplicación de la plataforma “Smile & Learn”		2021/2022

2.2 RECURSO: SMILE & LEARN

Este recurso (la plataforma “Smile and Learn”) para aplicar las TICA se ha implementado en el Centro este curso 2021/22.

Ha sido facilitado por la Consejería de Educación, en colaboración con la editorial digital Smile and Learn para reforzar el conjunto de acciones destinadas a integrar las Tecnologías Educativas en los centros escolares. Todo en un entorno seguro: sin publicidad, compras en la app, ni acceso a las redes sociales.

Consiste en una herramienta didáctica multidispositivo que incluye más de 3.500 actividades, organizadas en juegos, vídeos y cuentos interactivos, creados por educadores especializados.

La plataforma tiene un sistema de inteligencia artificial que permite adaptar el aprendizaje al ritmo de cada escolar.

También favorece la inclusión de alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, ya que ofrece distintos niveles de dificultad y ejercicios acordes a la edad del estudiante. Además, incorpora una herramienta de seguimiento para que los educadores y los padres puedan conocer el progreso de los niños en las distintas inteligencias múltiples.



3. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS

3.1 HUMANOS:

➤ 3.1.1 COMISIÓN TICA.

La Comisión TICA del centro se constituye anualmente en el primer Claustro del mes de septiembre y es el órgano competente encargado de la definición y elaboración, difusión y dinamización del Plan TICA del centro, de la asignación de tareas y funciones y su coordinación con la Comisión de Coordinación Pedagógica para la coordinación de la competencia digital del centro.

Se constituye anualmente por los siguientes miembros:

- ✓ Director del centro, que la presidirá.
- ✓ Jefe de Estudios.
- ✓ El Coordinador TICA.
- ✓ Un representante de cada uno de los niveles del centro.
- ✓ El representante de formación del Centro de Formación e Innovación Educativa.

Las funciones que esta Comisión tiene asignadas son:

- ✓ Proponer a la Comisión de Coordinación Pedagógica propuestas organizativas, metodológicas, de gestión o de evaluación, vinculadas a las TICA para su inclusión en la Propuesta Curricular.
- ✓ Impulsar y secuenciar las herramientas tecnológicas empleadas en el centro.
- ✓ Analizar y evaluar las cuestiones relativas a la competencia digital en el centro educativo.
- ✓ Definir estrategias formativas y de colaboración con la comunidad educativa en aspectos relativos a la integración didáctica de las tecnologías de la información y comunicación asociadas al aprendizaje y la competencia digital.
- ✓ Supervisar la incorporación de la competencia digital en las programaciones didácticas de los equipos docentes.
- ✓ Desempeñar tareas organizativas básicas tales como:
 - Registro de materiales de alumnado y profesorado.
 - Directrices de cuidado y mantenimiento.
 - Evaluación de estado de herramientas.
 - Solicitud de reposición.
- ✓ Diseñar actuaciones de información a familias, al alumnado y al profesorado.
- ✓ Canalizar el flujo informativo entre el Plan Provincial y el centro educativo.
- ✓ Participar en cuantas auditorías externas y de control se requiera.



➤ 3.1.2 COORDINADOR TICA.

Debe de tener unas horas de liberación suficientes y variables según la organización del Centro y el volumen de su trabajo. La persona que actúe como coordinador/a realizará las siguientes funciones:

- Coordinar y motivar el trabajo con las TIC.
- Mantenimiento de equipos: mantener actualizado el parte de averías para comunicárselo al técnico de mantenimiento.
 - Recopilar y ordenar los materiales didácticos y objetos digitales, de una forma coordinada en función de la programación didáctica de cada nivel.
 - Realizar pequeños arreglos en el hardware o coordinar con el técnico informático las necesidades del centro.
 - Actualizar la formación y difusión de nuevas experiencias promoviendo la realización de actividades en el Centro e intercentros.
- Servir de enlace con el asesor de TICA del CFIE y Área de Programas de la DP.
- Realizar el mantenimiento de los recursos tecnológicos del centro (organización de la red, tipo de acceso a Internet, estructura de servidores.
 - Organizar el acceso a los materiales.
 - Actualizar el Plan de Integración TIC del curso actual.
 - Impulsar y proponer nuevas formas de aprovechamiento de las TIC.

➤ 3.1.3 TÉCNICO DE MANTENIMIENTO.

La Dirección Provincial de Educación ha determinado que los centros contratemos un servicio de mantenimiento de medios informáticos de manera particular. En nuestro caso incluye entre otros los siguientes aspectos:

- Asesoramiento y eliminación de virus. Instalación de drivers de periféricos. Instalación de programas. Configuración de dispositivos.
 - Asesoramiento de licencias de programas. Seguimiento y gestión de garantías. Administración de las redes informáticas. Seguimiento y estadísticas de averías. Soporte de mantenimiento on-line. Identificación de equipos.
 - Configuración y obtención de correos electrónicos. Configuración de servicios de Internet. Actualización de los sistemas operativos.
 - Actualización de programas y sistemas operativos.
 - Ensamblaje de placas o dispositivos. Asesoramiento en seguridad informática.
 - Instalación y configuración de equipamiento de red.
 - Soporte de equipo WI-FI, configuración de redes inalámbricas.
 - Mantenimiento y configuración de otros periféricos como Pizarras Digitales Interactivas, impresoras, etc.
 - Seguimiento y gestión de garantías.
 - Resolución de las dudas existentes por parte de los profesionales del centro en cuanto al software empleado en el centro.

➤ 3.1.4 FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Se dispondrá dentro del horario general del profesorado de una hora quincenal de dedicación a las tareas relativas a los medios informáticos. Generalmente será los miércoles en horario de 8:00 a 9:00 horas, y se procurará planificar, coordinar y potenciar la realización de programaciones, actividades, búsqueda de material, visión de programas, y demás actividades que favorezcan la actividad educativa e informática del Centro.



Al crearse un Grupo de Trabajo Permanente se facilitará la participación en distintos Seminarios o Proyectos de Formación, y se potenciará la asistencia a jornadas, encuentros y congresos que incidan en la actualización y el debate sobre la utilización de estos medios en nuestro entorno.

Se facilitará asimismo la autoformación y la divulgación de ideas dentro del propio Centro con la participación de compañeros más informados en temas concretos. De igual manera se implantarán en los diferentes niveles del centro, las directrices a seguir en caso de un posible confinamiento, dotando a los docentes de estrategias y conocimientos básicos para la utilización de los programas y aplicaciones necesarios para desarrollar esta labor.

➤ 3.1.5 OTRAS CONSIDERACIONES.

- Todas las operaciones que realicen en el mantenimiento de los equipos serán registradas y se pondrán en conocimiento el Equipo Directivo.
- Las decisiones sobre la instalación de software o aplicaciones deben ser tomadas por el Director, ya que la responsabilidad recaerá sobre él.
- La instalación y mantenimiento de los programas de gestión (Escuela, GECE 2000, Colegios, etc.) se realizará desde el SIGIE de la Dirección Provincial de Burgos, en los ordenadores del Equipo Directivo con la aprobación del Director.
- No se permitirá la alteración de la configuración de la red de centro ya que se realizó con criterios comunes a todos los centros y puede tener incidencia importante en los procesos educativos y formativos del profesorado.
- La instalación de programas congeladores, cortafuegos y proxy o cualquier otra aplicación de control de accesos debe ser conocido por el Director y registrado y es importante que el profesorado y usuarios sean informados.
- El equipo directivo tendrá que conocer y custodiar todas las claves y registrarlas.
- Se podrá contar con el apoyo, el asesoramiento y la información a los equipos directivos desde el Área de Programas Educativos sobre operaciones tecnológicas que se puedan realizar con los equipos del centro.

3.2. MATERIALES

➤ 3.2.1 HARDWARD

- La dotación de elementos informáticos en el centro viene determinada por las dotaciones de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.
- Todos los equipos tanto de ordenadores, tablets, pizarras, impresoras... están recogidos en el inventario.
- Distribución de responsabilidades:
- El ordenador de aula será responsabilidad del tutor, aunque no implica que sea su único usuario ni el único responsable. En el caso de averías derivará al coordinador los fallos que se detecten para su reparación por el servicio de mantenimiento del centro.
- El videoprojector y PDI será responsabilidad de todos los profesionales que lo utilizan. En caso de avería se comunicará al coordinador que arreglará el problema o lo derivará a la persona de referencia de mantenimiento del centro.
- Las tablets e ipad serán responsabilidad de la persona que se ha comprometido a utilizarla, para ello debe firmar por escrito *un protocolo de responsabilidad*.
- Las redes de aula y centro son responsabilidad del Director del centro.



➤ 3.2.2 SOFTWARE

La instalación de software en los equipos estará limitada por las licencias adquiridas por la Administración Educativa para los equipos que nos proporcione al centro.

La utilización e instalación de software de libre distribución en los equipos informáticos por los docentes estará permitida siempre que se comunique al Coordinador de TIC y siempre que no sea mediante la compra de derechos.

Es obligatoria la instalación de antivirus en los equipos que minimice el riesgo de ataques externos.

Todas las aplicaciones instaladas en las tablets, tanto de alumnos como de profesores, serán descargadas desde el coordinador TIC con el fin de realizar descargas seguras y bajo la supervisión del centro. Las Apps se solicitarán para su descarga vía e-mail del centro: 09008172@educa.jcyl.es

➤ 3.2.3 ORDENADORES DE AULA

El ordenador de aula es un recurso a disposición del profesorado y los alumnos para el empleo habitual durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Estos no solo serán empleados por el tutor de cada aula, sino además por los diferentes especialistas que impartan clase en el mismo.

Los equipos de las aulas tienen acceso inalámbrico a Internet y disponen de altavoces.

Normas básicas del cuidado de los ordenadores.

- No exponerlos a líquidos o humedad así como a temperaturas extremas, polvo, al sol directo, a la lluvia o a productos químicos.
- No colocar pesos sobre ellos y protegerlos de golpes y caídas.
- Proteger la pantalla de golpes, rayones y no tocar la pantalla.
- Es preciso limpiarlo periódicamente con un paño suave, siempre que esté apagado.
- No modificar o alterar el exterior con pegatinas, marcas, rayones, ni eliminar etiquetas de identificación.
- En el caso de rotura o fallo en el funcionamiento nunca intentar reparar.
- Colocar siempre en superficies planas y estables.
- Para evitar el calentamiento del ordenador es necesario dejar libre las ranuras de ventilación.
- Procurar no colocar objetos sobre el teclado (lápices, gomas, etc.).

➤ 3.2.4 ORDENADOR SALA DE PROFESORES

El ordenador de la sala de profesores es de libre disposición para los profesionales del centro en sus actividades de planificación y programación didáctica, tutoría o búsqueda de recursos didácticos.

En este ordenador no se debe dejar información personal ni tampoco nada en la carpeta de descargas.

➤ 3.2.5 PANTALLAS INTERACTIVAS

Nuestro centro cuenta con tres pizarras digitales interactivas. Una fija en el comedor del centro, otra en el aula taller y otra móvil.

Todas están a disposición de todos los profesionales del centro para su utilización.



Normas básicas del cuidado de la pizarra digital.

- Si la pizarra es táctil (Smart), debe utilizarse solamente con los dedos o con los marcadores (emuladores) propios de la marca.
- Nunca deben utilizarse marcadores tradicionales o cualquier elemento que marque o raye.
- No desplazar la pantalla una vez instalada, durante el periodo de garantía, para evitar perderla.
- Su limpieza se realizará con un paño suave. En caso necesario se puede recurrir a limpiacristales tradicionales.
- Si la pizarra es electromagnética (Promethean), es necesario cuidar los punteros de los lápices no golpeando fuerte sobre la superficie y evitando caídas al suelo.

Normas básicas del cuidado del videoprojector.

- Si el videoprojector no se está utilizando es recomendable tenerlo apagado. La lámpara tiene una vida útil limitada.
- Al apagar el videoprojector continuará funcionando el ventilador durante un tiempo. Este proceso es normal y no debe interrumpirse.
- Es necesario mantener limpia la lente para obtener la mayor calidad posible, utilizando un paño suave y seco que no deje pelusa y se pasará con mucho cuidado para retirar el polvo o huellas de dedos.
- Las partes exteriores se pasarán con un paño limpio y seco y nunca con limpiadores abrasivos que puedan rayar el videoprojector.

➤ 3.2.6 TABLETS Y IPAD

Nuestro centro cuenta con 17 tablets y 83 ipad, las cuales son un recurso a disposición de los profesionales del centro y los alumnos para el empleo habitual durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Normas básicas de cuidado:

- No exponerlos a líquidos o humedad así como a temperaturas extremas, polvo, al sol directo, a la lluvia o a productos químicos.
- No colocar pesos sobre ellos y protegerlos de golpes y caídas.
- Proteger la pantalla de golpes, rayones.
- Es preciso limpiarlo periódicamente con un paño suave, siempre que esté apagado.
- No modificar o alterar el exterior con pegatinas, marcas, rayones, ni eliminar etiquetas de identificación.
- En el caso de rotura o fallo en el funcionamiento nunca intentar reparar.
- Colocar siempre en superficies planas y estables.

3.3. ALUMNADO

Las agrupaciones dependerán del número de alumnos, del número de ordenadores, el número de tablets o ipad y del tipo de trabajo o actividad que se realice. No obstante, normalmente el número de alumnos por ordenador de sobremesa es de un máximo de 6 (según clase). Casi la totalidad de los alumnos del centro dispone de un dispositivo electrónico.

Se trabajan también actividades en grandes grupos (por niveles); lo cual ayuda en la práctica de habilidades de cooperación, trabajo en equipo, retroalimentación...



4. PROCESO DE INTEGRACIÓN DE LAS TIC

El centro educativo prima en todo momento la educación por competencias / itinerarios, dentro de estas se encuentra la competencia digital. Esta establece que se debe asumir un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación con el fin de alcanzar los objetivos propuestos a nivel de centro. Trabajar esta competencia supone una adecuación y actualización de los recursos que van surgiendo en torno a las nuevas tecnologías, todo ello con el fin de minimizar la brecha digital.

Desde el centro educativo, el equipo directivo en colaboración con el coordinador de las TIC, son los encargados de recibir todas las actualizaciones en torno a las herramientas y recursos de las nuevas tecnologías. Refiriéndonos con estas directrices a las proporcionadas por la dirección provincial, así como todas aquellas actualizaciones que se propongan por otros organismos al centro.

Al inicio del curso académico, se recogen a nivel de centro las diferentes demandas del profesorado con respecto a las TIC. Con esta información se elabora un plan acorde con las demandas de los docentes, para la mejora de la calidad educativa. Los miembros de la comisión educativa tendrán en todo momento una actitud participativa, con el fin de estar informados y actualizados para asesorar al resto del profesorado y atender a sus demandas.

Al finalizar el curso, se valorarán las necesidades surgidas durante el curso académico, con el fin de mejorar el plan de integración de las TIC. Esta valoración resulta de vital importancia, ya que servirá para determinar en cursos venideros la formación a escoger entre el profesorado. De igual manera servirá para actualizar el plan TIC, en función de las dudas y problemas encontrados durante el curso con respecto a las nuevas tecnologías.

5. OBJETIVOS

5.1. GENERALES DEL CENTRO EN RELACIÓN A LAS TIC.

- Potenciar el empleo de las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, utilizándolas de forma activa por parte de los alumnos y los maestros del centro.
- Favorecer su utilización por parte del profesorado en sus tareas generales del centro: programaciones, actividades, evaluaciones...
- Conocer y utilizar la búsqueda de información a través de Internet para abrirse camino en el mundo digital y acceder a todo tipo de información útil.
- Fomentar el uso de los medios informáticos usándolos como herramienta y medio de apoyo y refuerzo en el proceso de enseñanza - aprendizaje de una manera más lúdica y motivadora.

5.2. PARA LOS ALUMNOS.

- Utilizar herramientas, aplicaciones y páginas que faciliten su aprendizaje y favorezcan la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos.



- Despertar su interés y darles pautas para acceder a la información precisa a través de las nuevas tecnologías.
- Utilizar los ordenadores y las tablets como búsqueda de información y para utilizar diferentes aplicaciones con las que aprender y disfrutar.
- Manipular los medios informáticos como medio de creación, potenciadores de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.
- Utilizar los medios informáticos como sistema alternativo a la comunicación.
- Conocer, usar y controlar las diferentes partes del ordenador: ratón, teclado... ya sea ordinario o adaptado.

5.3. PARA EL PROFESORADO.

- Utilizar las TIC como medio para ampliar la función docente, aprovechando la información que se pueda sacar y para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Emplear los ordenadores y tablets en el trabajo diario y en las actividades del aula.
- Saber consultar información a través del ordenador, tanto de temas profesionales: concursos, cursos de formación, convocatorias... como de temas interesantes para su actividad docente.
- Intercambiar experiencias, conocimientos, actividades, y/o participar en tertulias, debates, chats, a través de Internet.
- Conocer las posibilidades que ofrece la sesión personal del portal de educación de la Junta de Castilla y León (365 Office).
- Favorecer los foros y el intercambio, pero también la participación del profesorado en la creación y evolución de la página Web del Centro y de dar a conocer nuestras inquietudes, ideas y alternativas.

5.4. PARA LA COMUNIDAD EDUCATIVA

- Comenzar a divulgar la información concerniente a las familias a través de diferentes plataformas digitales: correo electrónico, página web...
- Potenciar la comunicación con la Comunidad Educativa y su entorno: hojas informativas, página Web, correo electrónico, en los que se divulga diferente información de Centro.
- Mantenerse informado de todo lo concerniente a leyes, información educativa y normativa, así como de convocatorias, competencias y demás temas legislativos a través de la Junta de Castilla y León y organismos competentes.



