



Click, click, ratón, pantalla...

Experiencias Educativas Inspiradoras EEIa



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTE

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Julio 2025

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2020_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/EEI168_2025

“Click, click, ratón, pantalla...”
por Ana M^a Álvarez Puerta y Jorge López Vázquez para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría de Educación Especial y de Personas Adultas. Enseñanzas de Régimen Especial, de Idiomas, Artísticas y Deporte modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2024

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

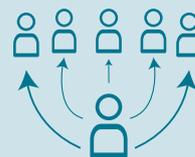
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



1. Introducción



RESPONSABLES

Ana Mª Álvarez Puerta y Jorge López Vázquez

CENTRO ESCOLAR

CEIP "Ciudad del Aire"

DIRECCIÓN

C/ Barberán y Collar 25

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Alcalá de Henares (Madrid)

WEB DEL CENTRO

<https://site.educa.madrid.org/cp.ciudadelaire.alcala/>

EMAIL DE CONTACTO

cp.ciudadelaire.alcala@educa.madrid.org

Nuestra experiencia nace de la importancia que para nosotros tiene la educación como herramienta para el desarrollo de habilidades que ayude a nuestros alumnos a ser más autónomos en la vida. Esto cobra aún más relevancia, cuando se trata de Alumnos con Necesidades Educativas Especiales, a los cuales tenemos que preparar para tomar decisiones, enfrentarse a nuevos retos y saber desenvolverse en situaciones nuevas. Uno de los retos a los que van a enfrentarse y que cada vez tiene más relevancia, es la presencia de "lo digital" en sus vidas. Para ello, a lo largo del curso 2023-2024 hemos diseñado Recursos Educativos Abiertos y hemos creado un entorno de trabajo digital y protegido (a través del Aula Virtual del centro), mediante el cual nuestros alumnos pudieran implementar su competencia digital en el uso de estas herramientas, y les permitiese la adquisición, interiorización y afianzamiento de contenidos curriculares a través de distintas vías (visual, auditiva...).



• Pasos para entrar en el AulaVirtual

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría de Educación Especial y de Personas Adultas. Enseñanzas de Régimen Especial, de Idiomas, Artísticas y Deporte modalidad B de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2024



• Nuestros alumnos aprenden a navegar por internet con el REA "Click Mousi".



• Aula Virtual de Pedagogía Terapéutica.

2. Punto de partida

El CEIP "Ciudad del Aire" de Alcalá de Henares somos un centro público de la Comunidad de Madrid, donde se imparten las etapas educativas de Educación Infantil 1º ciclo (0-3), 2º ciclo (3-6) y Educación Primaria (6-12).

Es un centro activo en el que se llevan a cabo diversos proyectos que enriquecen la vida de este, mejoran la convivencia y desarrollan distintas capacidades:



• En nuestra aula de PT contamos con recursos digitales

- Hemos sido designados como un colegio 'STEM', lo que implica un enfoque destacado en Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.
- Proyecto de Coro, un proyecto educativo y cultural en el que los alumnos se involucran en actividades corales participando en distintos certámenes.
- Alemán como segunda lengua extranjera y el huerto escolar, que no solo proporciona un espacio para el aprendizaje práctico sobre la agricultura ecológica, sino que también promueve la educación ambiental entre los alumnos.

En nuestro centro atendemos a alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a Discapacidad Intelectual (DI), Trastorno del Espectro Autista (TEA) y Trastornos Específicos del Lenguaje (TEL).

El espíritu que ha guiado el desarrollo de nuestra experiencia educativa, nació hace ya algún tiempo, en 2021 con motivo de la pandemia, debido a las demandas educativas que en ese momento surgieron para el empleo de recursos digitales que permitiese dar respuesta a las necesidades educativas y formativas que se nos presentaban. Fue en ese momento, cuando se creó el Aula Virtual de Pedagogía Terapéutica y donde plantamos la semilla de lo que después sería nuestra experiencia en el diseño de REAs, ya que suponía una herramienta segura, eficiente y adecuada para al desarrollo de las distintas competencias reflejadas en el currículum, englobando de forma transversal la competencia digital de nuestros alumnos. Los Recursos Educativos Abiertos nos permitían el desarrollo de situaciones de aprendizaje que favoreciesen la generalización de aprendizajes a entornos cotidianos.



