

PLAN DIGITAL



CÓDIGO DE CENTRO	05006090
DENOMINACIÓN	CRA MORAÑA BAJA
LOCALIDAD	MAMBLAS
PROVINCIA	ÁVILA
CURSO ESCOLAR	2022-2023

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 DE COMPETENCIA DIGITAL



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARCO CONTEXTUAL	5
2.1. Análisis de la situación del centro	5
2.2. Objetivos del Plan de acción	5
Objetivos generales	5
Objetivos relativos al profesorado	6
Objetivos relativos al alumnado	6
Objetivos relacionados con las familias	7
3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN	8
3.1. Organización, gestión y liderazgo	8
3.1.1. Gestión administrativa y académica	8
3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	10
3.3. Desarrollo profesional	11
3.4. Procesos de evaluación	12
3.5. Contenidos y currículos	13
5- Relación con el currículo	14
3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social	22
3.7. Infraestructura	22
3.8. Seguridad y confianza digital	24
4. EVALUACIÓN	25
4.1. Seguimiento y diagnóstico	25
4.1.1 Evaluación del centro	25
4.1.2 Evaluación del profesorado	25
4.1.3 Evaluación del alumnado	26
4.2. Evaluación del Plan	26
4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización	26
5. ANEXOS	27
5.1 Anexos 1: rubricas de evaluación del alumnado	27
5.2 Anexos 2: rubricas de evaluación del profesorado	30

1. INTRODUCCIÓN

En un mundo donde el acceso a la información se ha convertido en un problema, no tanto de acceso, sino de exceso -infoxicación- (Benito-Ruiz, 2009); donde toda la sociedad se mueve a golpe de click, o swipe dado que la tecnología táctil va ganando terreno al teclado; donde conceptos donde “Nuevas Tecnologías” o “ciberespacio” suenan del todo obsoletos; y donde la sociedad de la información y la web semántica guían nuestra vida a través de complejos algoritmos, es necesario que la escuela como institución prepare a sus estudiantes para una realidad no futura, sino actual.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, desde el CRA Moraña Baja hemos desarrollado una serie de propuestas y proyectos dedicado a integrar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación) como parte del día de su proceso de enseñanza- aprendizaje, de la misma forma que ya están presentes en su vida cotidiana fuera de la escuela.

Esta visión, sin embargo, no está basada en un simple uso de la tecnología, sino en un uso crítico y creativo. Esta dicotomía entre Consumers (quienes usan y son hábiles la tecnología presente) y Prosumers (quienes usan y son hábiles en la tecnología presente para mejorar problemas presentes) diferencia entre lo que los investigadores llevan desde los 70s diferenciado entre innovators y adaptors (Kirton, 1976; Ritzer et al., 2012).

De manera general, la escuela lleva años reproduciendo lo que la sociedad vive y genera, es decir, **adaptarse** al actual proceso de cambio constante que la tecnología lidera, sin embargo, desde nuestro colegio queremos

ir un paso más allá animando al alumnado a innovar y **adaptar** la tecnología a sus necesidades.

Esto quiere decir, que en lugar de buscar un juego para repasar vocabulario, ellos crean su propio juego para repasar toda la clase, en lugar de hacer un problema con el movimiento de un coche programamos un robot para verlo con nuestros ojos, o en lugar de buscar información en Wikipedia y copiarla en un papel buscan información en diferentes lugares resumiéndola con sus palabras y creando después un Genialy, canva o web que les servirá tanto a ellos como al resto de la clase para repasar.

Todas estas innovaciones las hemos hechos teniendo en cuenta dos modelos principalmente TPACK model (Archambault & Barnett, 2010; Romrell et al., 2014) que veremos en mayor profundidad en la sección de aspectos metodológicos.

Además de lo anteriormente expuesto, es importante señalar el aumento de la cultura digital y tecnológica de la comunidad educativa amplia del CRA (claustro, familias y estudiantes) a raíz de la implantación de Plan de Digitalización y Contingencia debido al COVID-19 que ha supuesto un nuevo punto de partida en cuanto a la dinamización y culturización tecnológica en nuestra escuela.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro

Las localidades que integran el Colegio Rural Agrupado "Moraña Baja" son Horcajo de las Torres, Mamblas, Aldeaseca y Langa, se encuentran en la comarca de la Moraña, al norte de la provincia de Ávila, formando en total cinco unidades.

Es decir, que nos encontramos con un CRA pequeño y sujeto a una continua despoblación, pero que a su vez tiene unas familias implicadas que, en general, responden cuando se les pide participar.

El nivel cultural de la población es medio-bajo, habiendo cursado estudios primarios la inmensa mayoría de la misma. Sin embargo, el acceso a dispositivos y conexión a internet está ampliamente distribuido entre las familias, no así la habilidad en su uso y posibles problemas derivados de uso no supervisado que difiere ampliamente entre las familias.