6. COMPETENCIAS DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y DIGITAL

6.1. GENERALES DEL CENTRO EN RELACIÓN A LAS TIC.

A continuación, se detallan algunos de los objetivos que se trabajan en el centro para implementar el uso del ordenador, tablets y la informática:

- Conocer partes del ordenador: teclado, monitor, ratón, ordenador, CD Rom, altavoces... y manejarlas correctamente.
- Conocer sus aplicaciones en la vida cotidiana: actividades de ocio y juego, laborales, creativas y de diseño, educativas y de conocimiento, etc.
- Aplicar contenidos básicos: grafomotricidad, lectura, comprensión lectora, auditiva, escritura-expresión, creación de pequeños textos, cálculo, numeración, series clasificaciones y geometría
- Afianzar aspectos espaciales y temporales.
- Favorecer la creatividad y la comunicación.
- Trabajar programas informáticos que desarrollan contenidos del currículum.
- Búsqueda de información en internet.
- Proyección de películas, canciones, fotos y música.

Las habilidades en el manejo sobre los ordenadores que nuestros alumnos adquirirán serán lentas y estarán supeditados a las características y competencias de cada alumno.

6.2. INFORMACIÓN Y PROTECCIÓN DE DATOS JCYL

En el DECRETO 22/2021, de 30 de septiembre, por el que se aprueba *la política de seguridad de la información y protección de datos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León*.

En el artículo 27, se establece las obligaciones del personal de la Administración de la Comunidad en relación con la información y protección de datos:

1. El personal de la Administración de la Comunidad deberá colaborar en la implementación de la PSIPD (Política de Seguridad de la Información y Protección de Datos) y cumplir lo previsto en los instrumentos que la desarrollan.

2. Dicho personal cumplirá las obligaciones establecidas en la normativa de protección de datos personales y en particular las siguientes:

- a) Acceder a los datos personales solo cuando tenga autorización, en virtud de las funciones o tareas asignadas, y guardar el deber de confidencialidad.
- b) Utilizar los datos únicamente para los fines para los cuales han sido recabados.
- c) No divulgar las contraseñas de acceso a los sistemas y aplicaciones informáticas que contengan datos de carácter personal, y custodiar con diligencia los documentos en soporte papel que los contengan.
- d) Solicitar las autorizaciones o realizar las consultas necesarias para grabar en dispositivos portátiles o tratar fuera de las dependencias administrativas datos de carácter personal.
- e) No utilizar con fines distintos a los propios del servicio los medios digitales puestos a su disposición.



7. METODOLOGÍA A SEGUIR

El desarrollo de un plan de integración de las TIC, así como la adquisición y desarrollo de la competencia digital, está determinado por una serie de criterios metodológicos de centro como son los siguientes:

- El centro tiene criterios comunes para la adquisición de los contenidos y el desarrollo de las competencias digitales del alumnado en su propuesta curricular y en las programaciones didácticas.
- El centro desarrolla procesos de personalización, individualización del aprendizaje, la inclusión educativa y el aprendizaje adaptativo a través de la integración efectiva de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- El centro estructura de manera coherente el contexto tecnológico de la comunidad educativa partiendo del nivel y conocimientos previos de cada alumno, teniendo en cuenta sus capacidades y el momento en el que se está interviniendo.
- El centro emplea, en los procesos de aprendizaje, estrategias metodológicas cooperativas y colaborativas mediante entornos tecnológicos de interacción educativa que potencien la competencia de aprender a aprender.
- El centro establece de forma explícita acuerdos sobre contenidos, estándares e indicadores de logro de la competencia digital para cada nivel desarrollados a partir de una metodología lúdica como fomento del aprendizaje.

En el centro, por las características del alumnado se tiende a seguir una metodología de trabajo muy individualizada, adaptándonos en todo momento a las capacidades y las necesidades de cada alumno. También hay que tener en cuenta los ritmos y tiempos de cada alumno y adaptar las actividades y aplicaciones a utilizar con los ellos.

7.1. ANTES DE COMENZAR LA ACTIVIDAD

- Seleccionar los programas o recursos que se van a utilizar.
- Prever las actividades que se van a poner en práctica.
- Planificar el número de sesiones y cómo se van a organizar.
- Integrar el trabajo de las TICs, dentro de la programación del curso y de los contenidos a trabajar con cada alumno.

7.2. DURANTE LA ACTIVIDAD

- Trabajar contenidos de aprendizaje: lectoescritura, habilidades matemáticas básicas... a la vez que otros propiamente tecnológicos:
 - Ordenador: encender, apagar, tapar, cuidar...
 - Uso del ratón y/o pulsador.
 - Teclear correctamente.
 - Como abrir o cerrar un programa o App. correctamente.
 - Manejo básico de una ventana: maximizar, minimizar, cerrar.

7.3. DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD

Realizar alguna anotación: qué hemos hecho, qué ha realizado el alumno de manera autónoma y qué con ayuda, tipo de ayuda, problemas que han surgido, dificultades encontradas, otros comentarios.



8. EVALUACIÓN Y REVISIÓN DEL PLAN

El Claustro de maestros del centro establecerá las pautas de evaluación y seguimiento del Plan TIC y derivará sus premisas a la Dirección del centro para la valoración y propuesta de las necesidades de mejora detectadas. Cada año, se incluirán estas valoraciones en la Memoria Anual para su mejora y serán propuestos en la Programación General del curso siguiente como áreas de mejora.

8.1. INDICADORES DE EVALUACIÓN

Se proponen a continuación los indicadores de evaluación para conocer el grado de consecución de los objetivos definidos en el presente Plan:

CENTRO

- Dotación de material necesario y acceso a la red en todas las aulas del centro.
- Visitas recibidas en la web del centro.
- Empleo de los espacios colectivos con PDI y proyectores.

ALUMNADO

- Utilización de los medios informáticos en la medida de sus posibilidades.

PROFESORADO

- Uso de las nuevas tecnologías en su práctica docente.
- Elaboración de materiales en formato electrónico.
- Aportaciones a la página web del centro.
- Compartir materiales con el resto de profesionales del centro.
- Participación en diferentes itinerarios de Formación del Centro.

FAMILIAS

Evaluación cada curso escolar por parte de las familias del grado de satisfacción con los canales de comunicación del centro. La evaluación se efectúa a través del siguiente formulario de Microsoft Forms:

<https://forms.office.com/r/MV5uhTAzWU>

8.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

La herramienta con la que se evalúa principalmente el proceso de enseñanza en el Centro en todo el ámbito TIC es SELFIE.



➤ 8.2.1 SELFIE

SELFIE, cuyas siglas en inglés significan “auto-reflexión sobre un aprendizaje efectivo mediante el fomento de la innovación a través de tecnologías educativas innovadoras” es una herramienta en línea gratuita de la Comisión Europea que pretende ayudar a los centros escolares a plantearse cómo utilizan las tecnologías digitales para lograr un aprendizaje efectivo e innovador. Con SELFIE, los centros pueden obtener una instantánea del punto en el que se encuentran en relación con el uso de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta las opiniones del profesorado, el alumnado y el equipo directivo. Este proceso de autorreflexión puede ayudar a abrir un diálogo dentro del centro sobre posibles ámbitos de mejora. SELFIE también permite a los centros realizar el seguimiento de los avances que logren a lo largo del tiempo.

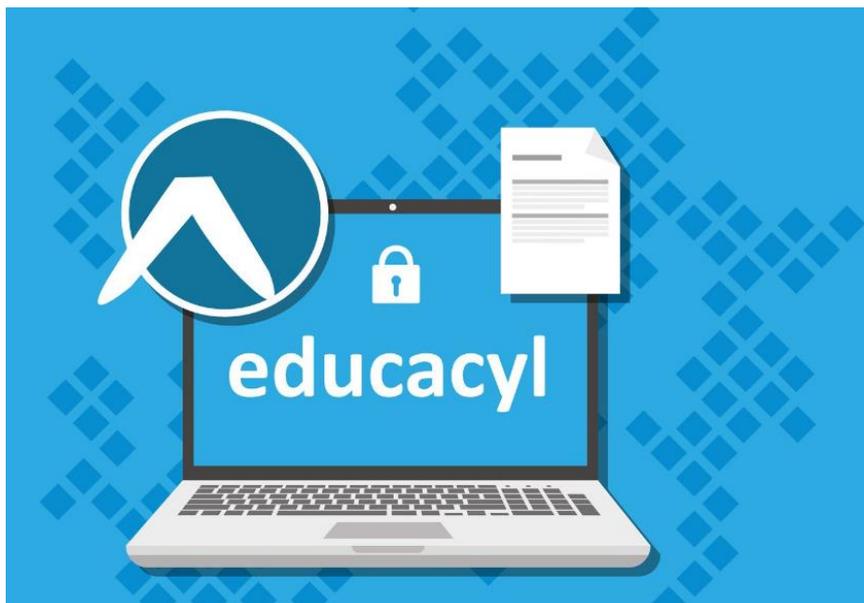
- A través de una serie de preguntas al profesorado, equipo directivo y alumnado, SELFIE evalúa el modo en que se utilizan las tecnologías digitales para aprender y enseñar en el centro. Las preguntas dirigidas al equipo directivo se centran en las estrategias y prácticas a escala del centro relacionadas con el uso de las tecnologías digitales. Las preguntas dirigidas al profesorado están destinadas principalmente a detectar prácticas docentes, y las dirigidas al alumnado tienen como finalidad conocer su experiencia y prácticas de aprendizaje en relación con el uso de las tecnologías digitales. Los centros pueden personalizar la herramienta añadiendo preguntas que se adapten a su contexto.
- SELFIE reúne, de forma anónima, las opiniones del alumnado, profesorado y equipo directivo sobre el modo en que se utiliza la tecnología en el centro. Para ello se utilizan preguntas y enunciados breves y una escala simple de valoración del 1 al 5. Los enunciados abarcan ámbitos como el liderazgo, las infraestructuras, la formación del profesorado y las competencias digitales del alumnado.
- En nuestro centro este curso 2021/22 es el primer año que participa y usa esta herramienta gratuita (SELFIE) que nos servirá para realizar una autoevaluación y auto-reflexión de nuestro trabajo.

9. ANEXOS

9.1. ANEXO I RECUPERACIÓN CONTRASEÑA EN EL PORTAL DE EDUCACYL

A la hora de acceder a nuestra con nuestra cuenta al portal de educacyl, es posible que se nos haya olvidado la contraseña, por lo que debemos seguir estos pasos para recuperar una nueva:

1. En caso de no recordar la contraseña o el usuario debemos pulsar en “No recuerdo mis datos de acceso”, como indica el cuadro de la siguiente imagen:



Nombre de Usuario y Contraseña.

Contraseña o identificador de usuario incorrectos. Escriba la contraseña y el identificador de usuario correctos e inténtelo de nuevo.

@educacyl.es

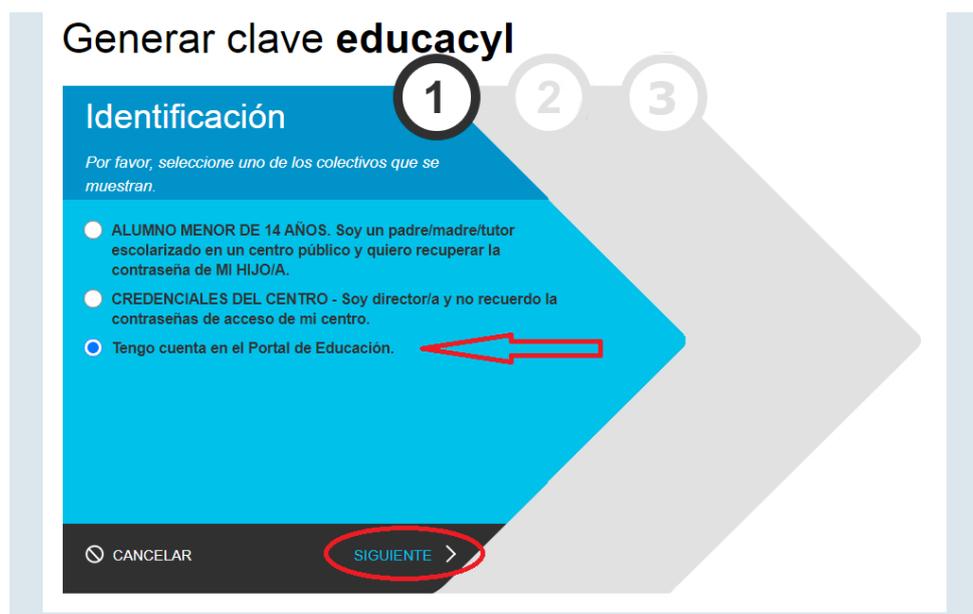
Contraseña

Iniciar sesión

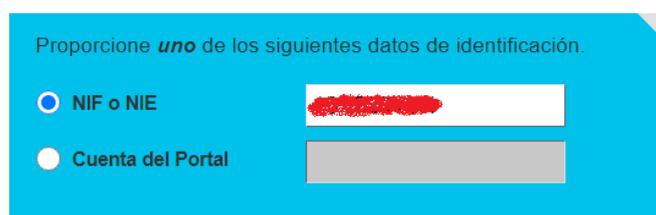
No recuerdo mis datos de acceso.

- No tengo cuenta en el Portal.
- ¿Puedo darme de alta?
- Darse de alta

2. Aparecerá la siguiente venta, donde debemos pulsar la opción que seamos. En este caso, siendo docentes pulsaremos la opción “Tengo cuenta en el Portal de Educación”. A continuación, pulsamos “SIGUIENTE”.

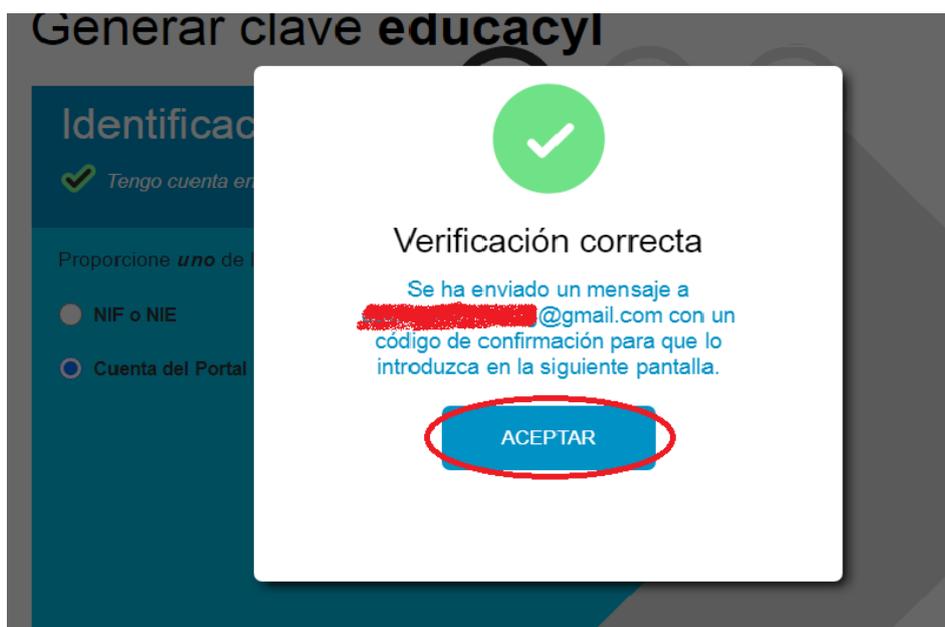


3. Para recuperar la cuenta podemos hacerlo a través de introducir nuestro NIF o con nuestra cuenta del portal (correo electrónico de educacyl). Rellenamos uno de estos dos datos y pulsamos “SIGUIENTE”.





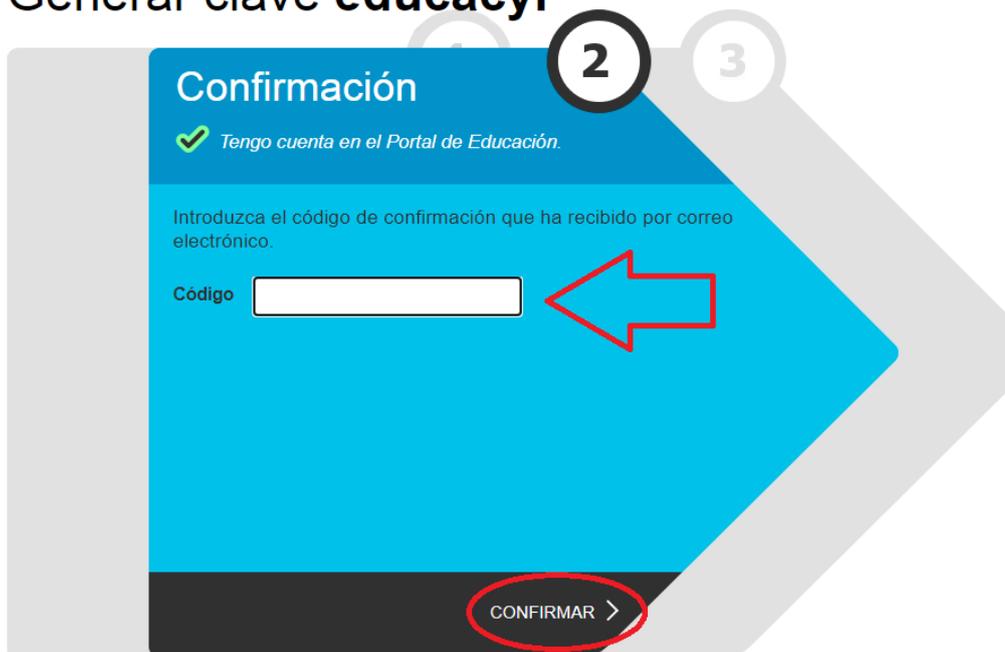
4. Una vez pulsemos la tecla de siguiente, aparecerá este mensaje que nos avisa que nos han mandado a nuestro correo un código. En ese momento pulsaremos la tecla “ACEPTAR”



5. En ese momento aparecerá un recuadro para introducir el código que nos ha debido llegar a nuestro correo alternativo. En caso de no encontrarse en la bandeja de entrada, a lo mejor el correo se encuentra en la carpeta de spam. Una vez introducido el código pulsamos “CONFIRMAR”



Generar clave educacyl



Validación de correos del portal de educación de Castilla y León Recibidos x



Portal de educación de la Junta de Castilla y León <ValidaCorreos@educa.jcyl.es>
para mí

(hace 1 minuto) ☆

Ha solicitado la verificación de su correo electrónico en el portal de educación de Castilla y León para generar una nueva contraseña para Cuenta del Portal