• Bienvenidos a nuestro cole.

3. Paso a paso

Paso 1. Concreción de objetivos y puesta en marcha del Aula Virtual de Pedagogía Terapéutica.

Nuestro primer paso, fue reflexionar y tomar decisiones curriculares (es decir, cuáles son los objetivos que nos planteamos, qué queremos que aprendan nuestros alumnos, etc), pedagógicas (metodología, accesibilidad y tipo de tareas que se van a emplear) y recursos necesarios para ello.

Fruto de esta reflexión nos realizamos las siguientes preguntas:

- **¿Qué tipo de recurso vamos a desarrollar?** Recursos interactivos, intuitivos, sencillos, con claves visuales y diseñados para el trabajo de contenidos específicos.
- **¿Qué estructura tendrán los Recursos Educativos Abiertos?** Comenzarán con la visualización de un vídeo introductorio, creado por nosotros a partir de la aplicación de diseño gráfico: Canva. A continuación, se realizarán actividades interactivas que permitan el trabajo de los contenidos curriculares para los que han sido creados, y por último finalizarán con una situación de aprendizaje que permita la manipulación directa y la generalización a contextos reales.
- **¿A quién vamos a dirigir nuestros recursos?** Los recursos serán empleados por alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo. Alumnos cuyas necesidades educativas requieren de un proceso de aprendizaje multimodal, que favorezca la entrada de información desde distintas vías sensoriales, favorezca el desarrollo de las funciones ejecutivas (atención, memoria...), facilite la accesibilidad cognitiva y el desarrollo de la autonomía en la actuación y el refuerzo de su autoestima mediante pequeños logros, reduciendo la "indefensión aprendida" que muchos de ellos desarrollan a lo largo de su historia escolar. Los alumnos serán de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años con necesidades educativas asociadas a Trastorno del Lenguaje, Discapacidad Intelectual, Trastorno del Espectro Autista, Dificultades de Aprendizaje y Compensatoria.
- **¿En qué contexto lo vamos a utilizar?** En el aula de Pedagogía Terapéutica desde la pantalla digital y el ordenador de sobremesa del aula. Puntualmente a través de una Tablet y desde casa en los dispositivos móviles de nuestros alumnos.
- **¿Qué tipo de licencia vamos a emplear?** Creative Commons BY-SA, licencia que permite la modificación y posterior uso del recurso.
- **¿Qué herramientas vamos a elegir para desarrollar el recurso?** Herramientas que favorezcan la accesibilidad y la protección de datos personales. Concretamente empleamos las herramientas de diseño de actividades que ofrece el Aula Virtual de EducaMadrid, Genially, Exe-learning, Canva.

- **¿Vamos a reutilizar recursos o vamos a crear los nuestros?** Los recursos educativos los crearemos nosotros a partir de las herramientas anteriormente citadas.
- **¿Cómo vamos a difundirlo?** Nuestros recursos educativos estarán disponibles en el Aula Virtual de nuestro centro y para docentes externos a partir del enlace “como invitado”. Todos los recursos del Aula Virtual, se comparten entre todos los profesores del centro creando así un Banco de Recursos, de manera que cada profesor pueda utilizarlos en su aula, fomentando el trabajo en equipo. Además, se podrá acceder a ellos a través de la plataforma PROCOMUN de INTEF y de forma libre en las herramientas de diseño de recursos educativos antes citados.



• Aprendemos a navegar seguros con Mousi.

Paso 2. Diseño de los Recursos Educativos Abiertos y medidas de accesibilidad

Para la creación de los recursos educativos:

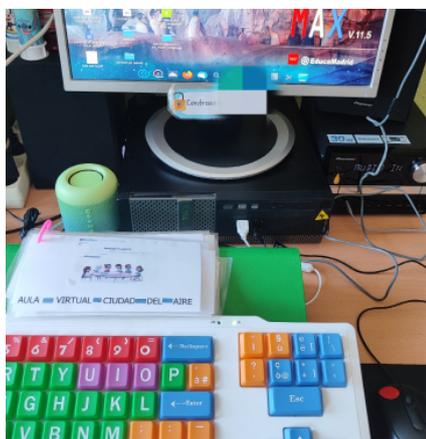
- En primer lugar, pensamos en actividades motivadoras.
- Pensamos un título sencillo que aludiera al recurso y a la actividad que proponía.
- Las actividades abarcan: retos, enigmas, preguntas guía que deben superar o resolver. Y que dan lugar a un producto final concreto y motivador. Además, tienen retroalimentación inmediata que anima a los alumnos a seguir con la secuencia de aprendizaje planteada.