Teniendo en cuenta esa distribución material y la buena disposición mostrada por las familias y estudiantes durante el confinamiento y el curso posterior, hemos decidido tomar esta situación como punto de partida y elaborar el nuevo Plan TIC

2.2. Objetivos del Plan de acción.

Objetivos generales

Siguiendo las recomendaciones de CoDiCe hemos centrado nuestros objetivos generales en los principios rectores que se proponen en el mismo:

- Informar y asesorar a los alumnos, profesores y familias, motivándoles para que se impliquen en el programa.
- Dotar de la infraestructura y equipamientos necesarios y adecuados.

- Generar herramientas y contenidos digitales para el uso educativo.
- Evaluar y reconducir (si es necesario) del proceso.

Objetivos relativos al profesorado

- Formación del profesorado en el uso de todo ello (cursos educacyl y heteroformación).
- Conocer el funcionamiento de los recursos disponibles y llevarlos a la práctica diaria.
- Compartir buenas experiencias dentro del claustro (modelo TPACK).
- Diseñar actividades y proyectos (dentro del hilo conductor anual) donde las TIC y TAC sean parte imprescindible de las mismas.
- Incluir contenidos más allá del uso de apps dentro del aula como la Realidad Aumentada (virtual y tee), robótica (Lego y Mbot), programación (Scratch, code.org, programación desconectada), pensamiento algorítmico (elaboración de diagramas para la resolución de conflictos), etc.

Objetivos relativos al alumnado

- Crear nuevas experiencias metodológicas que permitan al alumnado colaborar en implicarse en su proceso enseñanza-aprendizaje desde las TAC y las TIC (Modelo SAMr).
- Formar en el uso crítico y responsable de las TIC y TAC.
- Enseñarles las funciones básicas de las herramientas para que sean capaces de usarlas, experimentar y utilizar otras similares.
- Entender las TICs y TACs como un recurso más dentro de la formación, por medio gamificaciones, recursos audiovisuales o interactivos, etc.

Objetivos relacionados con las familias

- Colaborar con ellas en el uso responsable de las TIC y TAC tanto dentro como fuera de la escuela por parte del alumnado.
- Profundizar en el uso de las herramientas proporcionadas por educacyl para la formación y comunicación con la escuela.
- Formar a las familias en el uso responsable de herramientas TIC y peligros de internet.

2.3. Tareas de temporalización del Plan

El presente plan se plantea para su desarrollo completo en los próximos cuatro años, aunque cabe destacar que no partimos de cero, sino desde el anterior Plan TiC que había puesto el foco en la formación del profesorado, desarrollo de competencias de Office 365 por parte de toda la comunidad educativa del centro, así como la implantación de actividades de corte tecnológico dentro de las programaciones de las diferentes asignaturas, así como del proyecto que hace de hilo conductor pedagógico en todo el centro (el curso 2021-22 fueron los superhéroes).

7

Para los próximos años, incluido el presente, nos centraremos en la consecución de los objetivos planteados siguiendo una secuencia lógica y lo más holística posible que permita presentarlos cuanto antes y trabajar así más tiempo sobre ellos.



2.4. Estrategias y procesos para la difusión y dinamización del Plan

El plan nace de los esfuerzos del Equipo directivo y el Equipo TIC del centro, pero en su desarrollo está implicado todo el claustro, a partir del segundo año

toda la comunidad educativa de centro, no solo mediante formación sino aportando ideas y dudas.

De esta manera la dinamización y difusión es horizontal no siendo necesaria una figura líder más allá de la coordinación de los trabajos a realizar para su desarrollo. Esto es algo que bebe directamente del anterior Plan Tic donde las propuestas de formación y necesidades han sido generadas a través de la escucha activa y el análisis de las propuestas de profesorado y familias.

En este caso, sin embargo, debemos comentar que debido al tamaño del centro y los pocos recursos económicos del mismo, hay necesidades no cubiertas como la dotación de Smart Screens o PDIs en todas las aulas que no deberían ser óbice para la no consecución de un PLAN TIC 4 ó 5 dado que eso crearía indefensión en comparación a centros que por sus características tienen más recursos económicos, pero que nada tiene que ver con el uso que se da al material existente. Añadir también que esto cambiará progresivamente gracias a las nuevas partidas de Smart Screens que se recibirá próximamente.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo

Como ya comentábamos en el apartado anterior se tiende a una organización lo más horizontal posible en la que todos los miembros de la comunidad sean escuchados con voz y voto. Sin embargo, por facilidad de la puesta en marcha de todo ello la coordinación del mismo caerá en manos del Equipo TIC (unipersonal), apoyado por el Equipo Directivo (unipersonal).

3.1.1. Gestión administrativa y académica

En términos generales, la gestión administrativa y académica del Centro, se basa en las soluciones TICs y software proporcionadas por las Consejería de Educación como se puede ver en la siguiente tabla, si bien es cierto, que se

complementan con diferentes Apps y programas *ad hoc* que suplen aquellas necesidades surgidas: Arduino, CANVA, Idoceo, etc.

ADMINISTRACION DEL CENTRO

Equipo Directivo

Colegios, Gece, Stilus y Página Corporativa
www.educa.jcyl.es

Encargado de la biblioteca

Abies

DOCUMENTO INSTITUCIONAL

Proyecto Educativo

El uso de las TIC viene recogido como uno de nuestros fines educativos.