Su código de verificación es: XXXXXXXXXX

Para evitar errores al introducir el código en la casilla:

1. Seleccione en su correo el código recibido y pulse **Ctrl+C**
2. Sitúese en la casilla del Código de Verificación en la aplicación y pulse **Ctrl+V**

Esta dirección de correo no está atendida, por favor no conteste

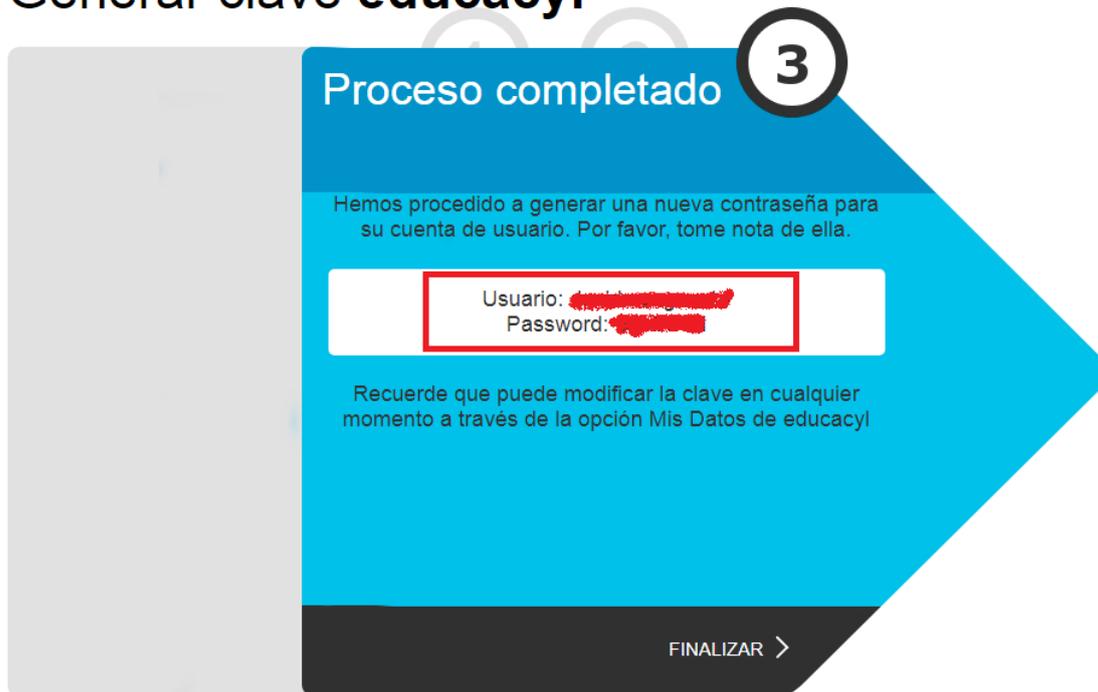
Responder

Reenviar

6. Una vez copiemos el código en su recuadro, nos aparece la siguiente ventana con el nuevo usuario con su contraseña. Con estas nuevas claves de acceso podremos entrar en nuestra cuenta de educacyl.



Generar clave educacyl



9.2. ANEXO II TUTORIALES Y GUÍAS PARA EL USO DE OFFICE 365

En la siguiente tabla se plasman diferentes enlaces que dan acceso a vídeos, tutoriales y novedades del paquete de Office 365, que podemos encontrar en el portar de educación de educacyl. Gracias a estos enlaces nuestra comunidad educativa podrá resolver las dudas que estas aplicaciones puedan generarles.

OFFICE 365	
DUDA	ENLACE
Crea una clase digital inclusiva con Microsoft Teams	Descarga: https://educacyl-my.sharepoint.com/:b:/g/person/fersaeja_educa_jcyl_es/EYyT43HBfSVJgGNoztHLS4wBgLZpL6lAZOo1FFQDp55lJw
Cerrar sesión vs Deshabilitar dispositivo	https://sway.office.com/9OXrdgT2ITdl18mQ?ref=Link&loc=play
Incrustar una presentación de PowerPoint en la web del centro	https://youtu.be/BVDW03tQAvI
Microsoft Edge	https://sway.office.com/rzAPmSXiHGhBpazp?ref=Link&loc=play
Word. Nueva función: Diseñador	https://youtu.be/wulCKEOsb4o
Instalación del paquete Office de escritorio	https://sway.office.com/P5U7iaFWYyRzRCvX?ref=Link&loc=play
FORMS	
DUDA	ENLACE
Nuevas funcionalidades en FORMS	https://sway.office.com/6yd51gYBQks2uDHW?ref=Link&loc=play
Ramificación en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-14-ramificacion
Configuración (más opciones) en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-



	educacyl/forms-13-opciones-configuracion
Compartir formulario en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-12-compartir-formulario
Diseño estilo en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-11-definir-estilo-form
Tipos de pregunta en Forms (Net Promoter Score)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-10-tipos-pregunta-net-promoter-score
Tipos de pregunta en Forms (Carga de archivos)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-9-tipos-pregunta-carga-archivos
Tipos de pregunta en Forms (Likert)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-8-tipos-pregunta-likert
Tipos de pregunta en Forms (Clasificación)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-7-tipos-pregunta-clasificacion
Tipos de pregunta en Forms (Fecha)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-6-tipos-pregunta-fecha
Tipos de pregunta en Forms (Calificación)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-5-tipos-pregunta-calificacion
Tipos de pregunta en Forms (Texto)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-4-tipos-pregunta-texto
Tipos de pregunta en Forms (Opción)	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-3-tipos-pregunta-opcion
Formulario o Cuestionario en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-2-formulario-cuestionario
Página principal en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-1-pagina-principal-app
MS Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/ms-forms
Cambio apariencia en Forms	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/forms-cambia-apariencia
Forms: revisar y publicar	https://www.youtube.com/watch?v=l8JgSpgi9Pc
ONE DRIVE	
DUDA	ENLACE
Novedades OneDrive	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/novedades-onedrive-sept-20
Solicitar archivos	https://www.youtube.com/watch?v=YSHTCx-NqCk
ONE NOTE	
DUDA	ENLACE
OneNote Web Clipper	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/onenote-web-clipper
Class Notebook: Distribuir un trabajo	https://youtu.be/tVr16oVWwBs
OUTLOOK	
DUDA	ENLACE
Crear reglas de mensajes	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/tip-outlook-crear-reglas-mensajes
Organizar mensajes en carpetas	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/tip-outlook-organizar-mensajes-carpetas
Bloquear remitente	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/tip-outlook-bloquear-remitente
Programar envío de correo en Outlook	https://www.youtube.com/watch?v=ojwguxWHiCk



Programar envío de Correo en Outlook (Web)	https://www.youtube.com/watch?v=X9BYelbynhM
Realizar envíos y evitar bloqueos	https://www.youtube.com/watch?v=nwLjPKwPUeM
STREAM	
DUDA	ENLACE
Insertar un formulario en un vídeo de Stream	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/insertar-formulario-forms-video-stream
App para móviles	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/stream-app-moviles
TEAMS	
DUDA	ENLACE
Crear equipos Teams	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/no-puedo-crear-equipos-teams
Añadir usuarios en bloque a un equipo	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/anadir-usuarios-bloque-equipo
BreakOut Rooms – Configurar antes de la reunión	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/breakout-rooms-configurar-reunion
Nuevos métodos de compartir pantalla	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/nuevos-metodos-compartir-pantalla
Nueva disposición elementos en Teams	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/nueva-disposicion-elementos-teams
Requisitos hardware	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/teams-requisitos-hardware
Reuniones Teams: Invitados evitan sala de espera	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-invitados-evitan-sala-espera
Skype for Business Online	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/skype-for-business-online-jubila
Reducir ruido en reuniones de Teams	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reducir-ruido-reuniones-teams
Deshabilitar vista y descarga de grabaciones	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/deshabilitar-vista-descarga-grabaciones
Problema de inicio de sesión sin contraseña	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/solucion-problema-inicio-sesion-contrasena
Abandonar Equipo vs Eliminar equipo	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/teams-abandonar-equipo-vs-eliminar-equipo
Chat en reuniones de Teams	https://sway.office.com/QV03Hu7Edgls37RX?ref=Link&loc=play
Evitar que los alumnos eliminen archivos	https://www.youtube.com/watch?v=IDz9xgYBd4k
Realizar convocatorias a reuniones desde Outlook	https://www.youtube.com/watch?v=STeHsJlUhi0
Nueva experiencia para compartir archivos	https://www.youtube.com/watch?v=rvWiaeqkVP8
Opciones de moderación de chat en reuniones	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/teams-opciones-moderacion-chat-reuniones
Transferir reuniones de Teams entre dispositivos o agregar nuevo dispositivo	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/transferir-reuniones-teams-dispositivos-agregar-dispositivo
Permitir o denegar reactivación de audio	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-permitir-no-permitir-reactivacion-audio
Cómo usar MS Stream en MS Teams	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-



	educacyl/usar-ms-stream-ms-teams
Guía rápida para alumnos	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/teams-guia-rapida-alumnos
Guía rápida para docentes	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/teams-guia-rapida-docentes
Reuniones en Teams. Docentes	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-docentes-5 https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-docentes-4 https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-docentes-3 https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-docentes-2 https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/reuniones-teams-docentes-1
Guía de MS Teams para familias y tutores	https://onedrive.live.com/view.aspx?resid=2B6CFC92C507894E!1111&ithint=file%2cpptx&authkey=!AJYAQQEozP9A23c
Guía de MS Teams Castilla y León	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/guia-rapida-ms-teams-castilla-leon
Tips para Teams en dispositivos móviles	https://www.youtube.com/watch?v=7Yu3m_ty-54&list=PL-RUqh-bywq2d-dHfH-LajaM_gTH8M9ii
Crear tareas en Teams	https://www.youtube.com/watch?v=YmmswrQSKgU
Seguimiento con Insights en Teams	https://www.youtube.com/watch?v=PZOD7lyQucE
Publicar anuncios	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/publicar-anuncios-infografia
5 tips para impulsar Teams	https://www.etwinz.com/post/aprendizaje-remoto-5-consejos-para-usar-microsoft-teams
Ver el correo educacyl en Teams	https://www.youtube.com/watch?v=3WwBIFcD5tE
Omitir la sala de espera en Teams	https://www.youtube.com/watch?v=L7SYvrwxs8
Acceso a Teams - iOS	https://www.educa.jcyl.es/blogs/es/office365-educacyl/acceso-teams-ios
YAMMER	
DUDA	ENLACE
Desactivar notificaciones en Yammer	https://sway.office.com/9vZsEBWUpdMAf8nX?ref=Link&loc=play



9.3. ANEXO III TUTORIALES Y GUÍAS PARA EL USO DE LAS TIC POR PARTE DEL ALUMNADO

Los siguientes enlaces pueden ser empleados por el alumnado con el fin de aprender y como primera toma de contacto con las nuevas tecnologías, así como sacar un máximo aprovechamiento de las mismas. Estos enlazan con vídeos y canciones, a través de los cuales aprenderán de una forma interactiva y lúdica.

APLICACIÓN // VÍDEO // CANCIÓN	ENLACE
Los fixis: El teclado, la videollamada, tomando fotos, la fijación de la computadora, la fotocopidora	https://www.youtube.com/channel/UCur8k2MU_juIEUBsaV6ioEw
Smile and learn- tecnología tres episodios de vocabulario	https://smileandlearn.com/
La tecnología canción para niños 123 Andrés	https://www.youtube.com/watch?v=Y0swUzOutTk
Pocoyó el ordenador de Elly	https://www.youtube.com/watch?v=f4PEpBo0v1U
Cómo dibujar una computadora fácil paso a paso	https://www.youtube.com/watch?v=3Ut63zMkxc8
Caillou el ordenador	https://www.youtube.com/watch?v=z2qUHXKrJZQ
Canción de la computadora	https://www.youtube.com/watch?v=Y89s26szhhl
Recomendaciones para el uso saludable del ordenador. Ergonomía.	https://www.youtube.com/watch?v=dY01CAfDfog
Sésamo - Monstruos en red (varios capítulos de barrio sésamo)	https://www.youtube.com/channel/UC2H_ikinZV8cHVGawVENHpg

LINK 220 RECURSOS TIC PARA DOCENTES:

<https://coggle.it/diagram/X-ZbLirTPnv7D4zP/t/220-recursos-tic-docentes-a5ba75c14f530e3db2bd6ffdfa76afde>

9.4. ANEXO IV GUÍAS DE ENSEÑANZA CON TIC

Estas guías han sido elaboradas con el objetivo de servir de ayuda para todos los docentes, familias y alumnos que se enfrentan al reto de adaptar la práctica educativa, a una nueva situación de enseñanza en remoto, a distancia o mixta, debido a la crisis sanitaria mundial provocada por la COVID-19.

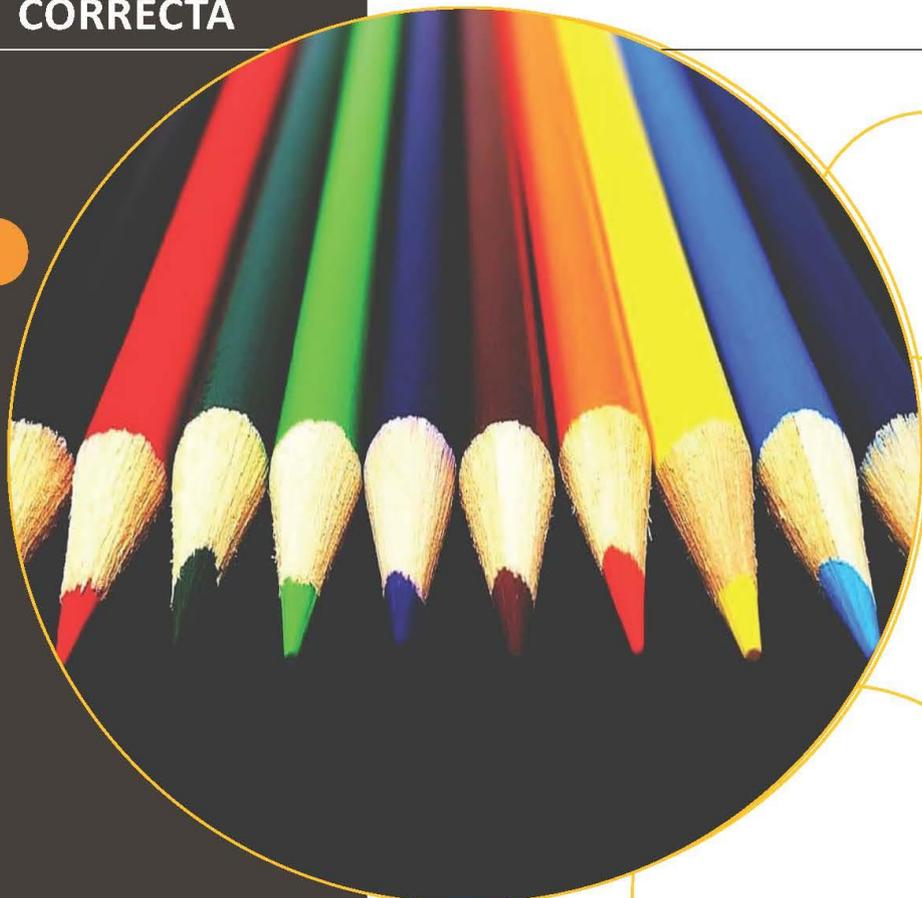
Se pretende mostrar una serie de pautas y recomendaciones, para facilitar el apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en situaciones de docencia no presencial.

Link: <https://www.educa.jcyl.es/es/guias-ensenanza-tic>



**CONSEJOS
PARA UNA
CORRECTA**

ENSEÑANZA CON TIC



**GUÍA DE AYUDA PARA
ALUMNADO Y FAMILIAS**



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



INDICE

PAG 2 – CONSEJOS GENERALES.

PAG 3 – PAUTAS DE ACTUACIÓN PARA FAMILIAS.

PAG 4 – PAUTAS DE ACTUACIÓN PARA EL ALUMNADO.

PAG 5 – RECURSOS EDUCATIVOS Y TUTORIALES.

JUSTIFICACIÓN

Esta guía ha sido elaborada con el objetivo de facilitar a las familias el proceso de la enseñanza a distancia de su hijo/a, debido a la crisis sanitaria mundial provocada por el COVID-19

Se pretende mostrar una serie de pautas y recomendaciones, para facilitar el apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de su hijo/a en situaciones de docencia no presencial.





...UNA EDUCACIÓN A DISTANCIA

5. APOYAR EL APRENDIZAJE DESDE CASA

Crear un espacio de estudio adecuado, con todo lo necesario. Revisar la planificación semanal del trabajo escolar, así como la supervisión en la entrega de las tareas.

6. CIBERSEGURIDAD

Debemos de tomar medidas de precaución para prevenir posibles riesgos en el uso de Internet (contraseñas seguras, herramientas de control parental, antivirus, actualizaciones...).

7. CUIDADO CON LA INFORMACIÓN

Es importante que vuestro hijo/a esté informado, pero de manera adecuada, recurriendo a fuentes oficiales y evitando la sobreinformación, difícil de gestionar.

8. CUIDAR EL ENTORNO FAMILIAR

Podemos aprovechar estos momentos para conectar con la familia y generar un buen ambiente familiar. Propón actividades que puedas hacer con ellos y ellas para divertirte.

CONSEJOS GENERALES PARA...

1. CONTACTA CON EL CENTRO

Es importante mantener una comunicación fluida con el centro. Para ello visita con frecuencia la página Web del centro y revisa los canales de comunicación que el centro utiliza para comunicarse con los alumnos/as y familias.

2. ESTABLECE RUTINAS DIARIAS

Siempre que se pueda es necesario establecer un horario y rutinas diarias. Deben de incluir tiempo para higiene personal, estudio, lectura, colaborar en tareas de la casa, así como tiempo para el ocio. No debemos olvidar que tenemos que gestionar el tiempo de uso de pantallas.