Para el diseño de los recursos digitales, hemos trabajado desde el enfoque de la “accesibilidad cognitiva”, es decir, desde el principio de “hacer más fácil de entender el mundo” en el que nos movemos facilitando el acceso a textos, carteles, tecnología y pictogramas que nos rodean y que hacen referencia a la realidad en la que nos tenemos que desenvolver. Del mismo modo, hemos seguido la estructura del Diseño Universal de Aprendizaje, diseñando el contenido digital desde el inicio “para todos” con empleo de diferentes recursos que permitan el acceso y empleo de este para todo tipo de alumnado. Del mismo modo, nos gustaría destacar la ayuda que supone el empleo del juego (gamificación) como medio para acceder de forma más significativa y motivadora a los contenidos a trabajar. Del mismo modo, todos los REA diseñados incorporan la barra de accesibilidad que permite la adaptación de textos tanto en tamaño como en tipografía, y el empleo del lector de pantalla. Igualmente, las imágenes que aparecen pueden aumentarse de

tamaño para facilitar la visualización en alumnado con problemas de visión. Los vídeos, que incorpora los REA realizados con Exelearning, han sido subtítulos para aumentar su accesibilidad. Para el diseño de los recursos hemos partido de elementos familiares para construir conocimientos, por ejemplo, utilizando dibujos que les gustan y motivan.

En el proceso de selección y empleo de medidas de accesibilidad para el diseño de los Recursos Educativos hemos partido de las siguientes premisas:

- Empleo de claves visuales y auditivas que ayuden a la recepción del mensaje desde distintas vías y facilite su asimilación. Las claves visuales ayudan a los alumnos a identificar rápidamente el contenido de la actividad independientemente de que tengan o no adquirida la mecánica lectora.
- Generalización de sus aprendizajes a otros contextos y que estos sean pragmáticos.
- Sus dificultades en la comunicación tanto expresiva como comprensiva requiere del aprendizaje del lenguaje de una forma guiada y comprensible. El diseño de actividades interactivas va a permitir conjugar ambas opciones (visual y auditiva) y crear situaciones de comunicación. Además, aprovecharemos dichos momentos para que adquieran competencia digital aprendiendo a: pinchar en el enlace adecuado, retroceder y acceder a contenido, resolver problemas tecnológicos, controlar el volumen, maximizar y minimizar pantalla...
- Adaptación del teclado del ordenador. Teclas más grandes, vocales resaltadas de otro color, simplificación de teclas en el teclado.
- Adaptación del cursor de mayor tamaño y de un color llamativo para facilitar la visión y evitar la fatiga. Al estar dirigido a alumnos de Infantil y Primaria resulta más motivador.
- El ratón del ordenador tiene un gomet de color rojo que indica qué tecla hay que tocar para dar la orden (ya mencionado anteriormente).
- En el diseño del Aula Virtual se han establecido restricciones de acceso para que cada alumno tenga la tarea asignada, sin que ningún otro alumno pueda acceder a las actividades señaladas o seleccionadas. Del mismo modo, para algunos alumnos se ha configurado el modo "una página" para que se le muestre solo sus contenidos y no el resto de información adicional.



● Teclado adaptado y claves visuales en el ratón y ordenador



● Tarjetas para facilitar la escritura y búsquedas con el teclado con barra espaciadora señalizada en azul.