La iniciación en la utilización, para el aprendizaje de las TIC es uno de los objetivos generales de primaria.
Desarrollo de la competencia digital.

Programaciones didácticas

Aspectos concretos donde en el que se especifica cómo se utilizan las TIC de forma general en el proceso de enseñanza y aprendizaje siguiendo los objetivos del currículo

Reglamento de Régimen Interno.

Quedan recogidas las normas para la utilización y cuidado del equipamiento centro.

Plan de Convivencia

Uso responsable y saludable de las TIC.

Formación del Profesorado

Red XXI
Formación anual (continua y variable).
Interna y externa

Otros documentos (Plan de lectura y Plan de atención a la diversidad)

Se incluyen aspectos para trabajar mediante TiCs de forma habitual.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje

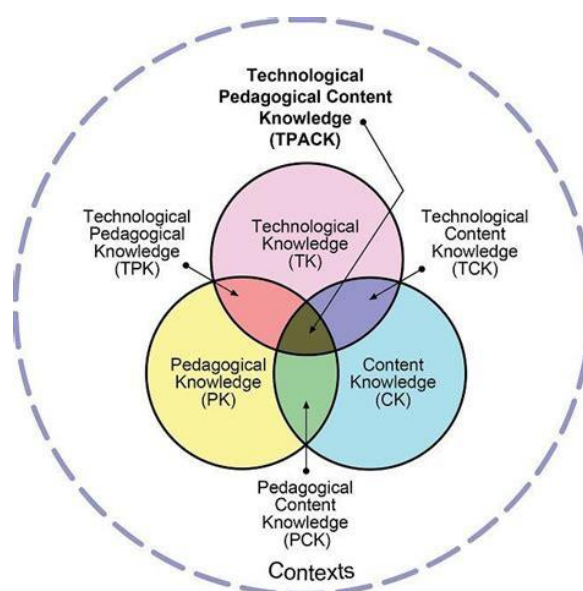
Como ya hemos establecido a lo largo del documento las TiCs (y las TaCs) están incluidas de forma integral dentro de todo el proceso enseñanza aprendizaje, ejemplos de esto son:

- Aulas virtuales: en Moodle o Genially
- Proyecto didáctico anual: La vuelta al mundo del CRA Moraña Baja (curso 2020-2021), Los Superhéroes (2021-2022), Castillos (2022-2023), este proyecto vertebró el proceso enseñanza-aprendizaje de todas las aulas del centro de manera compartida, y es creado usando diferentes APPs (Canva, Genialy, Office 365, etc).
 - Smile & Learn donde hemos realizado un record de actividades a nivel provincial por lo que se nos renueva la suscripción en el presente curso.
 - Robótica, drónica y programación: incluidas dentro de las diferentes asignaturas, así como de talleres y experiencias de un día. Usando como plataformas **LEGO, Scratch, MBOT y Micro:Bit**.
 - Uso de LeoCyl como apoyo a la biblioteca de aula.
 - Webs creadas *ad hoc* para el apoyo de los contenidos de aula: WIX.com y Google sites.
 - Participación en PIE: el curso 2021-2022 el centro participó en el PIE Formapps, donde trabajando con Ipads los alumnos aprendieron diferentes herramientas y aplicaciones. Este curso, el centro ha sido seleccionado para el Proyecto Lingüístico de Centro, que aunque no es en sí un PIE tecnológico, le dotaremos de herramientas tecnológicas.

Así mismo, si surge la ocasión de nuevo de ser seleccionados en Formapps, lo aprovecharemos ya que el resultado del curso anterior fue muy satisfactorio.

- Otros proyectos: vídeos para diferentes concursos que surgen a lo largo del curso, talleres de mecanografía, y uso básico de los equipos de los que disponemos.

Es importante resaltar que como base pedagógica de estas prácticas seguiremos en modelo T-PACK (véase la siguiente imagen) que se centra en una enseñanza basada en conocimiento sobre la materia, las TiCs para llevarla a cabo, pero también los conocimientos pedagógicos para que esas herramientas y esos conocimientos (Competencias específicas) puedan llegar de manera favorable al alumnado.



3.3. Desarrollo profesional

La mayor parte del profesorado tiene habilidades TIC en cuanto al manejo de las herramientas utilizadas a nivel de centro.

Durante todo el curso, los diferentes CFIES de Castilla y León ofertan cursos de formación del profesorado en relación con el uso de aplicación didáctica de las TIC cuya inscripción es abierta y da al profesorado la oportunidad de seguir formándose.

Además, desde el centro y en colaboración con CFIE Ávila, estamos formando al profesorado en Herramientas de comunicación corporativa a lo largo de todo el presente curso, incluyendo autoformación por los integrantes del claustro y el compartir de Buenas

Prácticas.

Todo el profesorado está involucrado en el aprendizaje de integrar las TIC dentro y fuera del aula. Una parte del profesorado fomenta la mejora de la competencia digital del resto de miembros y son agentes activos en la formación del resto de profesorado en relación con las TIC dentro del aula.