3. CONTACTA CON EL TUTOR

Asegurarse de que vuestro hijo/a contacta con el profesorado en las horas establecidas por el centro para desarrollar la clase. Si aparecen dudas a la hora de ayudarlo contacta con el profesor/a. Siga las instrucciones y recomendaciones que han proporcionado desde el centro educativo.

4. MANTENER EL CONTACTO

Facilitar la reunión con amigos y familiares de forma virtual. La comunicación nos ofrecerá sensación de normalidad y seguridad.





FAMILIAS

Estas pautas proporcionan consejos a las familias para poder involucrarse en el proceso educativo de su hijo/a según la etapa educativa que curse.

Las familias con hijos/as en **Educación Infantil** deben de orientar sus actuaciones en el acompañamiento de dispositivos tecnológicos y en la ayuda de la realización de tareas.

Las familias con hijos/as en **Educación Primaria** deben fomentar la organización de las tareas diarias, así como mostrar interés por sus rutinas. Promover la comunicación con su grupo para favorecer la realización de tareas en equipo, además de enseñarles a ser críticos con la información que encuentran, así como cuidar su [identidad digital](#).

Para las familias con hijos/as en **Educación Secundaria, Bachillerato o FP**, es recomendable establecer diferentes espacios para cada actividad, uno para las tareas y otro para el ocio, con el fin de no perder la comunicación con los demás miembros de la familia. Debemos de favorecer un uso equilibrado de los dispositivos tecnológicos para que sean usados con un objetivo concreto. Fomenta la comunicación con los docentes a través de los canales de comunicación habilitados para preguntar y resolver dudas.



PAUTAS DE ACTUACIÓN

ALUMNOS DE EDUCACIÓN INFANTIL

1. Acompañamiento en el uso de dispositivos.
2. Crear espacios compartidos para el uso de la tecnología.
3. Establecimiento de rutinas diarias.
4. Comunicación con los docentes.
5. Limita el tiempo de uso de pantallas.
6. Crea actividades de ocio y creativas.
7. Usar recursos digitales con fines concretos.
8. Facilita la comunicación con sus compañeros.

ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1. Uso de la tecnología en espacios compartidos.
2. Fomenta la organización de las tareas diarias.
3. Favorece la comunicación con otros compañeros.
4. Muestra interés por sus rutinas diarias.
5. Ayúdales a ser críticos con las informaciones.
6. Supervisa las tareas que va elaborando.
7. Establece tiempos para los trabajos de clase.
8. Enséñale a no compartir información privada.

ALUMNOS DE ESO, BACHILLERATO O FP

1. Establecer diferentes espacios para cada actividad.
2. Interésate por sus rutinas.
3. Enseñarle a realizar un uso equilibrado de la tecnología.
4. Establecer con ellos objetivos de trabajo.
5. Enseñarle a centrarse en la tarea para ser más eficaces.
6. Advertirle de los riesgos que pueden correr a la hora de publicar información o imágenes personales.
7. Revisar con ellos su trabajo.
8. Fomentar que sean críticos con la información que buscan y recurran a informaciones oficiales.
9. Informar de que muchos de los recursos tienen derechos de autoría y no pueden ser utilizadas sin consentimiento previo.
10. Fomentar la comunicación con sus profesores y compañeros para resolver las dudas de forma grupal.



ALUMNOS/AS

PAUTAS DE ACTUACIÓN

PREPARA TU ZONA DE ESTUDIO



Procura que la zona de estudio, dentro de lo posible, esté bien iluminada y ventilada, así como tener al alcance el material que puedas necesitar.

ESTABLECE UN HORARIO



Define un horario que coincida, dentro de lo posible, con el de clase, fijando tiempos de descanso. Esto te permitirá estar más concentrado y regular el esfuerzo.

PLANIFICA LAS TAREAS



Planifica las tareas de cada día, así como las fechas y plazos de entrega. Si te organizas bien tendrás una mejor distribución del tiempo.

ORGANIZA LOS RECURSOS



Comprueba que dispones de un dispositivo, ordenador y/o Tableta, conexión a Internet y utilízalos racionalmente cuando sea necesario. En caso de existir un solo dispositivo y más de un usuario es necesario establecer horarios de utilización.

COMUNÍCATE CON TU DOCENTE



Comunícate para consultar dudas, enviar tareas o para que vea tu progreso. Utiliza los canales de comunicación establecidos y envía correos electrónicos a quienes puedan ayudarte. Recuerda que el trabajo en equipo puede facilitarte mucho las tareas.

PROTEGE TU EQUIPO



Utiliza antivirus, cortafuegos y actualiza tu dispositivo tecnológico para evitar posibles riesgos de internet. Recuerda buscar información en páginas Web de fuentes oficiales.



RECURSOS Y TUTORIALES

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

REPOSITARIOS DE CONTENIDOS DIGITALES EN LA RED		ZONA DE ALUMNOS Recursos educativos específicos y diferenciados por etapas educativas.		PROCOMÚN Red de recursos educativos en abiertos del INTEF.
		LEER.ES Portal de recursos educativos del Ministerio de Educación y Formación Profesional.		CAMBRIDGE EN CASA Colección de juegos y recursos educativos en inglés para aprender desde casa.
		APRENDO EN CASA Relación de herramientas, web y aplicaciones organizadas en etapas educativas y en varias áreas de contenido.		EDUCACIÓN 3.0 Revista educativa con recursos para todas las etapas educativas.

HERRAMIENTAS CORPORATIVAS DE JCYL		TEAMS Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL. Guía rápida.		OUTLOOK Correo electrónico corporativo para docentes y alumnos EducaCyL.
		MOODLE Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.		OFFICE ONLINE/2016 Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.
		ONE DRIVE Servicio de alojamiento (1TB) que permite compartir archivos en cualquier lugar y dispositivo.		GESTIÓN DE CLAVES DEL PORTAL Recuperar clave del portal EducaCyL para usuarios y familias.
		SWAY Herramienta incluida en Office 365 para realizar presentaciones interactivas en línea.		ONE NOTE Herramienta incluida en Office 365 para crear un bloc de notas digital que guarda y sincroniza las notas.



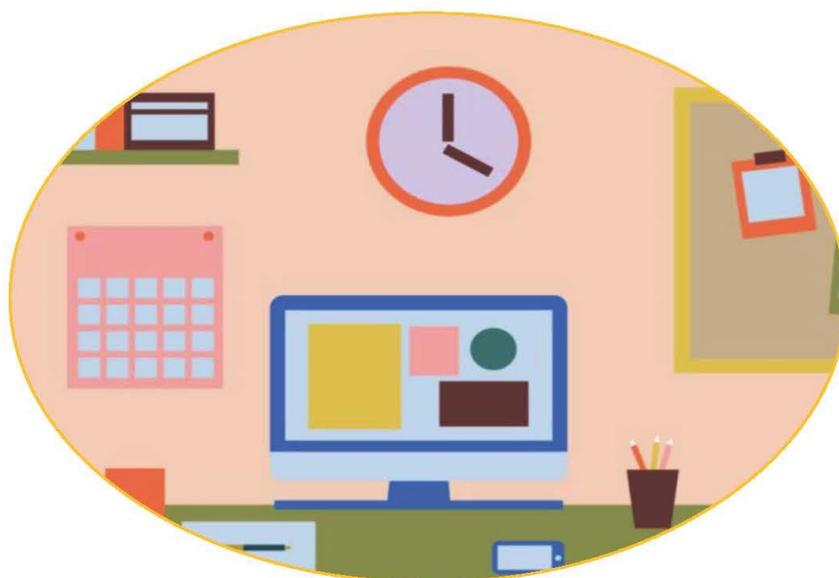
SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL		<p>AGENCIA ESPAÑOLA DE PROTECCIÓN DE DATOS</p> <p>Recomendaciones y guías para jóvenes en la protección en internet.</p> <p>Canal prioritario AEPD</p>		<p>INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD (INCIBE)</p> <p>Web con información para mejorar la ciberseguridad y la resiliencia en el uso seguro de internet.</p>
		<p>PLAN DE SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL (EDUCACYL)</p> <p>Consejos y recomendaciones sobre seguridad y confianza digital.</p>		<p>INTERNET SEGURA FOR KIDS</p> <p>Web del INCIBE con información, recursos y línea de ayuda sobre salud digital y protección del entorno.</p>
		<p>SALUD JOVEN</p> <p>Web con información para una correcta salud digital.</p>		<p>OSI</p> <p>Oficina de Seguridad del Internauta: recursos, información y soporte técnico.</p>

ADICCIONES SIN SUSTANCIA		<p>PLAN DE SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL (EDUCACYL)</p> <p>Materiales elaborados para informar y concienciar sobre las adicciones sin sustancia.</p>		<p>PANTALLAS AMIGAS</p> <p>Sito web con recursos e información acerca de las tecnoadicciones.</p>
		<p>FUNDACIÓN MAPFRE</p> <p>Herramientas y recursos para detectar y actuar cuando crean que sus hijos están desarrollando posibles conductas adictivas.</p>		<p>FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS (FEJAR)</p> <p>Guía de buenas prácticas de uso de las Tecnologías de la información y juego online.</p>

PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL		<p>ESCUADOWEB</p> <p>Software y aplicaciones de seguridad para dispositivos.</p>		<p>ESET</p> <p>Antivirus y control parental en dispositivo móvil y PC</p>
		<p>NORTON</p> <p>Protección de dispositivos y control parental</p>		<p>QUSTODIO</p> <p>Aplicación de control parental en línea.</p>



CONSEJOS PARA UNA **ENSEÑANZA CON TIC**

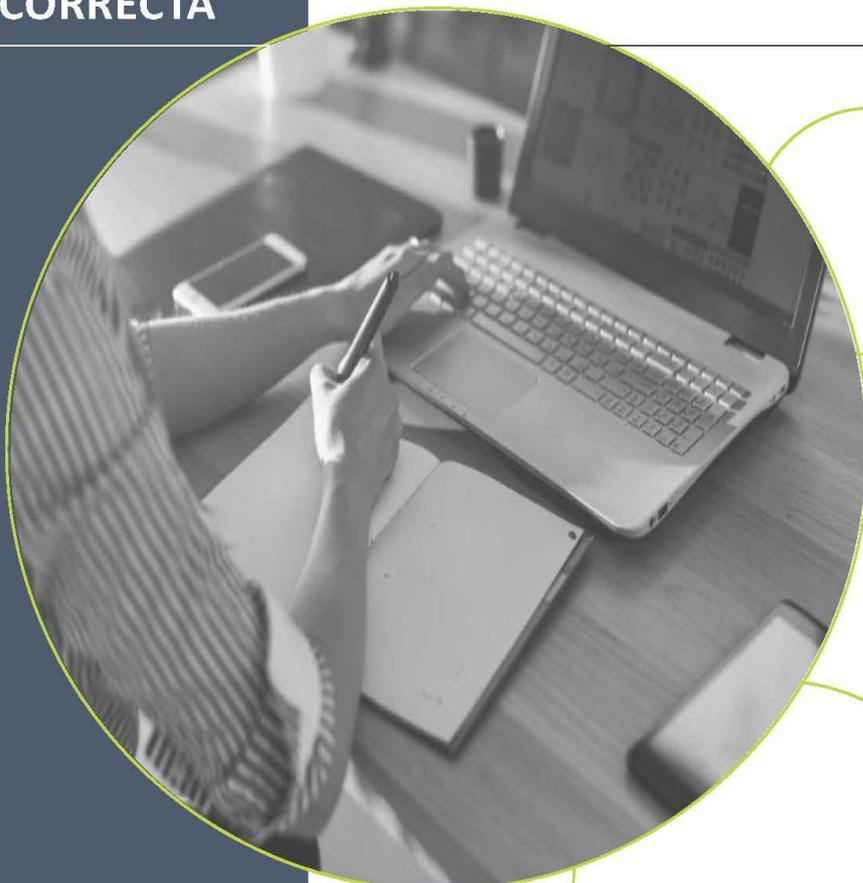


**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



CONSEJOS PARA UNA CORRECTA

ENSEÑANZA CON TIC



GUÍA DE AYUDA AL DOCENTE



INDICE

PAG 2 – CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA EN REMOTO.

PAG 3 – PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE ONLINE.

PAG 4 – PAUTAS DE ACTUACIÓN.

PAG 5 – ÁREA 1 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 7 – ÁREA 2 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 9 – ÁREA 3 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 11 – ÁREA 4 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

PAG 13 – ÁREA 5 (COMPETENCIAS Y RECURSOS)

JUSTIFICACIÓN

Esta guía ha sido elaborada con el objetivo de servir de ayuda para todos los docentes que se enfrentan al reto de adaptar su práctica educativa, a una nueva situación de enseñanza en remoto, a distancia o mixta, debido a la crisis sanitaria mundial provocada por el COVID-19

Se pretende establecer una serie de recomendaciones básicas, para favorecer el correcto desarrollo de las distintas actuaciones que tienen lugar en un proceso de enseñanza y aprendizaje, en situaciones de docencia no presencial.





...PARA LA ENSEÑANZA EN REMOTO

5. UNIFICAR HERRAMIENTAS

Establecer un criterio común en el uso de herramientas o plataformas digitales por parte de **TODO** el profesorado del centro. Usar diferentes herramientas en función de los gustos de cada docente sólo hace que crear confusión en el alumnado y sus familias.

6. NORMATIVA VIGENTE

Usa herramientas TIC corporativas y ten en cuenta el RGPD y las diferentes licencias de uso de los recursos digitales educativos que utilices con tu alumnado.

7. FACILITA FEEDBACK EFECTIVO

Aporta feedback de calidad sobre los procesos de enseñanza de cada alumno. Esta labor es del profesional docente y no de las familias.

TOP 7 CONSEJOS BÁSICOS...

1. COORDINACIÓN DEL EQUIPO DOCENTE

Es **MUY IMPORTANTE** una coordinación previa a nivel de centro, en la que se unifiquen criterios y pautas comunes de actuación entre todo el equipo docente (contenidos, volumen de tareas, frecuencia de videollamadas, normas de actuación, etc)

2. EMPATIZAR CON LAS FAMILIAS

Ten en cuenta las circunstancias y características de cada alumno y sus familias para poder adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Intentemos facilitar la labor de las familias y no complicar aún más su situación.

3. PRIORIZAR LO EMOCIONAL

En situaciones de enseñanza a distancia es fundamental cuidar el aspecto emocional de nuestro alumnado. Programa actividades, rutinas y actuaciones para favorecer y potenciar las habilidades blandas.

4. RUTINAS DE TRABAJO

Establece unas rutinas claras de trabajo para tu alumnado y sus familias. Facilitarás la organización familiar y ayudarás al alumno (y a ti mismo) a establecer un horario y estructura clara de trabajo.





PASOS PARA LA CORRECTA PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE ONLINE

1 - TIEMPO DE CLASE

- Tener en cuenta el tiempo máximo de concentración de un alumno para planificar la duración de la sesión online.
- Se calcula que el tiempo medio de concentración de un alumno es de 3 a 5 minutos por cada año de edad.
- Una clase online efectiva será, por tanto, aquella que oscile entre los 40 - 60 minutos.

2 - CIRCUNSTANCIAS FAMILIARES

- Tener en cuenta los horarios y la organización familiar.
- Conocer los recursos materiales y tecnológicos con los que cuenta cada alumno y familia (conexión, dispositivos compartidos por hermanos, recursos, etc ...)

3 - PROGRAMACIÓN

- Definir los contenidos, competencias y contenidos que deseamos que aprendan en la sesión online y que trabajen cada semana.
- Adecuar el volumen, nivel y dificultad de los contenidos a las circunstancias especiales de un aprendizaje en remoto.
- Tener en cuenta el nivel de conocimiento de las familias y la capacidad de estas para colaborar con el docente, en la ayuda de la adquisición de los contenidos por parte de sus hijos.
- Considerar la diversidad del alumnado a la hora de planificar y programar las actividades, contenidos, agrupaciones y puesta en marcha de la clase online.

4 - METODOLOGÍA Y RECURSOS

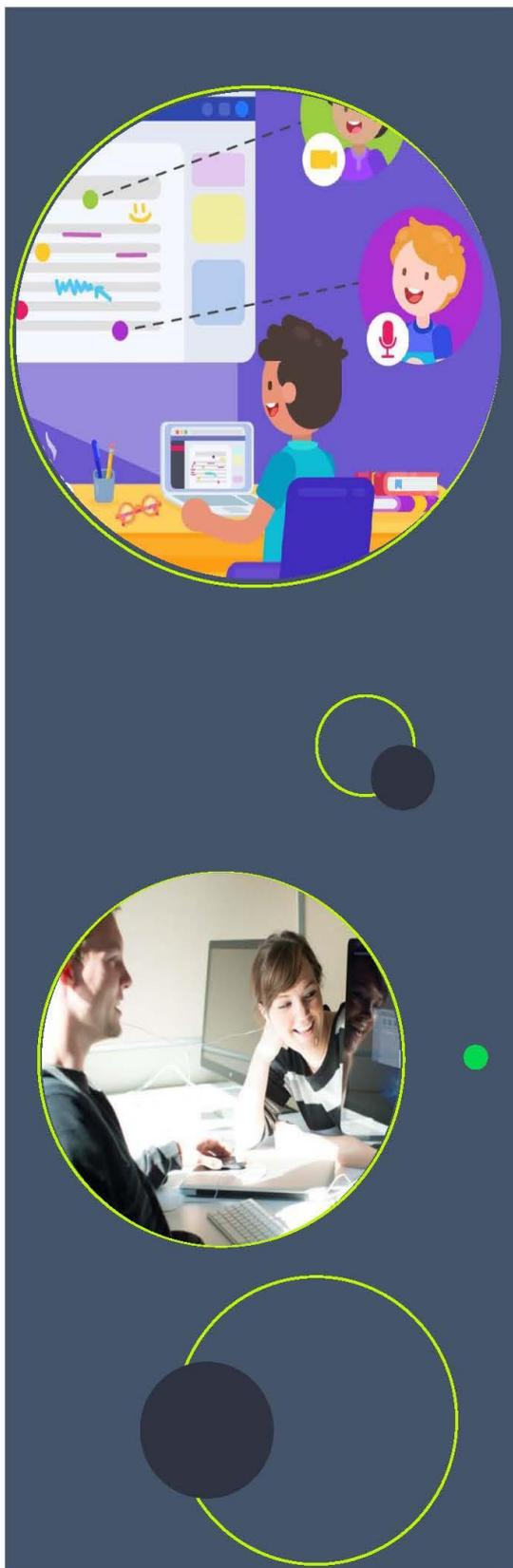
- Elegir el tipo de clase (teórica o práctica) y la metodología a desarrollar (exposición, investigación, resolución de problemas, gamificación, interactividad, etc)
- Establecer unas normas básicas de funcionamiento, actuación y comportamiento para el alumnado.
- Contar con recursos de interés y apoyo para la clase online (plataformas, repositorios, contenido digital educativo, vídeos, páginas web, etc)
- Usar las herramientas TIC corporativas para llevar a cabo la clase online, asegurando el desarrollo de la actividad en un entorno educativo seguro y acorde a la normativa vigente.