Paso 3. Temporalización de la experiencia y distribución de las actividades

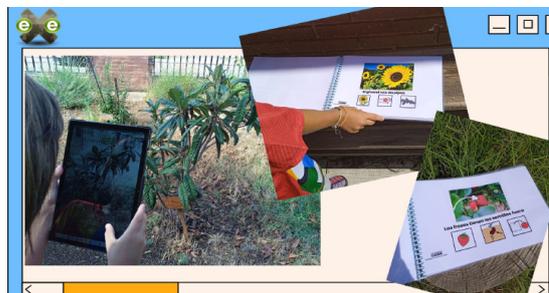
A continuación, presentamos un cuadro descriptivo de las acciones llevadas a cabo en esta experiencia y su distribución temporal a lo largo del curso:

- **Septiembre:** En el aula de PT, realizamos el REA “Regresamos al cole” como repaso de contenidos matemáticos y de razonamiento verbal, a partir de una situación de aprendizaje motivadora como son las compras.
- Durante este mes, se generan y entregan los usuarios y contraseñas a los alumnos y/o a sus padres dependiendo de la edad y de la especificidad de sus necesidades.
- **Octubre:** Se enseña a los alumnos a entrar en el Aula Virtual. Practicamos en el aula de PT. Comprobamos que todos saben entrar y buscar los juegos. Conocen su icono en el bloque del Aula Virtual. Se crean las tarjetas de apoyo visual para acceder a la información. Realizamos la sesión con el REA “Click Mousi” para contribuir al uso seguro y responsable de los dispositivos digitales. Aprovechamos para establecer un pequeño diálogo con ellos, y conocer todas sus experiencias, anécdotas y preocupaciones. Realizamos las sesiones con el REA “Somos detectives de letras” con los alumnos de 1º.
- **Noviembre:** Empezamos a trabajar de forma específica el uso del teclado para lo que diseñamos los recursos: “Leemos”, “Escribimos”, “Cuentos pirata”. Los alumnos comienzan a familiarizarse con el uso del ratón y el conocimiento de las funciones de los iconos (maximizar pantalla, minimizar...)
- **Febrero:** Aprovechamos la secuencia de contenidos de las programaciones sobre el trabajo del dinero y empleamos el REA “Rincón del dinero”. En él los alumnos repasaban las principales monedas y billetes, aprendían a realizar sencillos cálculos y finalizábamos con dos sesiones en las que la clase de PT se convertía en una tienda.
- **Abril:** Con la llegada de la primavera planteamos el REA “Verde que te quiero verde”. En él los alumnos aprenden sobre nuestro huerto escolar y las plantas que allí podemos encontrar. A continuación, se convierten en detectives de plantas y buscadores de duendes. Así que cargados con sus tablets, recorrerán el espacio del huerto identificando las plantas y árboles designados y descifrando los códigos QR que esconden a los duendes. Se visualiza el libro “Mi huerto” con los seres vivos que podemos encontrar allí y se comparte un almuerzo.
- **Mayo:** Con la inminente llegada del fin de curso realizamos el Scaperoom “Buscapistas”, donde los alumnos cargados con una Tablet se irán desplazando por las distintas dependencias del centro completando pistas relacionadas con el repaso de contenidos curriculares del área de Lengua y Matemáticas.

- **Junio:** Evaluación y autoevaluación de la competencia digital mediante observación y cuestionarios. Con la llegada del verano empleamos el REA “Cogemos la maleta...y nos vamos” que permite el trabajo de la competencia comunicativa a través del centro de interés de las vacaciones: qué llevamos en la maleta, medios de transporte, lugares a los que vamos de vacaciones...



• REA “Verde que te quiero verde”



• Conocemos las plantas e insectos del huerto.



• Buscamos hadas y duendes con ayuda de los códigos QR



• REA “Rincón del dinero”.



• Nos vamos de compras al aula de PT



• REA “Somos detectives de letras”



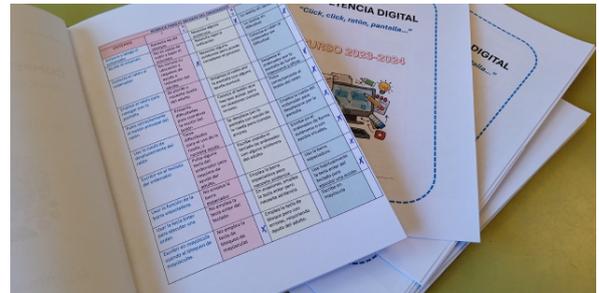
• Creamos un vídeo introductorio en nuestros REAs para presentar los contenidos que se van a trabajar.