El centro pretende seguir en la línea de actuación llevada a cabo hasta ahora, continuando con la formación del profesorado e impulsando su uso en todas las áreas educativas.

Además de lo anterior, trabajaremos a partir de las necesidades personales del profesorado a partir de diferentes rúbricas y formularios de autoevaluación de las necesidades formativas como: DuPlicate, CerTICyl o Ikanos (véanse [Anexos 2](#))

3.4. Procesos de evaluación

El proceso de evaluación se realizará teniendo en cuenta las recomendaciones de RD 984/2021 y las concreciones realizadas a la LOMLOE por los Decretos 36/2002 y 37/2022, que se centran en la evaluación activa, real y compartida del proceso enseñanza-aprendizaje.

12

Para realizar lo anterior usaremos diferentes técnicas como son la observación directa, análisis de las producciones, controles escritos y por medio de TICs:

- Microsoft forms.
- Kahoots.
- Plickers.
- Quizziz
- Grade Scanner

Así como repasos

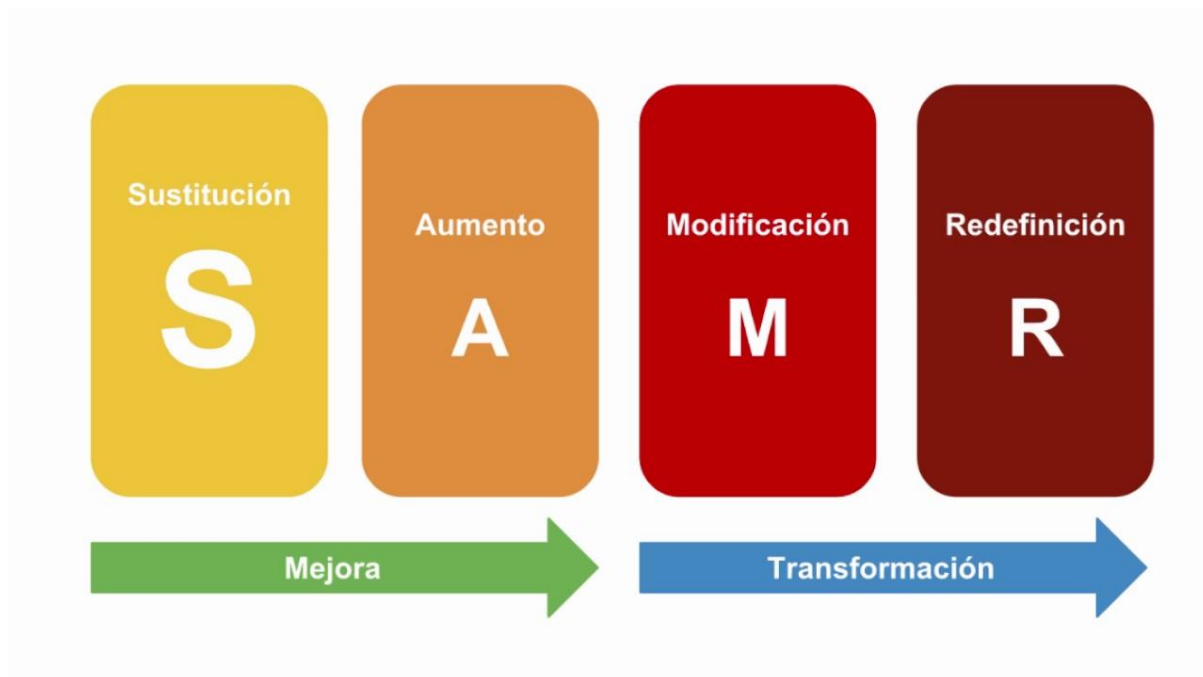
- Mentimeter
- Flippity
- Webs creadas ad hoc
- Genially
- liveworksheets

Además, para el registro de todo ellos se usarán grids de evaluación, rúbricas y diana de evaluación que están insertadas dentro de los correspondientes:

- Additio
- iDoceo
- Excel (Office 365)

3.5. Contenidos y currículos

En el anterior plan, señalábamos la importancia de incluir progresivamente las TIC dentro de nuestras programaciones, aumentar la dotación tecnológica de las aulas y formarnos en el uso de las TICs lo que nos colocaba entre el primer y el segundo nivel del modelo SAMr, previamente comentado (véase la siguiente imagen).



Sustitución y aumento de:

- Pizarra por PDI o proyectores donde todavía no se han podido colocar.
- Cuaderno y murales por e-posters y documentos de texto.
- Resúmenes por e-portfolios o líneas del tiempo aumentadas con Qrs.
- Realización de contenidos para su exposición en la radio.
- Evaluación en papel por Plickers, kahoots o quizziz.
- Compartir materiales mediante servidor (TEAMS).
- Crear vídeos y herramientas multimedia (estudiantes y profesorado).

Sin embargo, en ese camino y como se ve en esa consecución de objetivos, nos hemos metido de lleno en los pasos tres y cuatro que son los que transforman la organización escolar.