5 - EVALUACIÓN

- Definir los distintos criterios para evaluar el proceso de aprendizaje semanal del alumnado.
- Aportar una información clara al alumnado y sus familias de los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta (rúbricas, listas de control, etc)
- Proponer tareas de evaluación a través de diferentes herramientas digitales en función de la edad y competencia del alumnado (juegos de evaluación, documentos digitales, presentaciones, imágenes, vídeos, etc)
- Evaluar la sesión online y la conveniencia de los recursos utilizados, tiempo invertido, tareas propuestas y el feedback de nuestro alumnado y sus familias.

6 - COMUNICACIÓN CONSTANTE

- En situaciones de aprendizaje a distancia es aún más importante si cabe, el feedback que aportemos a nuestro alumnado y sus familias.
- Los comentarios no solo deben hacer referencia a la revisión, corrección y devolución de las tareas, sino también a los aspectos relacionados con la educación emocional.
- En situaciones potenciales de alto nivel de ansiedad y estrés para los alumnos y sus familias, es muy importante articular actuaciones que permitan ayudar, apoyar y mostrarnos cercanos a ellos, como referentes fundamentales en su desarrollo personal.



PAUTAS DE ACTUACIÓN

En función del nivel de competencia digital del profesorado y alumnado, se podrán articular diferentes actuaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia, respecto a diferentes áreas, teniendo en cuenta como base, la propuesta del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF) y la Resolución de 2 de julio de 2020 del Ministerio de Educación y Formación Profesional sobre Marco de referencia de la Competencia Digital Docente;

AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

AREA 4 – SEGURIDAD

AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Para cada área, se establecen unas competencias básicas de desarrollo por parte del profesorado, en función a diferentes descriptores agrupados en tres niveles diferenciados;

NIVEL A – BÁSICO

NIVEL B – MEDIO

NIVEL C – AVANZADO

Para facilitar la programación de las distintas actuaciones por parte del equipo docente, se incluyen en esta guía una relación de recursos y herramientas de interés.



AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Navegación, búsqueda y evaluación de información y contenidos digitales presentes en la red.**
- **Gestión y almacenamiento de información, datos y contenidos digitales.**
- **Evaluación de la información y contenidos.**

BÁSICO

- Búsqueda en internet de información, recursos y herramientas útiles para la práctica educativa.
- Utilización de recursos educativos de Portales y web oficiales.
- Evaluación básica de la adaptación al currículo, de los recursos educativos presentes en internet.
- Almacenamiento y organización básica de la información, datos y contenidos digitales.

MEDIO

- Búsqueda en internet de información, recursos y herramientas útiles para la práctica educativa, utilizando herramientas de filtrado, suscripciones a RRSS o combinación de vocabulario y símbolos.
- Compartición de recursos educativos e información relevante con otros docentes.
- Evaluación de la adaptación al currículo, calidad y adecuación de los recursos presentes en internet, analizando la procedencia y teniendo en cuenta las diferentes licencias de uso y reutilización.
- Almacenamiento, organización y estructuración de la información, datos y contenidos digitales, usando herramientas en línea, copias de seguridad y dispositivos externos.

AVANZADO

- Búsqueda en internet y adaptación de distintos recursos educativos, a las características propias del alumnado y currículo.
- Colaboración con otros docentes en el intercambio y creación de recursos educativos de utilidad, usando licencias adecuadas.
- Formación a otros docentes y alumnos sobre prácticas efectivas para encontrar información y evaluar/contrastar su fiabilidad.
- Interacción, colaboración y participación activa en diferentes espacios sociales (virtuales y presenciales) junto a otros profesionales y expertos en materia educativa.
- Creación de repositorios propios de contenido educativo susceptibles de compartir con el alumnado y otros docentes.
- Estrategias de almacenamiento y compartición (local y en línea) de información, datos y recursos propios de la práctica docente.



AREA 1 – INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL
- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

REPOSITARIOS DE CONTENIDOS DIGITALES EN LA RED		<u>CROL - JCYL</u> Recursos educativos de la Consejería de Educación de Castilla y León.		<u>PROCOMÚN</u> Red de recursos educativos en abiertos del INTEF.
		<u>RECURSOS EDUCATIVOS INTEF</u> Recursos educativos abiertos, banco de imágenes, audios, videos y proyectos y experiencias educativas.		<u>KHAN ACADEMY</u> Colección de vídeos y recursos educativos (mayoritariamente en inglés) para docentes, alumnos y familias.
		<u>AYUDA PARA MAESTROS</u> Blog con multitud de recursos educativos de interés para docentes.		<u>BLOGS PARA DOCENTES</u> Recopilación de blogs docentes con multitud de recursos de interés.

ALMACENAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES		<u>ONEDRIVE</u> Almacenamiento y compartición de archivos (1TB). Incluido en Office 365 (Herramienta Corporativa EducaCyL)		<u>WAKELET</u> Creación de repositorios y colecciones en línea, para guardar y compartir enlaces, documentos y contenido multimedia.
		<u>SYNCBACK</u> Software de sincronización y copias de seguridad de archivos entre distintos dispositivos.		<u>SYMBALOO</u> Aplicación para organizar, categorizar y compartir enlaces web.

EVALUACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES		<u>CREATIVE COMMONS</u> Información y creación de licencias para contenido digital propio.		<u>FEEDLY</u> Lector de feeds RSS
		<u>MALDITA.ES</u> Web para contrastar información y desmentir bulos y noticias falsas.		<u>DISANEDU</u> Buscador especializado en contenido educativo.



AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Interacción mediante tecnologías digitales.**
- **Compartición de información y contenidos digitales.**
- **Participación activa en línea.**

BÁSICO

- Interacción básica a través de correo electrónico a la hora de compartir información y recursos con la comunidad educativa.
- Utilización básica de espacios en línea para el trabajo colaborativo con compañeros docentes.
- Uso de las diferentes plataformas corporativas con credenciales oficiales.
- Participación en línea en foros, debates, chats u otras herramientas digitales sobre temática educativa.
- Conocimiento básico de contenidos referidos a la seguridad y confianza digital (netiqueta, privacidad, virus, conductas adecuadas)

MEDIO

- Selección de herramientas o aplicaciones adecuadas para la comunicación y compartición de archivos, en función del destinatario, finalidad y propósito.
- Uso de espacios en línea y redes sociales para la evaluación, curación y distribución de contenidos educativos.
- Publicación en espacios web de prestigio educativo (revistas digitales, periódicos, repositorios) sobre experiencias y prácticas educativas de interés para la comunidad educativa.
- Uso de dispositivos y plataformas digitales para realizar gestiones y trámites administrativos educativos en línea.
- Selección y difusión de guías y documentación sobre contenidos de seguridad y confianza digital.

AVANZADO

- Interacción avanzada con el alumnado y la comunidad educativa a través de diferentes servicios y aplicaciones de comunicación e intercambio digital.
- Creación y gestión de redes de comunicación entre grupos de docentes para la mejora del desarrollo profesional.
- Colaboración en red con un amplio número de docentes formando una red personal de aprendizaje (PLN)
- Publicación regular de información y contenido educativo de interés, a través de diferentes recursos digitales para toda la comunidad docente.
- Organización y participación en proyectos educativos con otros profesionales, para promover el desarrollo de la conciencia y competencia de ciudadanía digital.
- Organización y participación en proyectos de concienciación sobre contenidos de seguridad y confianza digital.



AREA 2 – COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

* PLATAFORMAS CORPORATIVAS PARA LA COLABORACIÓN Y COMUNICACIÓN		<p><u>TEAMS</u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u>OUTLOOK</u></p> <p>Correo electrónico corporativo para docentes y alumnos EducaCyL.</p>
		<p><u>MOODLE</u></p> <p>Plataforma corporativa para la comunicación y la colaboración entre profesorado y alumnado EducaCyL.</p>		<p><u>OFFICE ONLINE/2016</u></p> <p>Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.</p>

* Todas las plataformas colaborativas para la comunicación y colaboración serán accesibles desde el Portal de Educación:
www.educa.jcyl.es

SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL		<p><u>PSYCD</u></p> <p>Plan de Seguridad y Confianza Digital de la Consejería de Educación de CyL con recursos e información de interés.</p>		<p><u>ASEGURA TIC</u></p> <p>Recursos, información y normativa sobre seguridad digital en menores y entornos educativos</p>
		<p><u>INCIBE</u></p> <p>Web con información, guías y recursos del Instituto de Ciberseguridad.</p>		<p><u>PANTALLAS AMIGAS</u></p> <p>Web con recursos, información y contenidos sobre ciudadanía digital responsable.</p>

PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LÍNEA PUBLICATIONES Y EVENTOS		<p><u>EDUCACION 3.0</u></p> <p>Revista de innovación educativa en formato digital y físico con recursos e información de interés.</p>		<p><u>HOOTSUITE</u></p> <p>Plataforma de gestión de redes sociales.</p>
		<p><u>SIMO EDUCACIÓN</u></p> <p>Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.</p>		<p><u>EVENTOS EDUCATIVOS</u></p> <p>Recopilación de eventos, jornadas y talleres educativos de interés.</p>



AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Desarrollo de contenidos digitales.**
- **Integración y reelaboración de contenidos digitales.**
- **Licencias y derechos de autor.**
- **Lenguaje computacional y programación.**

BÁSICO

- Creación básica de documentos y presentaciones para la práctica docente.
- Descarga, modificación y uso de recursos y contenido digital, a través de diferentes repositorios o portales educativos.
- Conocimiento de las licencias y normativa básica para el uso y reutilización de contenido educativo digital.
- Búsqueda de información acerca de la actualización docente en contenidos de programación y lenguaje computacional.

MEDIO

- Creación y publicación en línea de archivos, documentos, videos y otro material de interés para la práctica educativa.
- Selección y adaptación de contenido digital a las necesidades del alumnado y de la tarea que se pretende llevar a cabo.
- Organización de actividades para dar a conocer, entre la comunidad educativa, las normas legales de autoría, uso y reutilización de los contenidos digitales.
- Conocimiento, manejo y aplicación práctica en el aula, de los procesos de pensamiento computacional y programación, de forma general.

AVANZADO

- Colaboración con otros docentes en la creación y compartición de contenido digital a través de repositorios, espacios web o plataformas educativas.
- Creación, publicación y compartición de proyectos educativos que incluyen material digital, fomentando la participación e interacción del alumnado.
- Publicación de contenido digital con licencias Creative Commons.
- Formación a otros docentes acerca de las licencias de uso y derechos de autor en educación.
- Planificación y participación en proyectos destinados a fomentar el lenguaje computacional y la programación entre el alumnado.
- Formación a otros docentes en contenido relacionado con el lenguaje computacional y la programación.



AREA 3 – CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

- RECURSOS DE DESARROLLO -

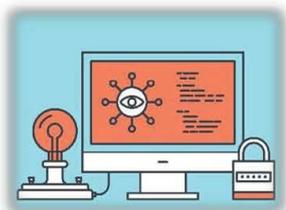
HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

CONTENIDOS DIGITALES PARA LA PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN		<p><u>SWAY</u></p> <p>Herramienta incluida en Office 365 para hacer presentaciones interactivas en línea.</p>		<p><u>OFFICE ONLINE/2016</u></p> <p>Suite de ofimática corporativa para la creación, compartición y colaboración de archivos y documentos.</p>
		<p><u>GENIALLY</u></p> <p>Herramienta en línea para crear infografías y presentaciones.</p>		<p><u>EDUCAPLAY</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades educativas interactivas.</p>
		<p><u>POPPLET</u></p> <p>Herramienta en línea para crear esquemas y mapas conceptuales.</p>		<p><u>FILMORA Y FILMORA GO</u></p> <p>Editores de vídeo para PC y móvil.</p>
CONTENIDOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN		<p><u>FORMS</u></p> <p>Herramienta incluida en Office 365 para hacer cuestionarios y actividades de evaluación.</p>		<p><u>KAHOOT</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación.</p>
		<p><u>QUIZZLET</u></p> <p>Herramienta en línea para crear fichas, juegos y actividades lúdicas de evaluación.</p>		<p><u>QUIZZIZ</u></p> <p>Herramienta en línea para crear actividades y cuestionarios gamificados de evaluación</p>
PROGRAMACIÓN Y LENGUAJE COMPUTACIONAL		<p><u>SCRATCH</u></p> <p>Herramienta en línea para trabajar la programación y el lenguaje computacional.</p>		<p><u>MINECRAFT EDUCATION EDITION</u></p> <p>Juego educativo basado en Minecraft que incluye una plataforma para programar (code builder)</p>
		<p><u>BEETLEBLOCKS</u></p> <p>Herramienta en línea que permite la programación en escenarios 3D</p>		<p><u>MAKECODE</u></p> <p>Plataforma en línea para la creación de proyectos basados en el lenguaje computacional y la programación.</p>

- CONTENIDOS DIGITALES EN PORTALES Y REPOSITORIOS: VER RECURSOS DEL ÁREA 1.
- LICENCIAS Y NORMATIVA DE UTILIZACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL: VER RECURSOS DEL ÁREA 1.



AREA 4 – SEGURIDAD



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- **Protección de dispositivos.**
- **Protección de datos personales e identidad digital.**
- **Protección de la salud.**
- **Protección del entorno.**

BÁSICO

- Conocimiento de los riesgos asociados al uso de herramientas digitales e internet y prevención a través de estrategias básicas.
- Revisión y actualización frecuente del software específico de protección, de los dispositivos digitales usados en la práctica docente.
- Conocimiento, aplicación y difusión al alumnado, de información sobre la adicción a la tecnología así como hábitos posturales correctos, en el uso de dispositivos digitales.
- Desarrollo de prácticas básicas de protección del entorno, en el uso de dispositivos digitales (ahorro energético, consumibles, reciclaje, etc)

MEDIO

- Actualización constante sobre los nuevos riesgos asociados al uso de dispositivos y recursos digitales.
- Desarrollo de actuaciones de prevención de riesgos en dispositivos propios y del alumnado.
- Elaboración de actividades que fomenten, entre el alumnado, la prevención de malos hábitos y conductas no deseadas en el uso de dispositivos y recursos digitales.
- Desarrollo de actuaciones, con el alumnado, para favorecer un correcto tratamiento de la información, la privacidad y la identidad digital.
- Promoción entre la comunidad educativa, de actuaciones, medidas y proyectos que favorezcan la protección del entorno.

AVANZADO

- Elaboración de información útil sobre medidas de seguridad para dispositivos digitales y difusión entre la comunidad educativa.
- Diseño y puesta en práctica de proyectos educativos relacionados con los riesgos digitales, la protección de dispositivos y el tratamiento de la información, privacidad e identidad digital.
- Puesta en práctica de patrones y pautas de actuación, destinadas a evitar el ciberacoso y otras prácticas no deseadas derivadas del mal uso de internet y los dispositivos digitales (Sexting, Grooming, etc)
- Colaboración con otros docentes y comunidades educativas para la puesta en marcha de protocolos de detección y actuación en casos de adicción a la tecnología.
- Difusión a través de diferentes medios, de buenos hábitos digitales que favorezcan la protección del entorno.



AREA 4 – SEGURIDAD - RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER “CLIC” EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y CONTROL PARENTAL		<u>ESCUDOWEB</u> Software y aplicaciones de seguridad para dispositivos.		<u>ESET</u> Antivirus y control parental en dispositivo móvil y PC
		<u>NORTON</u> Protección de dispositivos y control parental		<u>QUSTODIO</u> Aplicación de control parental en línea.
DATOS PERSONALES E IDENTIDAD DIGITAL		<u>AEPD</u> Guía de la Agencia Española de Protección de Datos para Centros Educativos.		<u>PROTECCIÓN DE LA PRIVACIDAD</u> Web con recursos multimedia para sensibilizar acerca de la protección de la privacidad y la identidad digital.
		<u>IDENTIDAD DIGITAL</u> Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de la identidad digital.		<u>AEPD</u> Informe de la Agencia Española de Protección de Datos sobre el uso de información y datos almacenados en plataformas no educativas.
PROTECCIÓN DE LA SALUD Y EL ENTORNO		<u>SALUD JOVEN</u> Web con información para una correcta salud digital.		<u>TECNOADICCIONES</u> Sito web de Pantallas Amigas con recursos e información acerca de las tecnoadicciones.
		<u>INTERNET SEGURA FOR KIDS</u> Web del INCIBE con información, recursos y línea de ayuda sobre salud digital y protección del entorno.		<u>OSI</u> Oficina de Seguridad del Internauta: recursos, información y soporte técnico.



AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES

- Resolución de problemas técnicos.
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
- Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.
- Identificación de lagunas en la competencia digital.

BÁSICO

- Resolución de problemas técnicos de baja complejidad, relacionados con el uso de dispositivos digitales en la práctica docente.
- Utilización de herramientas, aplicaciones y recursos en línea para identificar y resolver problemas técnicos.
- Búsqueda de actividades y proyectos de innovación educativa digital para aplicar en el aula.
- Conocimiento de la competencia digital e identificación de las lagunas y necesidades de formación y actualización como docente.

MEDIO

- Resolución frecuente de incidencias producidas en la práctica docente propia.
- Desarrollo de actividades de aula en función de la evaluación de la competencia digital del alumnado.
- Elaboración de actividades de aula y centro para la mejora de la competencia digital del alumnado.
- Participación frecuente en diferentes actividades de actualización y formación sobre desarrollo profesional tecnológico.
- Puesta en práctica, con el alumnado, de experiencias educativas digitales innovadoras.