4. Evaluamos

De acuerdo con los objetivos y contenidos que nos propusimos al comienzo de la experiencia, analizamos con criterios cualitativos cada uno de los ítems que nos propusimos en cuanto a la competencia digital, y para ello elaboramos una rúbrica de evaluación por alumno, que fuimos cumplimentando en función de nuestras observaciones, con el objetivo de hacer un análisis más detallado.

Del mismo modo, y con el objetivo de fomentar la autoevaluación y el pensamiento crítico en nuestros alumnos, creamos una sencilla hoja de autoevaluación con lenguaje muy claro dirigido al nivel de comprensión de estos, que fuimos rellenando junto a ellos. Añadimos una rúbrica con una imagen sencilla de interpretar por ellos para representar: sin ayuda, a veces necesito ayuda, y siempre necesito ayuda. Los resultados de su evaluación fueron gratificantes, ya que observamos como los alumnos se sentían competentes en muchas de las acciones tecnológicas que trabajamos.

En cuanto a la autoevaluación sobre los REA empleados y de nuestra experiencia en la mejora de la competencia digital, elaboramos una sencilla rúbrica que nos ayudó a ir paso a paso reflexionando. De dicha reflexión sacamos la conclusión de la necesidad de formación para poder seguir diseñando Recursos Educativos Abiertos de calidad con recursos interactivos motivantes, juegos y/o vídeos para nuestros alumnos, y la necesidad de seguir implementando los recursos visuales, físicos, digitales y los Bancos de Recursos Educativos Abiertos para hacer accesible los contenidos a nuestros alumnos y favorecer su autonomía y responsabilidad en el uso de herramientas digitales.



• Cuadernillos de evaluación

B. NIVEL EN FUNCIÓN DE COMPRENSIÓN DEL CONTENIDO				
CATEGORÍA	1	2	3	4
1. Identificar imágenes e iconos en la pantalla.	Selecciona los ítems e íconos en la pantalla.	Conoce algunos ítems e íconos.	Conoce las letras y su función.	
2. Organizar el discurso oral y escrito con lenguaje claro que permita la comprensión por otros usuarios.	Es capaz de organizar el discurso oral y escrito con lenguaje claro que permita la comprensión por otros usuarios.	Necesita ayuda para organizar el discurso oral y escrito con lenguaje claro que permita la comprensión por otros usuarios.	Empieza a organizar el discurso oral y escrito con lenguaje claro que permita la comprensión por otros usuarios.	
3. Ajustar el volumen de los audios y videos.	Selecciona el volumen de los audios y videos.	Conoce como ajustar el volumen de los audios y videos.	Conoce y ajusta el volumen de los audios y videos.	
4. Colaborar con los demás.	Colabora con los demás en la realización de actividades digitales.	Interactúa en la realización de actividades digitales, pero necesita ayuda para colaborar con los demás.	Colabora con los demás en la realización de actividades digitales.	
5. Manejar los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Necesita ayuda para manejar los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Maneja algunos dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Maneja todos los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	
6. Resolver problemas sencillos de uso de los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Resuelve algunos problemas sencillos de uso de los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Resuelve algunos problemas sencillos de uso de los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	Resuelve todos los problemas sencillos de uso de los dispositivos de entrada de datos (ratón, teclado, pantalla, etc.).	

COMPETENCIA DIGITAL

"Click, click, ratón, pantalla..."

CURSO 2023-2024

ALUMNO/A: _____

• Rúbricas del cuadernillo de evaluación

Nombre:	😊 Sin ayuda	😐 A veces necesito ayuda	😊 Siempre necesito ayuda
Enciendo el ordenador solo.			
Busco mi canción favorita en internet.			
Uso el ratón del ordenador.			
Subo y bajo el volumen.			
Conecto los auriculares.			
Uso el teclado para escribir palabras.			
Juego a los juegos del Aula Virtual de la clase de Ana.			
Cierro el juego.			
Hago la pantalla más grande y pequeña.			
Ajusto el ordenador solo.			

• Ficha de autoevaluación de cada alumno.