- El uso de **e-portfolios** unido a la creación y selección de contenidos por parte del alumnado ha **transformado y redefinido** sus resúmenes, así como la forma en la que aprenden.
- El uso de **scratch**, tanto como taller como herramienta, hace que se den cuenta de que, si algo no existe, lo pueden crear: generador aleatorio de grupos con su nombre, presentaciones, juegos de repaso, etc.
- La evaluación ya no tiene porqué ser sólo un control en papel en clase, sino que puede ser un **elemento formativo asíncrono** o grupal por medio de Plickers, kahoots, quizziz o, incluso, un formulario de office 365.
- El uso compartido de elementos que han buscado sobre un tema enriquece no solo su aprendizaje, sino el de sus compañeras y compañeros, además, en muchos casos, no se limita al pegado de una url sino a la **creación de un material** a partir de ello que exponen en la clase.
- Parte de la decoración de la clase no es en papel, sino que está en la nube así por ejemplo el hilo conductor metodológico de este año -los castillos- es explicado por el Bufón Guzmán a través de diversos Genialy que además están **gamificados** (esto ya sucedió con el proyecto anterior de superhéroes).

5- Relación con el currículo

Debido a que no encontramos en una situación especial nivel legislativa, el Decreto 26/2016 y RD157/2022¹ hemos decido utilizar la nomenclatura del Real Decreto que será la de aplicación los años en los que esté vigente el presente plan.

¹ A día de la fecha no existe un Decreto de aplicación del RD157/2022 en Castilla y León

Daremos especial importancia a aquellas competencias relacionadas con la competencia digital, pensamiento algorítmico y que, por lo tanto, estén en relación con los objetivos a previamente descritos.

Matemáticas:

1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.

15

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.

6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.

Conocimiento del medio natural, social y cultural:

1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.

3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

7. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

Conocer los rasgos de las distintas sociedades a lo largo del tiempo y el papel que mujeres y hombres han desempeñado en las mismas como protagonistas individuales y colectivos de la historia ha de servir al alumnado para relacionar las diferentes épocas e identificar las acciones y hechos más destacados en cada una de ellas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.

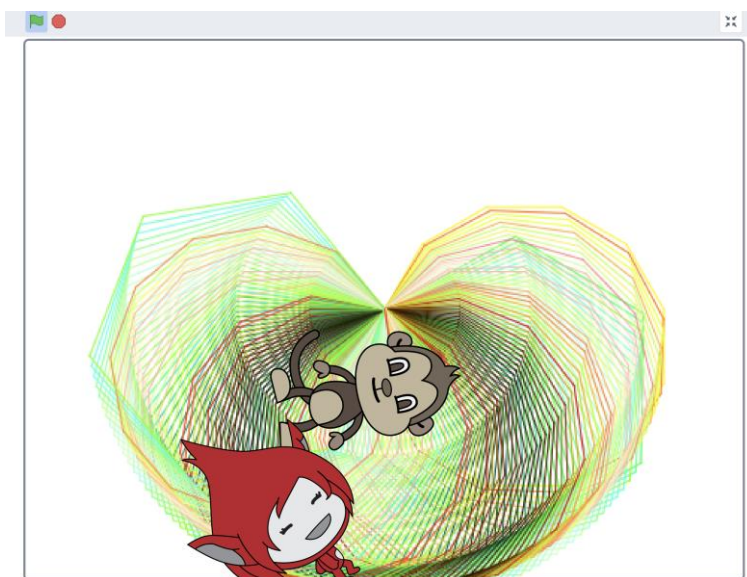
8. Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1. ²

Educación Artística

1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.



² Para ello daremos especial importancia al papel de grandes programadoras con Hedy Lamarr o Audrey Tang para que sirvan de referentes tanto a niñas como niños.

2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC1, CCEC2.

Educación Física

5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.

Educación en Valores Cívicos y Éticos

3. Comprender las relaciones sistémicas entre el individuo, la sociedad y la naturaleza, a través del conocimiento y la reflexión sobre los problemas ecosociales, para comprometerse activamente con valores y prácticas consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y el planeta. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, STEM1, STEM5, CPSAA2, CC3, CC4, CE1.

Lengua Castellana y Literatura

2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales

y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3.

4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5.

9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia lingüística y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CP2, STEM1, STEM2, CPSAA5.

Lengua extranjera

1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CCEC2.

2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCEC4.

3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.

20

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP1, CP2, STEM1, CPSAA3, CC3, CE1, CE3.

6. Apreciar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.³

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3, CCEC1.

Todo ello lo relacionamos con las diferentes **situaciones de aprendizaje** que “deben proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que

³ Entendiendo también los lenguajes de programación, como lenguas con su sintaxis estandarizada.

el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado”, según lo expuesto en la redacción del **RD 157/2022**, **Decreto 36/2022** y **Decreto 37/2002**, debido al plus de creatividad, motivación (intrínseca y extrínseca) y realismo que aportan las TICs y las TACs.