AVANZADO

- Formación a la comunidad educativa acerca de estrategias para resolver problemas técnicos en la práctica docente.
- Participación activa en la creación, colaboración y compartición de materiales y proyectos digitales innovadores y creativos, junto a otros docentes y comunidades educativas.
- Desarrollo de actividades y estrategias formativas para la mejora de la competencia digital de los docentes.
- Participación activa en la formación a otros docentes en la mejora de su competencia digital así como en la actualización y desarrollo profesional propio.
- Promoción de adaptaciones metodológicas para la mejora del uso de medios digitales en la comunidad educativa.



AREA 5 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- RECURSOS DE DESARROLLO -

HACER "CLIC" EN LOS TÍTULOS PARA ACCEDER A LOS RECURSOS

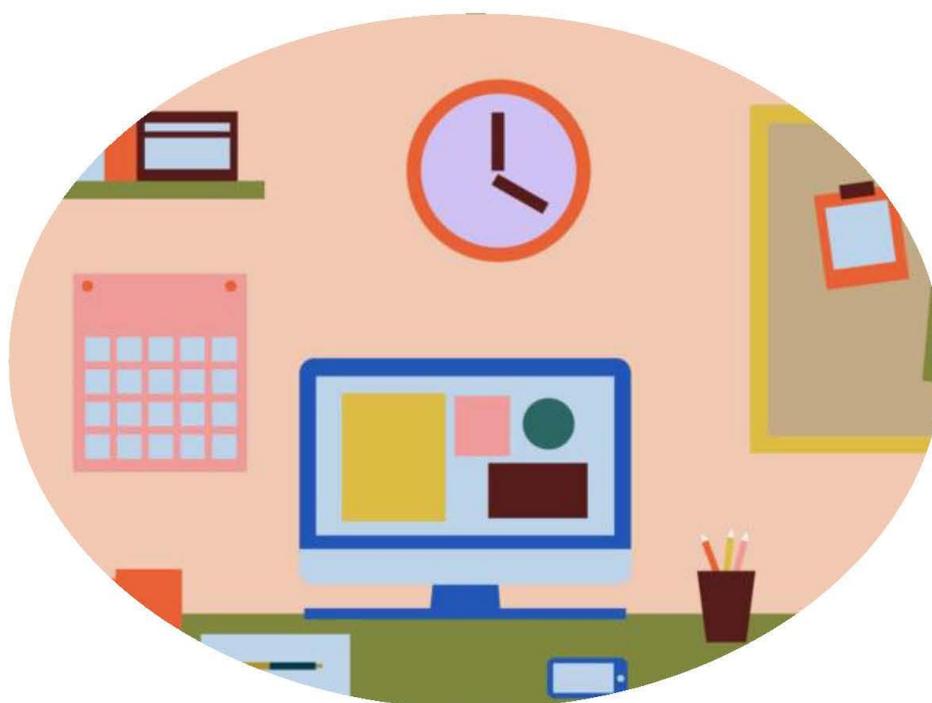
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TÉCNICOS		<u>CENTRO DE SOPORTE JCYL</u> Web de soporte de EducaCyl con información y recursos de interés.		<u>MICROSOFT</u> Web de soporte y formación de las herramientas corporativas de Office 365.
		<u>MOODLE</u> Manuales de uso y soporte sobre la herramienta corporativa Moodle.		<u>OSI</u> Línea de ayuda y soporte de la Oficina de Seguridad del Internauta

IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES TECNOLÓGICAS		<u>SELFIE</u> Herramienta de autoreflexión de la competencia digital del docente y el alumno.		<u>CERTICYL</u> Certificación de la competencia digital a través de las diferentes sedes del CyL digital.
--	--	--	--	--

INNOVACIÓN EDUCATIVA		<u>CFIE PROVINCIAL</u> Oferta formativa relacionada con la competencia digital del profesorado en los CFIEs provinciales de referencia.		<u>CRFPTIC</u> Proyectos de Innovación Educativa convocados por el CRFPTIC y otros CFIEs regionales.
		<u>PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCACYL</u> Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa en EducaCyl.		<u>SIMO EDUCACIÓN</u> Proyectos innovadores, experiencias y premios educativos en el Salón Internacional de Tecnología e Innovación Educativa.
		<u>APRENDE INTEF</u> Formación online a través del INTEF con MOOC, NOOC y SPOOC relacionados con la competencia digital del profesorado.		<u>MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FP</u> Formación en red del profesorado a través del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
		<u>MEJORA ESCUELA PÚBLICA</u> Asociación para la promoción de buenas prácticas y proyectos de innovación educativa.		<u>GRANDES PROFES, GRANDES INICIATIVAS</u> Premios para la promoción de proyectos innovadores y de éxito entre la comunidad educativa.



CONSEJOS PARA UNA CORRECTA **ENSEÑANZA CON TIC**





9.5. ANEXO V LISTADO DE APPS



APPS



SONIDOS

	<p>SOUND TOUCH LITE Diferentes escenarios. Tocas el animal/objeto y aparece su sonido correspondiente. Podemos trabajar vocabulario y reconocimiento de sonidos. IOS y ANDROID- versión lite GRATUITA</p>
	<p>PIANO JUEGOS Diferentes juegos; instrumentos, sonidos, canciones para dormir...Puedes explorar la app en su versión lite IOS y ANDROID- versión lite GRATUITA</p>
	<p>BABY MUSICAL Diferentes escenas e instrumentos musicales animadas de forma divertida por animales. Reconoceremos distintos sonidos y podremos hacer ritmos divertidos. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>





CAUSA EFECTO

	TOCAR LA MARIQUITA Toca la mariquita y vuela hacia otro lugar. Trabajamos la correcta posición de apuntar con el dedo, atención y coordinación viso espacial. SOLO IOS- GRATUITA
	THE PLAYMATIC Diferentes juegos; explotar globos, burbujas, luces y sonido. Muy visual y sensorial. Trabajamos la correcta posición de apuntar con el dedo, atención y coordinación viso espacial. SOLO IOS- GRATUITA
	SENSORY ROOM Una historia muy sencilla, en la cual se activa el botón para poder ver las luces. IOS Y ANDROID- GRATUITA



	MI BEBÉ FUEGOS ARTIFICIALES Explotar los fuegos artificiales tocando en las luces que aparecen en la pantalla. ANDROID- GRATUITA
	SONAJERO 3 escenarios de juegos diferentes, una pecera, navidad y ña selva. Tocamos cada objeto y se mueven IOS y ANDROID- VERSIÓN REDUCIDA GRATUITA
	SOPLAR BURBUJAS Y MOLINETE Tocando el pompero salen burbujas que podemos explotar, con el molinillo si lo tocamos gira. Lo podemos cambiar de color. IOS Y ANDROID- GRATUITA





VOCABULARIO

	PICTOSONIDOS Diferentes campos semánticos con vocabulario apoyado en pictogramas de Arasaac. Aprendizaje de vocabulario y sonidos. IOS y ANDROID- GRATUITA
	PRIMERAS PALABRAS Vocabulario agrupado por campos semánticos. Solo podemos utilizar algunos de los campos si la versión es gratuita. IOS y ANDROID- versión lite GRATUITA
	MAXILOTO ALIMENTOS / VIDA COTIDIANA / ANIMALES 5 juegos en uno; vocabulario, loto, siluetas, memory y ¿quién soy? Juego muy completo para aprender los alimentos /objetos de nuestra vida cotidiana/ animales jugando. IOS Y ANDROID- GRATUITA
	SOY VISUAL Con la App #Soyvisual puedes trabajar diferentes actividades interactivas para el desarrollo del lenguaje, permitiendo un aprendizaje autónomo, adaptado al propio ritmo del niño. IOS y ANDROID- GRATUITA



LETRAS/LECTOESCRITURA

	APRENDE ESPAÑOL App muy completa con diferentes categorías en las que aprenderá las letras, las reconocerá auditivamente y aprenderá a escribir algunas de las palabras. IOS- gratuita
	LEO CON LULA App para trabajar la lectura global, podemos personalizar cada usuario eligiendo las palabras que queremos trabajar. Tiene distintas fases para aprender de forma progresiva. IOS-GRATUITA
	APRENDE A LEER CON GRIN Primera parte del método Educaplanet donde se trabajan las sílabas directas con sus primeras palabras y frases. Te dejan probar gratis dos lecciones completas: vocales y letra L IOS- ANDROID- 12,99 versión completa





	<p>APRENDE A LEER FÁCIL Permite, aprender las letras y mejorar en la lectura, independientemente del estado de aprendizaje en el que se encuentre. Tiene dos niveles. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>SILABARIO Utiliza la fonética para enseñar a leer al mismo tiempo que el niño se divierte (a partir de 4 años). A través de niveles progresivos y estructurados, descubre los sonidos, las sílabas y los ensambla. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>SÍLABAS LEÓN El juego es ideal para aprender a leer y escribir de manera entretenida e interactiva, Los niños toman conciencia de que las palabras están divididas en unidades pequeñas llamadas sílabas y de esta manera el niño adquirirá la capacidad de separarlas. ANDROID- GRATUITA</p>



CONCEPTOS MATEMÁTICOS

	<p>LUDITAB NUMERACIÓN 5 actividades para contar hasta 5 con diferentes representaciones: colecciones, constelaciones, cubos para contar, dedos de la mano y escritura con cifras. IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>10 DEDOS Juego intuitivo para familiarizarse con las cifras y los números. Mediante nuestros dedos podemos asociar a cantidad. Merece la pena la versión completa de la app. IOS y ANDROID- versión lite GRATUITA</p>
	<p>LUDITAB ORIENTACIÓN ESPACIAL 5 actividades para abordar las primeras nociones de orientación espacial: arriba/abajo, delante/detrás. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>





EMOCIONES

	<p>RESPIRA PIENSA Y ACTÚA Ayuda al monstruo de las galletas a resolver conflictos cotidianos, ayudándole a tranquilizarse a pensar y a buscar posibles soluciones. IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>EL MONSTRUO DE LOS COLORES Un cuento interactivo y educativo a través de la cual los peques aprenden a identificar y expresar sus emociones, ayudando al monstruo a colocar las suyas. IOS y ANDROID- 1,99€</p>
	<p>ADIÓS ENFADOS Adiós enfados nos presenta a un niño que siempre está enfadado, que patalea sin parar y sus padres ya no saben qué hacer. Pero un buen día, el hada del buen humor se presenta en su habitación y le enseña un truco para no enfadarse más.. IOS -GRATUITA</p>



	<p>LUDITAB FORMAS 5 actividades para reconocer 4 formas geométricas sencillas bajo diferentes representaciones: contornos, rellenas, vacías y en volumen. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>LUDITAB TAMAÑOS 5 actividades sobre el cuento de Ricitos de oro y los 3 osos, para diferenciar, comparar y jugar en torno a 3 tamaños, grande, mediano y pequeño. IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>MÁS O MENOS descubrirán las sumas y las restas manejando piezas. Se proponen tres niveles de dificultad (polluelo, gallina, gallo) para permitir que el niño descubra las operaciones de forma autónoma y progresiva. Es necesario para desbloquear la app los «SMART NUMBERS» IOS y ANDROID- COMPRANDO LOS «SMART NUMBERS»</p>





	<p>AUTISMO- DESCUBRA EMOCIONES</p> <p>Permite a los niños a comprender las emociones y expresiones faciales con tres actividades. El contenido es completamente personalizable, y puede añadir fotos y animaciones de los padres y familiares IOS Y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>MONSTER EMOTIONS</p> <p>Mediante un pequeño puzzle construimos al monstruo, cada uno de ellos tiene una emoción diferente. Después lo asociamos a la palabra. Está en inglés. IOS- versión lite GRATUITA 4,49€ completa</p>
	<p>VAMOS A APRENDER EMOCIONES</p> <p>Dirigida a profesionales y padres para estimular el aprendizaje de las emociones en los niños. Hay que registrarse para iniciar la app. En la pantalla principal nos da acceso a 3 juegos; empareja, tarjetas y configura emociones. IOS GRATUITA</p>



APRENDIZAJE

	<p>EL BUHO BOO</p> <p>Juegos educativos para bebés y niños pequeños, que tiene por objetivo que aprendan jugando. Les enseña a interactuar con los dispositivos a través de juegos con tres niveles de dificultad. IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>TEACHER'S PACK</p> <p>Incluye actividades que ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas, de lenguaje, de percepción visual y de motricidad fina entre los niños de 1,5 a 5 años. Cada pack tiene 15 actividades diferentes. IOS y ANDROID- 10,99€</p>
	<p>MUSIC COLOR</p> <p>Enseña a los niños colores, asociándolos a objetos. Está acompañada de música clásica. Nos deja probar la versión lite con tres colores, la versión completa 4,99€ IOS y ANDROID</p>





CUENTOS

	JOSÉ APRENDE 15 cuentos enfocados al aprendizaje de autonomía personal: autocuidados, rutinas y emociones. Son de lectura sencilla acompañados de pictogramas. IOS y ANDROID- GRATUITA
	EL PAJARITO ROSA Cuento-app educativo para fomentar la iniciación a la lectura de forma lúdica y divertida. Trabajarán habilidades motoras, auditivas, y cognitivas. IOS y ANDROID- GRATUITA
	LAS PELUSAS SE MUDAN DE CASA Cuento-app educativo para fomentar la iniciación a la lectura de forma lúdica y divertida. Trabajarán habilidades motoras, auditivas, y cognitivas. IOS y ANDROID- GRATUITA



	EL OLEDOR EXPLORADOR Cuento divertido de lectura fácil adaptado con pictogramas. Tiene una selección de juegos sencillos; parejas, puzles y colorear. Tiene opción de auto lectura. IOS y ANDROID- GRATUITA
	CUENTIDUBI App con cuentos de toda la vida, destinados a niños de 0 a 10 años. Nos permite leer el cuento en español y en inglés. IOS y ANDROID- GRATUITA
	LA ALMOHADA MÁGICA "La Almohada Mágica" es un cuento interactivo para niños de 0 a 4 años que narra las peripecias de tres hermanitos al encontrarse una almohada mágica en su cama. IOS- GRATUITA





ECONOMÍA DE FICHAS / NORMAS

	<p>NORMAS PARA NIÑOS</p> <p>Herramienta para trabajar junto con el niño aquellas normas o aspectos de su comportamiento que queremos mejorar. En una tabla llamada "El Cuadro de las Normas" puntuaremos con una carita verde, amarilla o roja aquellas tareas/comportamientos que hayamos definido.</p> <p>ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>MY TOKEN BOARD</p> <p>Sistema simple para proporcionar un refuerzo positivo a los niños, mediante el seguimiento de las tareas completadas o los comportamientos deseados. Los padres, maestros o cuidadores otorgan fichas para completar tareas o comportamientos deseados. Una vez que la pizarra está completa, los niños pueden cambiar sus fichas por una recompensa.</p> <p>IOS y ANDROID- GRATUITA</p>



AUTONOMÍA PERSONAL

	<p>SOLO AL BAÑO SIN PAÑAL</p> <p>App muy sencilla y atractiva para que los más peques puedan jugar a la vez que aprender a conocer sus necesidades básicas.</p> <p>IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>PEPI BATH</p> <p>Juego interactivo que ayuda a los niños a familiarizarse con la higiene personal. Tiene cuatro escenarios; higiene personal, lavar ropa, hora del baño y WC. En la versión gratuita solo nos deja acceder a dos.</p> <p>IOS y ANDROID - 2,29€ VERSIÓN COMPLETA</p>
	<p>PEPI DOCTOR</p> <p>Simula diferentes escenarios en los cuales los niños tienen que acudir al médico. No tiene versión lite.</p> <p>IOS y ANDROID- 2,29€- 3,09€</p>





AGENDAS

	<p>PICTOGRAM AGENDA</p> <p>Nos permite configurar y ordenar una secuencia de imágenes (máximo 12) utilizando pictogramas de Arasaac o nuestras propias fotografías. ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>AGENDA DE PICTOGRAMAS</p> <p>Crea secuencias para anticipar y definir actividades que van a ocurrir en el día. Trabaja la temporalidad del día secuenciando; mañana, tarde y noche. IOS y ANDROID- GRATUITA</p>



TABLEROS / COMUNICADORES

	<p>LET ME TALK</p> <p>Es un comunicador para favorecer y fomentar la comunicación de los niños con dificultades. Puedes crear usuarios y carpetas con diferentes campos semánticos. Utilizar pictogramas de Arasaac y puedes añadir tus propias fotos. IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>DICTA PICTO</p> <p>Su objetivo mejorar el acceso a la información a las personas con TEA y facilitar la comprensión del entorno independientemente de que sus allegados conozcan SAAC IOS y ANDROID- GRATUITA</p>
	<p>ARABOARD</p> <p>Facilita la comunicación funcional, mediante el uso de imágenes y pictogramas. También puede ser utilizado para crear tableros con rutinas sencillas y tableros para anticipar la realización de cualquier tarea. ANDROID- GRATUITA</p>





DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO

**CATÁLOGO DE APLICACIONES ACCESIBLES
PARA DISCAPACIDAD VISUAL
EN LA ESCUELA INCLUSIVA:
DISPOSITIVOS IOS
Septiembre 2019
(Revisión abril 2020)**

**El presente catálogo es el resultado de la investigación
realizada durante el curso escolar 2018-2019:
ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA ACCESIBILIDAD
ORIENTADO A LA ACTUALIZACIÓN DEL CATÁLOGO DE
APPS EDUCATIVAS PARA ALUMNADO CON
DISCAPACIDAD VISUAL**



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y PROMOCIÓN CULTURAL
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: TEMBO (VARIOS CUENTOS INTERACTIVOS)



APP VÁLIDA PARA: Baja visión Ceguera total

S.O.: IOS <https://itunes.apple.com/es/app-bundle/cuentos-y-juegos-educativos/id953484560?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil.

ÁREAS CURRICULARES: Lenguas / Humanidades

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

- Exploración. Discriminación. Reconocimiento. Coordinación óculo-manual. Discriminación figura-fondo. Lectura.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

- TIENE AYUDA INICIAL:** Sí **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** Sí
- POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO:** No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí
- POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:**
- EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO:** Sí.
- PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS:** No.
- EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN:** Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.
- EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES:** Válido
- TIENE LOCUCIONES PROPIAS:** Sí, tiene locuciones propias.
- LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS:** Sí. tiene refuerzos y son válidos
- EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:**
- Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.
- TIENE CONTADORES LA APP:** No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:**
- SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN:** Sí

OBSERVACIONES:

El menú está hablado. tienen la posibilidad de configurar: lectura por el dispositivo, leerlo el niño o adulto, grabar voz, ir a una escena deseada, juegos (memory, buscar, puzles) de 3 niveles, cambiar tipografía, espaciado y color de la letra y del fondo.
No funciona el zoom
Funciona con voice over pero...



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: READY TO PRINT



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/ready-to-print/id513780564?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil. Educación Primaria.

ÁREAS CURRICULARES: Tecnologías.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la Información y competencia digital

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

- Grafomotricidad. Coordinación óculo-manual. Discriminación figura-fondo. Discriminar e identificar figuras. Localización y seguimiento. Constancia de la forma. Discriminación de color.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

- TIENE AYUDA INICIAL:** Sí **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.
- POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO:** No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí
- POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:** No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.
- EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO:** Sí.
- PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS:** No.
- EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN:** Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.
- EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES:** Se puede personalizar.
- TIENE LOCUCIONES PROPIAS:** Sí, tiene locuciones propias.
- LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS:** Sí. tiene refuerzos y son válidos
- EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:**
No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.
- TIENE CONTADORES LA APP:** Sí **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** Sí tiene y se puede ajustar a las características visuales del alumno.
- SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN:** No.

OBSERVACIONES:

Esta app también permite configurar varios usuarios, creando informes de progreso de cada uno. La aplicación tiene texto y locuciones en inglés. En ajustes se pueden configurar el grosos de los trazos, el número de elementos... Consiste en varios juegos muy apropiados para estimulación visual, uso de la pinza, primeros trazos de letras, etc. Si se utiliza lector de pantalla, bloquea el desarrollo del juego y sus locuciones. En algunos juegos se puede utilizar el zoom del ipad sin que se desconfigure el juego. En

CATÁLOGO DE APPs ACCESIBLES PARA DISCAPACITADOS VISUALES EN LA ESCUELA INCLUSIVA



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**

Departamento de Atención Educativa

Grupo ACCEDO



general están bien contrastados. Son motivantes y muy variados. La aplicación tiene texto y locuciones en inglés. En ajustes se pueden configurar el grosos de los trazos, el número de elementos... Consiste en varios juegos muy apropiados para estimulación visual, uso de la pinza, primeros trazos de letras, etc. Si se utiliza lector de pantalla, bloquea el desarrollo del juego y sus locuciones. En algunos juegos se puede utilizar el zoom del ipad sin que se desconfigure el juego. En general están bien contrastados. Son motivantes y muy variados.

La aplicación tiene texto y locuciones en inglés. En ajustes se pueden configurar el grosos de los trazos, el número de elementos... Consiste en varios juegos muy apropiados para estimulación visual, uso de la pinza, primeros trazos de letras, etc. Si se utiliza lector de pantalla, bloquea el desarrollo del juego y sus locuciones. En algunos juegos se puede utilizar el zoom del ipad. La aplicación tiene texto y locuciones en inglés. En algunos juegos se puede utilizar el zoom del ipad. Esta aplicación permite trabajar las habilidades motoras y las habilidades perceptivas. Además está diseñada de forma progresiva para que el alumno pase de realizar inicialmente movimientos más amplios de la mano, hasta movimientos más finos. Podemos elegir una actividad y el nivel para iniciar la misma.

Esta app también permite configurar varios usuarios, creando informes de progreso de cada uno.



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: PLAY OPERA



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/play-opera-obras-maestras/id961054106?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil. Educación Primaria.

ÁREAS CURRICULARES: Música

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia cultural y artística.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Discriminar e identificar color. Coordinación óculo-manual. Relación parte-todo. Discriminación figura-fondo.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No y es necesaria

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: No. **HAY SOLAPAMIENTO:** Sí.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

TIENE LOCUCIONES PROPIAS:

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No.

OBSERVACIONES:

APP Sencilla que puede servir también para estimulación visual.

Para la música sirve como introductora en el mundo de la opera. Juego visual sencillo de disfrute.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y PROMOCIÓN CULTURAL
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: PATCHIMALS - FORMAS Y COLORES



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/patchimals-formas-y-colores/id796343007?mt=8>

ANDROID

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.patchimals.shapescolors&hl=es>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil.

ÁREAS CURRICULARES: Ciencias Naturales

Lenguas / Humanidades

Dibujo

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia cultural y artística

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

- Estimulación visual: coordinación viso-motora, discriminación visual de objetos y colores.
- Grafomotricidad.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita

Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN: Sí

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: Sí, tiene locuciones propias.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: Sí. tiene refuerzos y son válidos

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No necesita.

OBSERVACIONES:

Los niños aprende las formas y los colores de una forma divertida.

CATÁLOGO DE APPs ACCESIBLES PARA DISCAPACITADOS VISUALES EN LA ESCUELA INCLUSIVA



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**

**Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO**



Interesante para trabajar la coordinación viso-motora, la atención, la percepción espacial...
Dispone, además, de la posibilidad de elegir entre español e inglés.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y PROMOCIÓN CULTURAL
 Departamento de Atención Educativa
 Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: MEBOP MAESTRO UPGRADE: BURBUJAS MUSICALES PARA BEBÉS...



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/mx/app/mebop-maestro-burbujas-musicales/id915394152?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil.

ÁREAS CURRICULARES:

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia para aprender a aprender.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Atención, control y seguimientos visuales. Reconocimiento y designación. Exploración y discriminación de objetos y dibujos, constancia perceptual....

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: Sí

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Se puede personalizar.

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No necesita.

OBSERVACIONES:



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/match-it-up-1/id421840435>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Atención y estimulación visual, Coordinación viso-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por 7 imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se hace entre imágenes idénticas.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/match-it-up2/id421841614?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática,
Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se realiza entre imágenes relacionadas visualmente.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRILLE
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 3 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/match-it-up3/id421842311?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Percepción visual, habilidades cognitivas.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: LITTLE GEMS



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/us/app/little-gems-visual-scene/id394253449?mt=8>

ETAPA: Educación temprana.

ÁREAS CURRICULARES:

Estimulación Visual.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Estimulación visual. Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No.

Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN: No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS:

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:**

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No.

OBSERVACIONES:

App solo para causa-efecto y para una valoración de resto visual en alumnado con pluridiscapacidad



Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se realiza entre imágenes relacionadas visualmente.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y PROMOCIÓN CULTURAL
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: EL ZOO MAGICO



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/el-zoo-magico/id922288829?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil. Educación Primaria.

ÁREAS CURRICULARES: Ciencias Naturales Matemáticas

Lenguas / Humanidades

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencia para aprender a aprender.

Competencia en comunicación lingüística.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Coordinación óculo-manual. Percepción espacial. Constancia de la forma. Figura-fondo. Percepción y discriminación del color. Localización y seguimiento de imágenes. Rasgos críticos. Memorial visual.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: Sí

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: Sí, tiene locuciones propias.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: Sí. tiene refuerzos y son válidos

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No necesita.

OBSERVACIONES:

Esta aplicación permite trabajar específicamente las áreas visuales. Conteniendo ejercicios que además de las áreas visuales específicas permiten trabajar la atención, concentración, razonamiento lógico...

Además la propia aplicación permite cambiar la luminosidad, la velocidad y la escala, con lo que se ha podido adaptar muy bien para la alumna valorada.

La app tiene varios juegos con varios niveles. En general son accesibles para el alumno. Permite la

CATÁLOGO DE APPs ACCESIBLES PARA DISCAPACITADOS VISUALES EN LA ESCUELA INCLUSIVA



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**

**Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO**



realización de muchas tareas visuales, Muy recomendable. En general son accesibles para alumnos con resto de visión y permite la realización de muchas tareas visuales. Aplicación recomendable.



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: DRESS UP : PROFESIONES



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/dress-up-profesiones-puzzle/id647700940?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil.

ÁREAS CURRICULARES: Ciencias Sociales

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

identificación de objetos, rastreo, localización, coordinación visomotora.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita

Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN: Sí

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** Sí.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: Sí. tiene refuerzos y son válidos

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No.

OBSERVACIONES:

La aplicación consiste en vestir a un muñeco eligiendo el sexo y la profesión. el muñeco aparece grande en la parte central de la pantalla, y en la zona inferior van apareciendo ropas que debe arrastrar hasta el sitio adecuado. Si no lo hace bien, la ropa errónea vuelve a la parte inferior y aparece un círculo grande (poco contrastado) en el lugar dónde iría colocada. Una vez terminado de vestir, se puede seleccionar el muñeco en blanco para colorear arrastrando el dedo sobre la pantalla.
Aplicación muy sencilla para que el alumno pueda manejarla solo.



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: DIME PAINTS



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS <https://itunes.apple.com/es/app/dime-pinta/id499232030?mt=8>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil. Educación Primaria.

ÁREAS CURRICULARES: Lenguas / Humanidades

Plástica y visual

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Coordinación óculo-manual. Discriminación de colores. Diseño libre. Estimulación visual.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

- TIENE AYUDA INICIAL:** No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.
- POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO:** No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí
- POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:** No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.
- EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO:** Sí.
- PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS:** No.
- EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN:** Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.
- EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES:** Válido
- TIENE LOCUCIONES PROPIAS:** No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.
- LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS:** No. No tiene refuerzos.
- EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:**
Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.
- TIENE CONTADORES LA APP:** No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.
- SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN:** No necesita.

OBSERVACIONES:

Válido para baja visión. Es muy clara e intuitiva, elementos bien definidos y básicos, permite al alumno utilizarlo de forma libre sin mucha dificultad. Los botones del menú no están etiquetados y el voiceover solo lee "botón". Para ver los elementos de la barra de herramientas de esta app el alumno ha de usar el zoom del sistema operativo. Esta aplicación sirve para dibujar y colorear. Es muy simple. La aplicación se puede utilizar en todos los niveles, pero en concreto para la alumna valorada es necesario usar el zoom para que pueda percibir los elementos de la paleta de dibujo. Dado que el alumno presenta baja visión para ver la barra de las herramientas ha de usar el zoom del sistema operativo.

CATÁLOGO DE APPs ACCESIBLES PARA DISCAPACITADOS VISUALES EN LA ESCUELA INCLUSIVA



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**
Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: CARAS (BUBL)



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS

<https://itunes.apple.com/es/app/caras-parlantes-bubl-aprende/id952313720?mt=8>

ETAPA: Educación temprana.

ÁREAS CURRICULARES:

COMPETENCIAS BÁSICAS:

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Discriminar e identificar color, forma, detalle. Coordinación ojo-mano. Relación parte-todo.
Discriminación figura-fondo.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA:

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** Sí.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: Sí, tiene locuciones propias.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No.

OBSERVACIONES:

Intercambio de los distintos elementos faciales y complementos. Sonido interactivo.



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y PROMOCIÓN CULTURAL
 Departamento de Atención Educativa
 Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: BABYPLAYFACE



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS <https://itunes.apple.com/es/app/baby-play-face-aprender-jugando/id430847304?mt=8>

ANDROID <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.babypalyface>

ETAPA: Educación temprana. Educación Infantil.

ÁREAS CURRICULARES: Ciencias Naturales

Aplicación para aprender el esquema facial.

Partes básicas del cuerpo.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencia para aprender a aprender.

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Una aplicación muy sencilla para trabajar la discriminación visual de las partes de la cara y del cuerpo.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: Sí, tiene locuciones propias.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No necesita.

OBSERVACIONES:

Es una aplicación perfecta para trabajar el esquema facial y corporal. Tiene opciones para configurar varias imágenes, lenguaje y música de fondo.



**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y
PROMOCIÓN CULTURAL**

Departamento de Atención Educativa
Grupo ACCEDO



NOMBRE APP: BABY VIEW



APP VÁLIDA PARA: Baja visión

S.O.: IOS <https://itunes.apple.com/gb/app/baby-view/id451312722?mt=8>

ANDROID <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.heybear.babyview>

ETAPA: Educación temprana.

ÁREAS CURRICULARES:

Estimulación visual para bebés

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Tiflotecnología

COMPETENCIAS BÁSICAS ESPECÍFICAS:

Estimulación visual.

ACCESIBILIDAD/USABILIDAD

TIENE AYUDA INICIAL: No necesita **Y A LO LARGO DE LA APLICACIÓN:** No necesita.

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR CONTRASTE CROMÁTICO: No. **ES VÁLIDO EL QUE TIENE POR DEFECTO:** Sí

POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN DE PANTALLA: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS ES VÁLIDO PARA LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO: Sí.

PERMITE LA APLICACIÓN CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS: No.

EL Nº DE ELEMENTOS EN PANTALLA PERMITE SU DISCRIMINACIÓN: Sí. **HAY SOLAPAMIENTO:** No.

EN SU CASO, LA VELOCIDAD DE MOVIMIENTOS ES: Válido

TIENE LOCUCIONES PROPIAS: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

LA APLICACIÓN TIENE REFUERZOS: No. No tiene refuerzos.

EL ALUMNO, PUEDE SEGUIR DE FORMA AUTÓNOMA LA APLICACIÓN:

Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

TIENE CONTADORES LA APP: No **SE PUEDEN PERSONALIZAR:** No tiene contadores.

SE PUEDE UTILIZAR EL REVISOR DE PANTALLA DEL SISTEMA CON LA APLICACIÓN: No necesita.

OBSERVACIONES:

Aplicación idónea para trabajar con bebés la estimulación visual. Las imágenes que presenta son de alto contraste y tamaños grandes. Movimientos y sonidos suaves. Con las imágenes en blanco y negro perfectas para trabajar el seguimiento, la fijación, el enfoque, etc. Y otras de formas sencillas introduciendo colores simples donde el bebé puede interactuar.



9.6. ANEXO VI LIVEWORKSHEETS

educacionpermanente.home.blog

PERFIL

1. Abre [Live Worksheets](#)
2. Inicia sesión como profesor



3. En su lugar, aparecerá tu nombre de usuario. Al desplegarlo, tendrás todas las opciones del perfil:

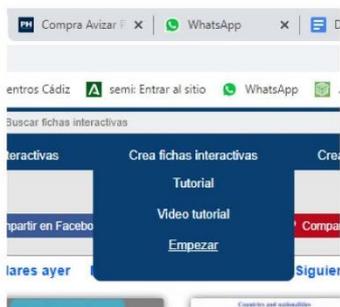
Nuna_Arce ▲	
Mis fichas	Fichas que tú has creado
Mis alumnos/as	Alumnos/as de tus grupos.
Mis cuadernos	cuadernos con fichas (propias o no)
Mi buzón de correo	mensajería
Mis fichas favoritas	fichas que has marcado como favoritas
Usuarios que sigo	usuarios que has marcado para seguir
Notificaciones	notificaciones
Mi cuenta	datos de tu cuenta de usuario
Mi suscripción	precios y características de los distintos planes
Salir	

MIS FICHAS

1. Abre [Live Worksheets](#)
2. Inicia sesión como profesor
3. Haz clic en Crea Fichas interactivas y luego en Empezar



educacionpermanente.home.blog



Paso 1: Sube tu ficha



Formato: pdf, jpg or png Límite de tamaño: 5MB

[Cómo guardar documentos de Word como PDF](#)

4. Haz clic en Seleccionar archivo

Elige un archivo doc, docx, pdf, jpg o png file de tu ordenador y pincha en "Enviar". A continuación espera hasta que tu ficha aparezca en la pantalla.

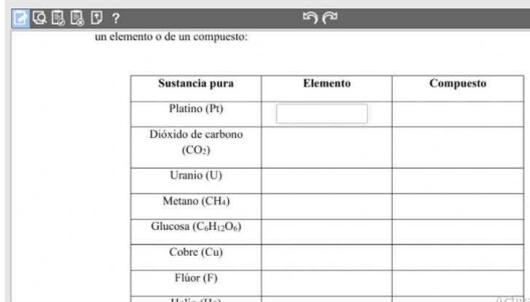




ELIGE UN TIPO DE ACTIVIDAD.

1. ESCRIBIR TEXTO

- Dibuja un cuadro de texto (arrastrando el cursor)



- Escribe la respuesta correcta

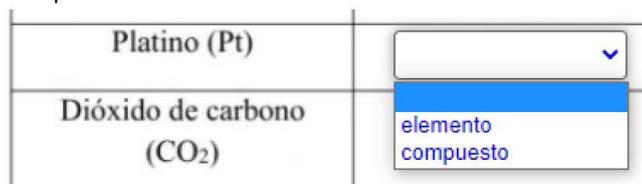


2. ELEGIR ENTRE VARIAS OPCIONES

Puedes introducir un cuadro para que los alumnos/as elijan entre varias opciones. Dibuja un cuadro de texto y escribe "choose:" seguido de las opciones separadas por barras. Tienes que poner un asterisco antes de la respuesta correcta.



Así quedaría:



3. EJERCICIOS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE

Ejercicios de selección múltiple Escribe "select:yes" en la(s) respuesta(s) correcta(s), y "select:no" en la(s) respuesta(s) incorrecta(s).



educacionpermanente.home.blog

2. La gasolina se obtiene del petróleo por:

a) Destilación.
 b) Flotación
 c) Cromatografía

Así quedaría:

2. La gasolina se obtiene del petróleo por:

a) Destilación.
 b) Flotación
 c) Cromatografía

Si es una respuesta libre, simplemente introduce "select:". Por ejemplo: "Elige tu color favorito"

4. CASILLAS DE SELECCIÓN

Para añadir casillas de selección, simplemente añade "tick:yes" ante las respuestas correctas y "tick:no" ante las incorrectas.

2. La gasolina se obtiene del petróleo por:

a) Destilación.
 b) Flotación
 c) Cromatografía

Así quedaría:

2. La gasolina se obtiene del petróleo por:

a) Destilación.
 b) Flotación
 c) Cromatografía

Si es una respuesta libre, introduce simplemente "tick:". Por ejemplo: "Elige tu color favorito"

5. UNE CON FLECHAS

Introduce "join:" seguido del mismo número en las respuestas que deban unirse con una flecha. Los números no pueden repetirse más de dos veces.



educacionpermanente.home.blog

join:1 El otro nombre de las mezclas homogéneas	join:5 Homogénea
join:2 Sistemas en los que podemos distinguir sus componentes	join:4 Sólido
join:3 Componente mayoritario de una disolución	join:2 Heterogénea
join:4 Componentes minoritarios de una disolución	join:1 Disolución
join:5 Una disolución es una mezcla...	join:3 Disolvente

Así quedaría:

El otro nombre de las mezclas homogéneas	Homogénea
Sistemas en los que podemos distinguir sus componentes	Sólido
Componente mayoritario de una disolución	Heterogénea
Componentes minoritarios de una disolución	Disolución
Una disolución es una mezcla...	Disolvente

6. ARRASTRAR Y SOLTAR

Introduce "drag:" seguido por un número en el elemento que ha de ser arrastrado, y "drop" seguido por el mismo número en el lugar al que debe ir.

Completa con las siguientes palabras:

drag:1 heterogénea
 drag:2 homogénea
 drag:3 disolución
 drag:4 disolvente
 drag:5 sólido

Una mezcla en la que podemos distinguir sus componentes es una mezcla drop:2.

Una mezcla en la que no podemos distinguirlos es drop:1 también llamada drop:3.

Dentro de estas últimas, podemos distinguir el componente que está en mayor cantidad o drop:4 y el que está en menor cantidad o drop:5.

Así quedaría:

Completa con las siguientes palabras:

heterogénea
disolución
disolvente
sólido

Una mezcla en la que podemos distinguir sus componentes es una mezcla heterogénea.

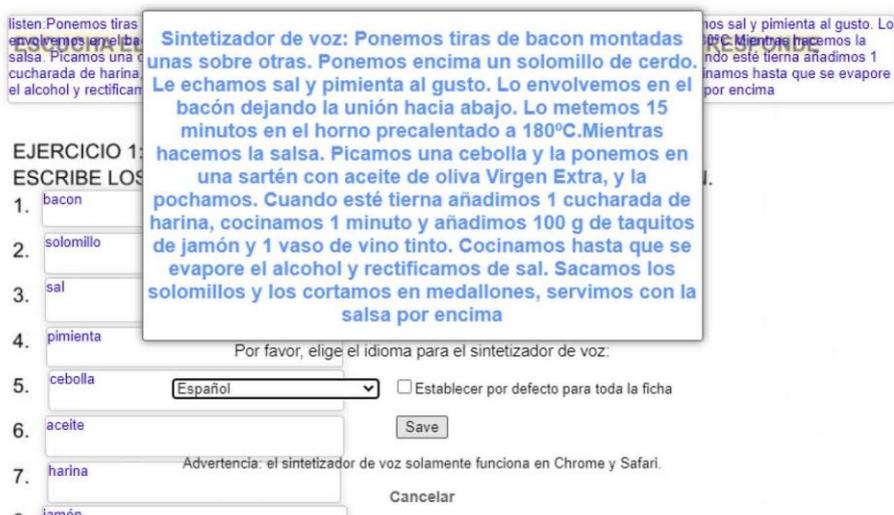
Una mezcla en la que no podemos distinguirlos es Homogénea también llamada disolución.

Dentro de estas últimas, podemos distinguir el componente que está en mayor cantidad o disolvente y el que está en menor cantidad o sólido.



7. EJERCICIOS DE ESCUCHA.

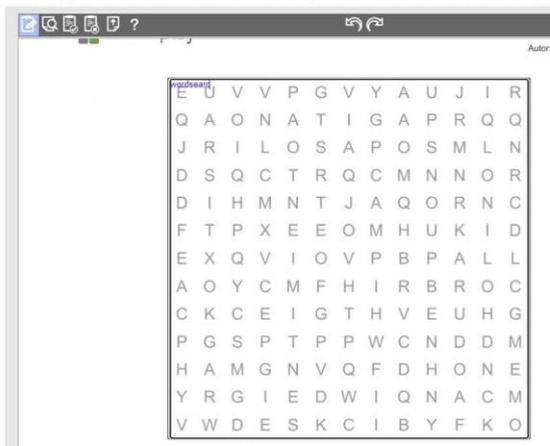
Introduce "listen:" seguido por el texto. A continuación se te preguntará el idioma del texto introducido. Los ejercicios de escucha solamente funcionan en Chrome y Safari.



8. SOPA DE LETRAS.

Si quieres añadir una sopa de letras:

- Dibuja un cuadro de texto que ocupe lo mismo que la sopa. Escribe "wordsearch".



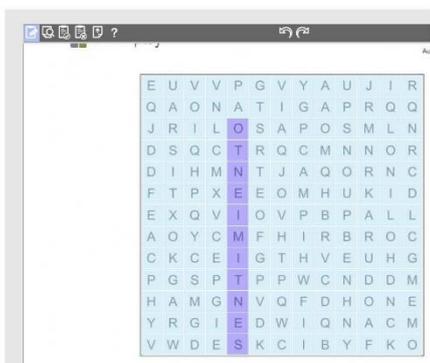
- Luego introduce el número de filas y columnas y la sopa de letras aparecerá en el cuadro.



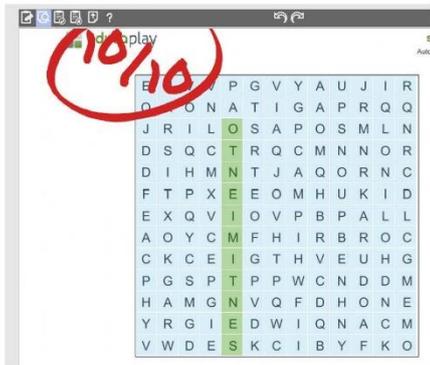
educacionpermanente.home.blog



Ajusta el tamaño si es necesario y haz clic en las palabras.



Así quedaría:



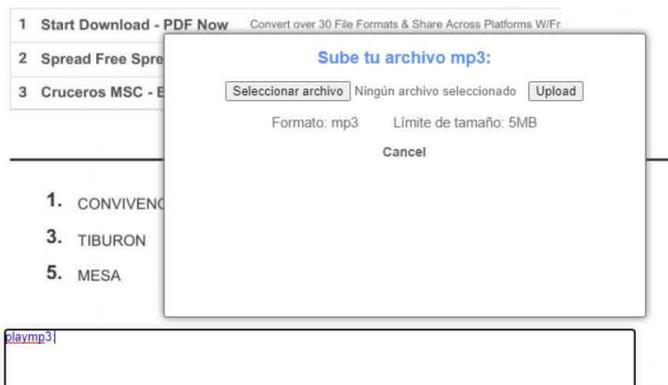
9. EJERCICIOS DE RESPUESTA ABIERTA

Si tu ficha incluye un ejercicio de respuesta abierta, puedes introducir un cuadro de texto en blanco para la respuesta. Obviamente, la auto-corrección no funcionará en este caso.



10. AÑADIR ARCHIVOS MP3

Si quieres añadir un archivo mp3, simplemente dibuja un cuadro de texto y escribe "playmp3:". A continuación se te pedirá que subas tu archivo.



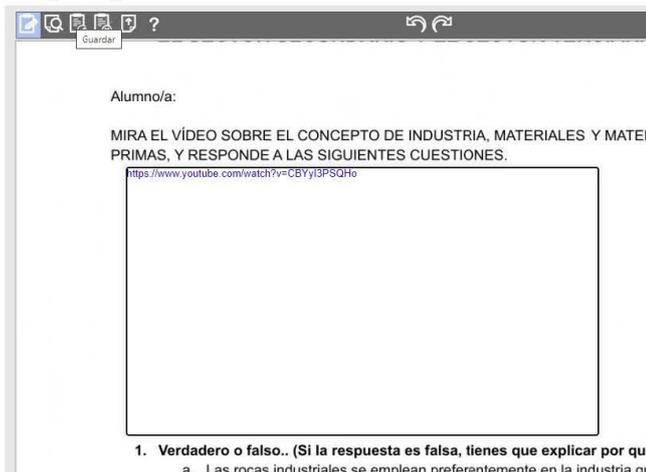
Así quedaría:

5. MESA



11. AÑADIR VÍDEO DE YOUTUBE

Dibuja un gran cuadro de texto e introduce la URL del video.



Así quedaría:



educacionpermanente.home.blog

MIRA EL VÍDEO SOBRE EL CONCEPTO DE INDUSTRIA, MATERIALES Y M. PRIMAS, Y RESPONDE A LAS SIGUIENTES CUESTIONES.



EDITAR TEXTO Y CUADROS DE TEXTO

1. AÑADIR TEXTO

Si quieres añadir simplemente un texto (instrucciones, explicaciones...), dibuja un cuadro de texto e introduce "print:" seguido del texto correspondiente. Esto mostrará el texto en la pantalla.

2. SELECCIONAR UN CUADRO DE TEXTO.

Para seleccionar un cuadro de texto, coloca el ratón en el centro del cuadro, hasta que aparezca el cursor de desplazamiento. Entonces pincha. El cuadro de texto ha de volverse azul.

d. Las energías renovables producen más energías que las no renovables.



e. La energía geotérmica se considera una energía renovable.

Cuando hayas seleccionado el cuadro de texto, puedes:

- Moverlo: arrastrando o utilizando las flechas del teclado.
- Copiarlo o pegarlo: Usando Ctrl+C y Ctrl+V
- Eliminando: Pulsando la tecla Supr
- Cambiar su tamaño: Para redimensionar un cuadro de texto, coloca el ratón en el borde, hasta que aparezca el cursor de redimensionamiento. Luego pincha y arrastra para redimensionar el cuadro de texto. También puedes pinchar en el centro para seleccionar el cuadro de texto y luego pulsar la tecla Ctrl y las flechas del teclado para redimensionarlo.

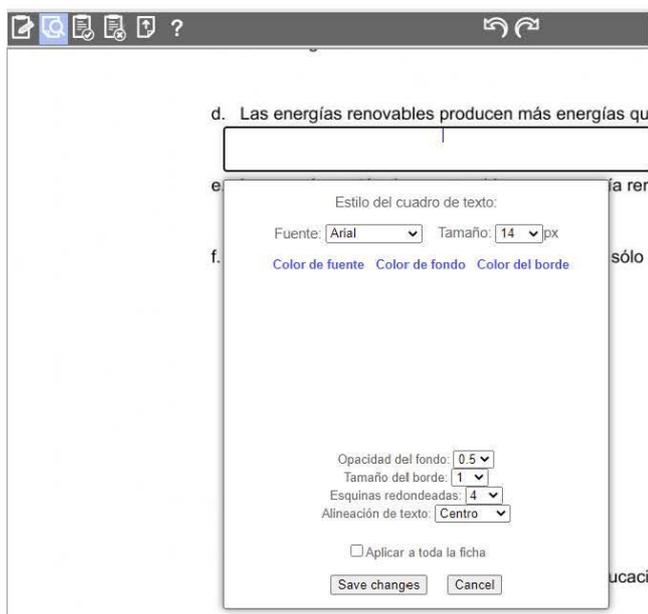


3. DESHACER Y REHACER

Simplemente pulsa Ctrl + Z para deshacer el último cambio, y Ctrl + Y para rehacerlo.
Editar el estilo de un cuadro de texto: fuente, color, borde, fondo...

4. CAMBIAR EL ESTILO DE UN CUADRO DE TEXTO.

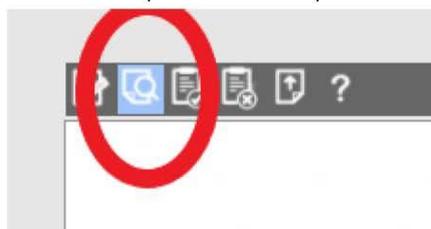
Puedes cambiar el estilo de un cuadro de texto. Para ello entra en el modo de previsualización y pincha dentro del cuadro con el botón derecho del ratón y saldrán todas las opciones de estilo: fuente, color, borde, fondo...



OPCIONES DE ARCHIVO

1. PREVISUALIZAR

Previsualiza la ficha para ver cómo quedaría. Para eso, haz clic en el siguiente botón:





educacionpermanente.home.blog

2. GUARDAR

Si te gusta el resultado, pincha en el botón de **guardar**. Luego solamente tienes que introducir un título, tu nombre de usuario y tu contraseña. Inmediatamente recibirás el enlace a tu nueva ficha interactiva.

3. COMPARTIR

Si quieres, puedes compartir tu ficha con otros profesores. Para esto tendrás que introducir el título, curso, idioma, asignatura y tema principal. Esta información ayudará a otros a encontrar tu ficha.

4. DESCARTAR

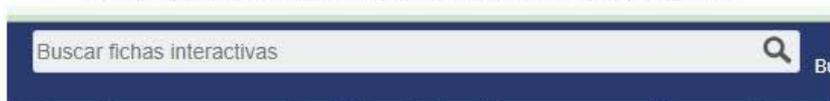
Si no estás satisfecho/a con tu ficha, pincha en el botón descartar.



BUSCAR CONTENIDO: MIS FICHAS FAVORITAS

Puedes buscar fichas interactivas de un tema de dos formas:

- A través de la barra de búsqueda situada en la parte superior.



- A través del menú "Fichas interactivas". al pulsarlo, en la zona izquierda de la pantalla aparecerán los distintos ámbitos o asignaturas. Al pulsar uno de ellos, aparecerán los distintos sub-temas.



educacionpermanente.home.blog



Cuando encuentres una ficha que te interese, puedes guardarla en Mis favoritos. Para ello, abre la ficha y, en el menú superior, pulsa en Añadir a mis favoritos.

En ese menú también puedes encontrar otras opciones para COMPARTIR LA FICHA., descargarla como PDF, insertarla en una web o blog...



CUADERNOS INTERACTIVOS.

Los cuadernos interactivos son colecciones de nuestras fichas favoritas, agrupadas por nivel o asignatura, que asignamos a nuestros alumnos. Se pueden reutilizar un año tras otro, simplemente asignándolos a los nuevos alumnos.

Tienes un límite de 10 cuadernos interactivos con la cuenta gratuita.

Los cuadernos interactivos solamente los pueden usar alumnos que accedan con usuario y contraseña, así que tenemos que registrar nuestros alumnos y asignarles sus cuadernos para que puedan acceder a ellos.



CREAR UN CUADERNO.

Haz clic en [Crea cuadernos interactivos](#) y [Empezar](#)

Sólo tendrás que introducir un nombre de cuaderno y pulsar en Crear nuevo cuaderno.

Mis cuadernos interactivos

Crear nuevo cuaderno:

Título: (ej. Matemáticas - 4º de Primaria)

CAMBIAR SU APARIENCIA.

Puedes cambiar su portada o modificar el título. Las dos opciones las tienes debajo del cuaderno correspondiente



AÑADIR FICHAS A UN CUADERNO

A continuación, ya puedes añadir fichas interactivas a tus cuadernos (tus propias fichas o compartidas por otros profesores). Para ello, haz clic en "Añadir a mis cuadernos" sobre cada ficha, y luego selecciona el cuaderno o cuadernos.

ENVIAR Y CORREGIR FICHAS

Hay dos formas de enviar las hojas de trabajo a los alumnos:

El primero, más sencillo, consiste en copiar el enlace de la ficha interactiva y enviarlo a los estudiantes por correo electrónico, whatsapp, redes sociales, etc. Cuando los estudiantes



terminen la hoja de trabajo pueden comprobar sus respuestas automáticamente o enviarlas al profesor (también se comprobarán automáticamente). Para esta opción los alumnos no necesitan registrarse.

Cuando un alumno/a termina una ficha, le da al botón de Terminado



Le saldrán dos opciones: Comprobar mis respuestas o enviarlas al profesor/a

Si comprueba sus respuestas, saldrá la nota que ha sacado y las correcciones (en verde las respuestas correctas y en rojo las incorrectas)



Si selecciona Enviar al profesor, deberá poner sus datos y el correo del mismo.



La segunda opción requiere más tiempo de preparación, pero es la mejor solución si planeas usar este sitio web regularmente con tus alumnos. Puedes registrar a tus alumnos (o invitarlos a registrarse), hacer cuadernos interactivos con tus fichas favoritas y asignar los cuadernos a tus alumnos.

Con esta opción, los estudiantes pueden acceder a la zona de alumnos con su nombre de usuario y contraseña y hacer los ejercicios de sus cuadernos. Todo su trabajo quedará guardado, por lo que puedes verificar su trabajo y progreso en cualquier momento.

Puedes encontrar el enlace "añadir a Google Classroom" encima de cada ficha interactiva. Esta opción te permite enviar la ficha a tus alumnos, pero ten en cuenta que no vas a recibir sus respuestas en Google Classroom. En este caso, los alumnos tienen que elegir la opción "enviar mis respuestas al profesor" para enviarte sus ejercicios, y podrás verlos en esta web, en el apartado mi buzón de correo.



10. CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana. Sería inadmisibles que no tuvieran una presencia práctica, funcional y pedagógica dentro de nuestro centro. Por esa razón, los alumnos del CPEE FRAY PEDRO PONCE DE LEÓN no sólo las pizarras digitales y Ipad como una herramienta más en el desarrollo de sus competencias, sino que además aprenderán SAAC. El coordinador TIC del centro se encargará de conseguir un uso cada vez más inteligente y funcional de los nuevos medios, ajustándose a las necesidades y características de nuestro alumnado.

De la misma forma, aprovechamos todos los medios a nuestro alcance para favorecer, fortalecer y hacer más sencilla, la relación con las familias. Estamos abriendo nuevos cauces de comunicación, que posibilitarán una mayor cohesión de la comunidad educativa. Los padres y madres de nuestros alumnos tendrán información en una página web del centro, permanentemente actualizada.

LINK WEB DEL CENTRO:

<http://ceefraypedroponcedeleon.centros.educa.jcyl.es/sitio/>