5. Conclusiones

El desarrollo de esta experiencia educativa:

- Ha permitido a nuestros alumnos con NEE desarrollar habilidades tecnológicas, es decir, han adquirido **habilidades básicas** en el uso de dispositivos digitales. Nos han sorprendido siendo capaces de resolver pequeños problemas de conectividad o técnicos sencillos. Esto cobra aún más relevancia cuando se trata de Alumnos con Necesidades Educativas, cuya adquisición de autonomía y generalización de aprendizaje es básica en su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Hemos observado como los alumnos han mejorado en la **interpretación de iconos y símbolos** que aparecen tanto en el navegador, como en las aplicaciones empleadas, en el procesador de textos, etc... siendo capaces de acceder al contenido, resolver sencillos problemas y desarrollar un juego. La interpretación de este tipo de iconos supone una mejora en la decodificación de significados y la comprensión de imágenes.
- El **uso del ordenador**, como tecnología interactiva, el empleo de los REA, y por tanto la inclusión de la gamificación como recurso metodológico ha facilitado el refuerzo e interiorización de conceptos más abstractos y la adquisición de procesos más mecánicos de una forma lúdica.
- Como docentes, nos ha permitido implementar nuestra formación tecnológica, y explorar nuevos canales a través de los cuales construir conocimiento.



• Cada recurso sigue una secuencia de actividades sencilla.



• Banco de Recursos en el Aula Virtual del cole al que pueden acceder los docentes.



6. ¿Te animas?

Para animar a nuestros compañeros a embarcarse en la aventura de la competencia digital y el diseño de REAs, nos gustaría comenzar con una frase que ha guiado este proyecto: “Dale un pez a un niño y comerá un día; dale una caña, enséñale a pescar y lo hará toda la vida”.

Para empezar a crear experiencias educativas innovadoras hay que tener el convencimiento de que estas enseñan a nuestros alumnos herramientas que relacionan los conocimientos con el mundo que les rodea.

Para ello es necesario plantearse objetivos claros, que en nuestro caso abarcaban desde la enseñanza de acciones en el ámbito de la competencia digital, como el diseño de actividades dirigidas al aprendizaje de contenidos curriculares.

A continuación, es fundamental seleccionar la plataforma y los recursos digitales necesarios (para nuestra experiencia el Aula virtual, y Exelearning). Seleccionamos otras herramientas como Canva y buscamos inspiración en recursos abiertos de otros compañeros accesibles desde el portal de INTEF.

Y como todo en la vida: “se aprende haciendo”. Enfrentar dificultades ha sido parte del proceso. Uno de los desafíos al que nos hemos enfrentado ha sido la falta de formación en el diseño de REA, que hemos solventado acudiendo a un curso de formación, visualizando tutoriales o mediante la búsqueda de recursos inspiradores de otros docentes.

Recomendamos y animamos desde aquí a nuestros compis a ponerse en marcha con este tipo de experiencias, porque fomentan la inclusión, la accesibilidad y permite una educación más abierta y colaborativa.



- Los alumnos buscan sus canciones, juegos y recursos interactivos gracias a las tarjetas adaptadas.



7. Material complementario

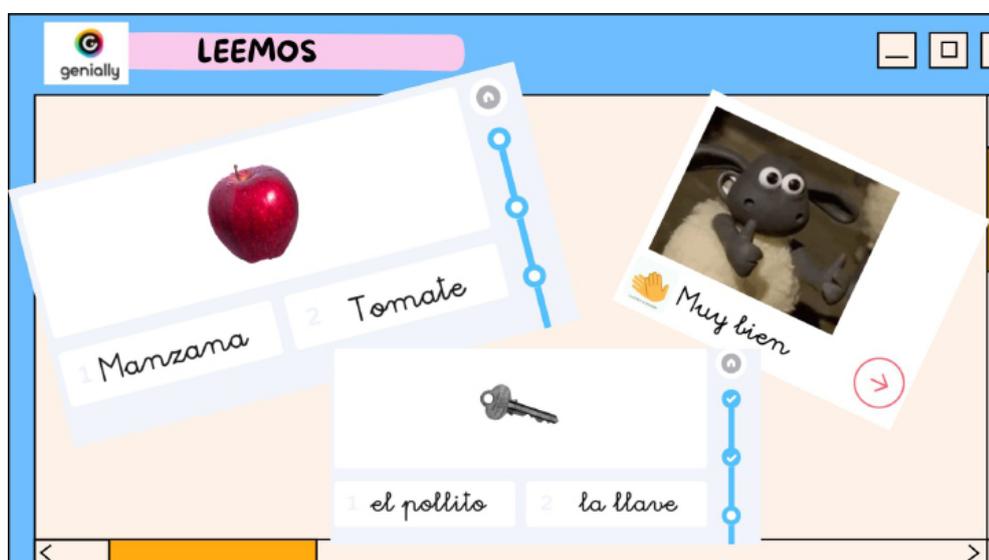
Enlaces de interés:

- **Página web** de nuestro centro:

<https://site.educa.madrid.org/cp.ciudadelaire.alcala/>

- **Aula Virtual de Pedagogía Terapéutica** (acceso como invitado):

<https://aulavirtual34.educa.madrid.org/cp.ciudadelaire.alcala/course/view.php?id=99#section-0>



• Actividad creada con Genially para la práctica de la lectura y enlazada en el Aula Virtual de PT

- **Cuadernillo de evaluación de la competencia digital:**

<https://mediateca.educa.madrid.org/documentos/ckmthruik4zzo9nn>

RUBCOMPETENCIA123

- **Cuadernillo de autoevaluación de los alumnos:**

<https://mediateca.educa.madrid.org/documentos/9bi3rqygrdliwaf5>

CUESTIONARIOCOMPDIGITAL

- **REA "Click Mousi"**

https://procomun.intef.es/ode/view/es_2024081212_9134536?check_logged_in=1

- **REA "Somos detectives de letras"**

https://procomun.intef.es/ode/view/es_2024072112_9152504

- **REA "Rincón del dinero"**

https://procomun.intef.es/ode/view/es_2024061912_9180755

- **REA “Cogemos la maleta y nos vamos”**

https://procomun.intef.es/ode/view/es_2024061112_9182821

- **REA “Verde que te quiero verde”**

https://aulavirtual34.educa.madrid.org/cp.ciudadelaire.alcala/pluginfile.php/16930/mod_resource/content/2/index.html

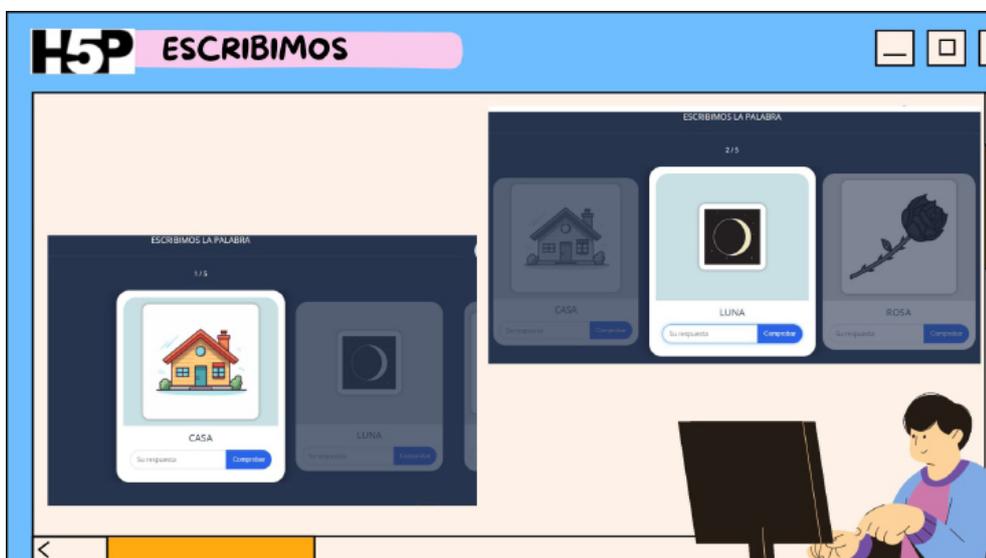
(acceso para invitado)