Además, en las aulas se trabajan Desde los primeros ejercicios de motricidad fina con el manejo del ratón de nuestros alumnos de Educación Infantil a las sesiones de manejo de procesadores de texto o presentaciones de los alumnos mayores, pasando por el uso de software educativo o el acercamiento responsable a internet. Por todo esto, los ordenadores ya han pasado a ser un elemento habitual en los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuestras aulas.

Para la comunicación con las familias, empleamos tanto la página web del centro, como las herramientas Office 365 lo que favorece la autonomía digital del alumnado.

En cuanto al profesorado, se empezó a utilizar la plataforma TEAMS como medio de comunicación y celebración de reuniones durante la crisis sanitaria de marzo de 2020.

Desde este curso académico, parte del profesorado, como motivo de una mejora dentro del proceso de evaluación, comenzó a utilizar herramientas TIC de evaluación, tales como Additio e Idoceo. De esta manera, se potencia evaluación por estándares y por competencias.

Importancia de las mujeres en la ciencia, proyecto en Colaboración con Genext y technovation, IGUALDAD DE GÉNERO, alojado en la siguiente dirección:

<https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/concursos-premios/inspiring-girl>.

En este proyecto el colegio tendrá un papel central, debido a que uno de los maestros del centro es creador del proyecto y servirá de pilotaje.

El mes de septiembre del presente curso, se acordó solicitar el programa SMILE and LEARN para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje. La plataforma “SMILE and LEARN” como recurso didáctico dentro del aula o en confinamientos o vacaciones

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social

La colaboración centro- familias y centro-administración por medio de herramientas como TEAMS, correo electrónico es alta y fluida (debido a su utilización durante la pandemia COVID-19), algo que se mantiene a día de la fecha.

En cuanto al trabajo en red tanto la web, como las redes sociales del centro están activas e incluyen propuestas de trabajo conjunto:

- Proyecto de los castillos (Genially colaborativo).
- Aulas virtuales (Moodle y Genially).

-Microsoft Teams: contacto con familias, formación CFIE y auto formación de centro (Canva).

3.7. Infraestructura

Equipamiento	Marca	Modelo	S.O.	Memoria	Cantidad
<u>CONVERTIBLE</u>	HP	Portátil HP PROBOOK X36D G5 11"	Windows 10	4 Gb	5
<u>CONVERTIBLE</u>	OnLife	PRO ONE portable 2in1 rugged 360 touch	Windows 10	4 Gb	3
<u>FOTOCOPIADORA</u>	Otro	Kyocera	NS/NC	NS/NC	2
<u>IMPRESORA</u>	HP	deskjet F4180	NS/NC	NS/NC	1
<u>IMPRESORA</u>	HP	Deskjet 1050A	NS/NC	NS/NC	1

<u>IMPRESORA</u>	Otro	EPSON XP-235	NS/NC	NS/NC	1
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	HP	HP ProDesk 400 G7	Windows 10	8 Gb	2
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	Otro	ASUS all series	Windows 10	8 Gb	1
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	Otro	Gigabyte desktop-C28RONQ	Windows 10	NS/NC	1
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	Otro	gigabyte insist ultra durable	Windows 10	4 Gb	2
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	Otro	INSYS Gama proB	Windows 10	8 Gb	3
<u>ORDENADOR PERSONAL</u>	Otro	ttt tecnoslim	Windows 10	4 Gb	1
<u>PANTALLA INTERACTIVA</u>	Otro	PROMETHEAN ACTIVINSPIRE	NS/NC	NS/NC	1
<u>PANTALLA INTERACTIVA</u>	SmartBoard	Pizarra digital (2010)	NS/NC	NS/NC	4
<u>PORTATIL</u>	HP	NOTEBOOK PC	Windows 10	4 Gb	1
<u>PORTATIL</u>	Otro	ASUS X54H	Windows 10	< 4 Gb	1
<u>PORTATIL</u>	Otro	insys stilenote n950T	Windows 10	8 Gb	1
<u>PORTATIL</u>	Otro	mediom	Windows 10	8 Gb	1
<u>PROYECTOR</u>	Otro	BENQ	NS/NC	NS/NC	1
<u>PROYECTOR</u>	Otro	Benq DLP	NS/NC	NS/NC	1

<u>PROYECTOR</u>	Otro	EPSON EB W06	NS/NC	NS/NC	1
<u>PROYECTOR</u>	Otro	EPSON EB-440W	NS/NC	NS/NC	2
3 ROBOTS BLUE BOOT					
1 TAPETE ROBOT					
3 LOTES LEGO SPIKE ESSENTIAL					
3 LOTES CABLES MAKEKEY MAKEKEY					
PRÓXIMAS INCORPORACIONES					
ORDENADORES DE SOBREMESA	HP	HP ProDesk 400 SF	WINDOWS 11	8GB	3
ORDENADORES PORTÁTILES	HP	ProBook Fortis 14 G9	WINDOWS 11	8GB	3
ORDENADORES CONVERTIBLES	ASUS	BR1100FKA-BP1403XA 11,6"	WINDOWS 11	8GB	12

3.8. Seguridad y confianza digital

La mayoría de equipos están dentro de la red de la junta y con conexión remota al CAU, todos además están conectados al programa Escuelas Conectadas que capta la posibilidad de acceder a contenidos peligrosos o no apropiados.

Además de los anteriores, se recuerda tanto a alumnado como a profesorado la importancia de guardar bien sus contraseñas de acceso y de no compartir nada que pueda ser constitutivo de delito o abuso; es decir, tener en cuenta la LOPD, no compartir nada en las redes sociales personales y, en general, hacer un uso responsable de los equipos y accesos tanto dentro como fuera del colegio.

Además de lo anterior, se ofrecerán espacios dentro de las reuniones generales de madres y padres para la formación en seguridad y riesgos de internet.

En cuanto al alumnado, además del trabajo diario y recordatorios trabajaremos contenidos de **Pantallas Amigas, Cyber Voluntarios, OSI**, además de las charlas ofertadas por las FFCCSS del estado.

4. EVALUACIÓN

4.1. Seguimiento y diagnóstico

El seguimiento del plan se realizará de manera anual teniendo en cuenta tres variables principales: centro, profesorado y alumnado.

4.1.1 Evaluación del centro

Para la evaluación del estado actual del centro y futuras revisiones hemos usado la herramienta DAFO del Ministerio de industria, comercio y turismo

<https://dafo.ipyme.org/Home>

25

Weaknesses	Threats
Desmotivación por implementar lo aprendido (tiempo empleado)	Diferente implicación por parte de las familias
Cambio de mentalidad del profesorado	Recursos e instalaciones
Falta de exposición a Buenas Prácticas	Problemas de conexión a la red
Cambio de mentalidad de familias	Falta de presupuesto
Add Weakness +	Add Threat +

Strengths	Opportunities
Varias profesoras altamente formadas	Nuevo profesorado formado y conilusión
Nuevos equipamientos TIC	Inclusión de las TIC y TAC en el curriculum
Partimos de un plan anterior bien desarrollado	Oferta de formación
Add Strength +	Add Opportunity +

4.1.2 Evaluación del profesorado

Se realiza una evaluación continua para poder ir solventando los problemas que el profesorado se encuentre en su día a día.

Además, contando con la herramienta de la Junta de Castilla y León <https://autoevaluaciontic.educa.jcyl.es/> cada profesor puede hacer su autoevaluación sobre el uso de las TICs.

4.1.3 Evaluación del alumnado

Otra herramienta que empleamos para evaluar las TICs en nuestro centro, siempre atendiendo a plazos de apertura de dicha herramienta es SELFIE (empleada tanto para alumnos como para personal del centro).

Así mismo, para la elaboración de la memoria final de curso y para el apartado de propuestas de mejora, se tendrán en cuenta todas las indicaciones a mejorar de cara al curso siguiente.

En el apartado ANEXOS 1.

4.2. Evaluación del Plan

Como hemos visto en el apartado anterior, la evaluación del plan se realizará anualmente, teniendo en cuenta las tres variables principales, para lo cual nos ayudaremos de la herramienta DAFO del ministerio.

4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización

Debido a que justo iniciamos el Plan, existen pocas propuestas de mejora que estén a nuestro alcance y que no hayan sido incluidas en el mismo. No obstante, sí que existen una serie de puntos de mejora que nos gustaría ya no acometer, pues no dependen de nosotros, pero sí vigilar pues son importantes para la consecución de los objetivos:

- **Estabilidad de la plantilla:** por las características del centro, no dispone de una plantilla estable y eso hace que no siempre las nuevas incorporaciones tengan unos conocimientos suficientes para la participación en todas las actividades. **SOLUCIÓN:** plan de acogida TIC del profesorado, orientándoles el equipo sobre qué y cómo formarse (o autoformarse) para poder participar en toda la vida del centro.
- **Falta de dotación económica:** es una variable compleja y que tiene mucha afectación a la hora de realizar ciertas mejoras y propuestas TIC. **SOLUCIÓN:** seguir pidiendo medios a las diferentes administraciones y “reclicando” equipos en la medida de lo posible, sin embargo, esta no es un solución a largo plazo dado que quita mucho tiempo al equipo TIC (unipersonal) y hay equipos que ya han superado su vida útil hace tiempo y que no pueden sustituir nuevas necesidades.
- **Buenas Prácticas docentes:** participar en encuentros, así como compartir las propias experiencias de centro es una manera estupenda de mejorar la práctica TIC de aula en base a proyectos reales y probados “fácilmente” extrapolables a otras aulas. El problema, sin embargo, de una plantilla tan escasa y diseminada es que es muy difícil poder abandonar el aula para asistir a cursos.

5. ANEXOS

5.1 Anexos 1: rubricas de evaluación del alumnado

Infantil

ITEM	VALORACIÓN (CONSEGUIDO, EN PROCESO, NO INICIADO)
Conoce las partes del ordenador: teclado, monitor, ratón, altavoces, botón de encendido en la torre.	
Conoce las partes del teclado: teclas de desplazamiento, barra espaciadora, tecla INTRO.	
Conoce las partes del ratón: botón derecho e izquierdo y sabe manejarlos.	
Cierra la ventana de juegos.	
Apaga el ordenador y la pantalla desde la tecla de Inicio.	
Pulsa y arrastra elementos para moverlos.	
Conoce diversas aplicaciones de uso educativo.	
Sigue las normas del profesor para el manejo de las herramientas TIC	
Muestra interés por las TIC	
Respeto las normas de utilización de las TIC.	

Primer ciclo

ITEM	VALORACIÓN (CONSEGUIDO, EN PROCESO, NO INICIADO)
Conoce las partes del ordenador: teclado, monitor, ratón, altavoces, botón de encendido en la torre.	
Conoce las partes del teclado: teclas de desplazamiento, barra espaciadora, tecla INTRO.	
Conoce las partes del ratón: botón derecho e izquierdo y sabe manejarlos.	
Conoce los elementos básicos del escritorio	
Cierra la ventana de juegos.	
Apaga el ordenador y la pantalla desde la tecla de Inicio.	
Pulsa y arrastra elementos para moverlos.	
Conoce diversas aplicaciones de uso educativo.	
Maneja correctamente la Tablet y accede a sus	

aplicaciones.	
Es capaz de buscar imágenes o vídeos sobre un tema presentado en Internet.	
Es capaz de mandar un email de manera autónoma con el correo personal de educacyl.	
Usa las herramientas del Office 365 tales como el Word o Power Point de manera sencilla.	
Realiza videollamadas a través de la herramienta TEAMS.	
Sigue las normas del profesor para el manejo de las herramientas TIC	
Muestra interés por las TIC	
Respeto las normas de utilización de las TIC.	

Segundo ciclo

ITEMS	VALORACIÓN (CONSEGUIDO, EN PROCESO, NO INICIADO)
Conoce las partes del ordenador y hace un buen uso de él.	
Conoce los elementos básicos del escritorio	
Es capaz de abrir carpetas y archivos que los componen.	
Abre y cierra la ventana de juegos.	
Accede a la página Web del colegio y hace un buen uso de las herramientas que se le proporciona.	
Es capaz de buscar imágenes o vídeos sobre un tema presentado en Internet.	
Conoce diversas aplicaciones de uso educativo acorde a su edad.	
Es capaz de mandar un email de manera autónoma con el correo personal de educacyl.	
Usa las herramientas del Office 365 tales como el Word o Power Point de manera autónoma.	
Realiza videollamadas a través de la herramienta TEAMS.	
Sigue las normas del profesor para el manejo de las herramientas TIC	
Muestra interés por las TIC	
Respeto las normas de utilización de las TIC.	

Tercer ciclo

ITEMS	VALORACIÓN (CONSEGUIDO, EN PROCESO, NO INICIADO)
Conoce las partes del ordenador y hace un buen uso de él.	
Conoce los elementos básicos del escritorio	
Es capaz de abrir carpetas y archivos que los componen.	
Abre y cierra la ventana de juegos.	
Accede a la página Web del colegio y hace un buen uso de las herramientas que se le proporciona.	
Es capaz de buscar imágenes o vídeos sobre un tema presentado en Internet.	
Conoce diversas aplicaciones de uso educativo acorde a su edad.	
Es capaz de mandar un email de manera autónoma con el correo personal de educacyl.	
Usa las herramientas del Office 365 tales como el Word o Power Point de manera autónoma.	
Es capaz de guardar archivos en la nube ONEDRIVE con la cuenta de educacyl personal.	
Realiza videollamadas a través de la herramienta TEAMS.	
Sigue las normas del profesor para el manejo de las herramientas TIC	
Muestra interés por las TIC	
Respeto las normas de utilización de las TIC.	

5.2 Anexos 2: rubricas de evaluación del profesorado

Perfil digital 27/10/2022 **Perfil intermedio**

Resultados Objetivos Resultados + Objetivos

Area	Competencia Digital	Básico	Intermedio	Avanzado	Experto
Información Nivel avanzado	Navegación, búsqueda y filtrado de información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Evaluación de información, datos y contenidos digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Almacenamiento y recuperación de información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicación Nivel avanzado	Interacción mediante las tecnologías digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Interacción con TICs en el aula</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Compartir información y contenidos digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Herramientas para compartir</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Participación ciudadana en línea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Colaboración mediante canales digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Diseñar actividades de aprendizaje colaborativo</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Usar Entornos Virtuales de Aprendizaje</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Netiqueta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Gestión de la identidad digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creción de contenidos Nivel intermedio	Desarrollo de contenidos digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Herramientas para crear materiales didácticos</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Herramientas para la actividad docente</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Crear actividades didácticas usando TICs</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<i>Crear pruebas de evaluación usando TICs</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Integración y reelaboración de contenidos digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Derechos de autor y licencias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Seguridad Nivel avanzado	Protección de dispositivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Protección de datos personales e identidad digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Protección de la salud y el bienestar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Protección del medio ambiente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Solución de problemas Nivel intermedio	Resolución de problemas técnicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Utilización creativa de la tecnología digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Identificación de lagunas en la competencia digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>