- **Video de PRESENTACIÓN**

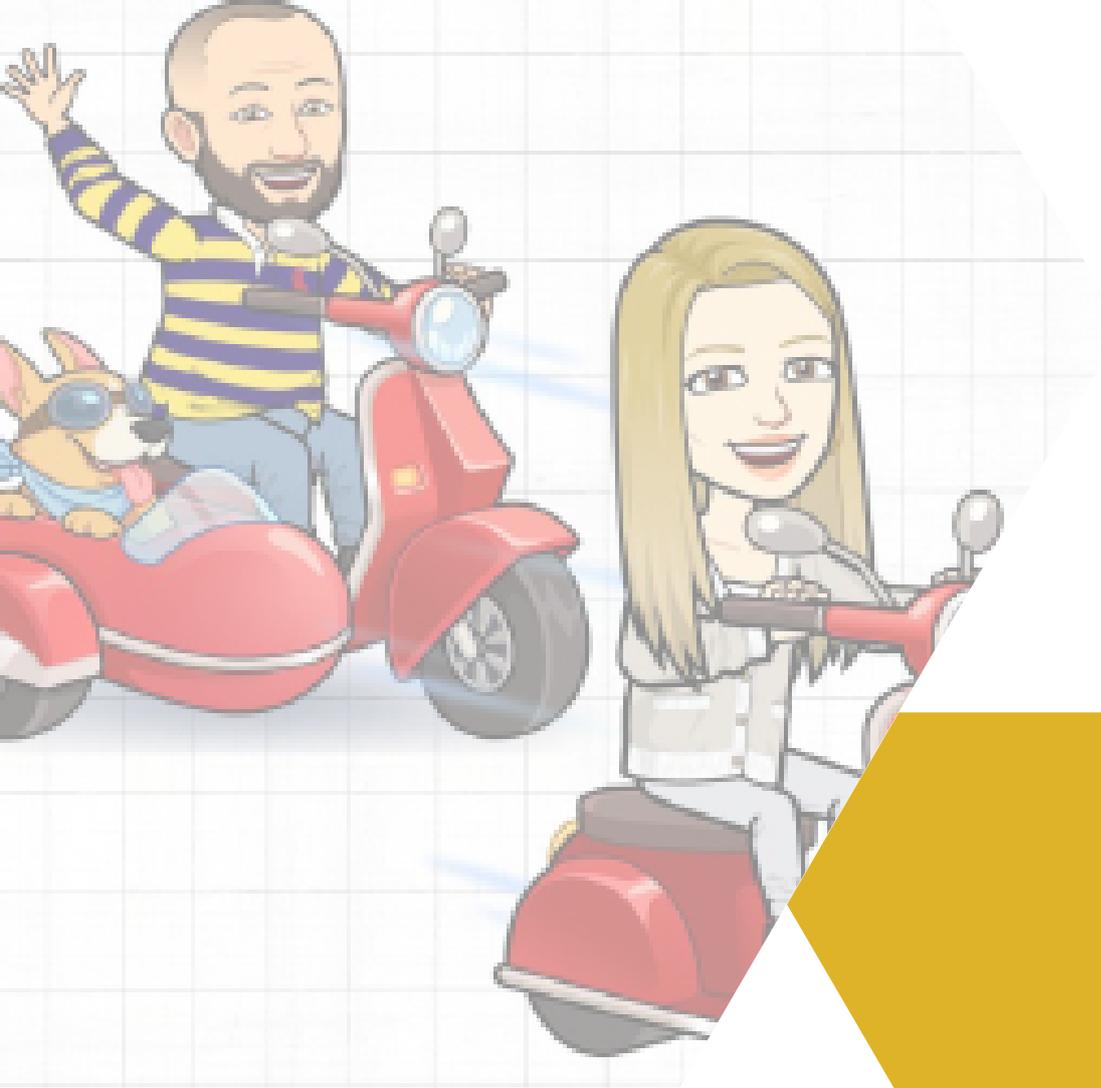
<https://mediateca.educa.madrid.org/video/mxntjzolph2atxv56>

- **Página web de classroomscreen**

<https://classroomscreen.com>



• Actividad creada con Genially para la práctica de la lectura y enlazada en el Aula Virtual de PT



Click, click, ratón, pantalla...
Experiencias Educativas Inspiradoras (EEI)



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO