

PLAN DIGITAL



CÓDIGO DE CENTRO	47001471
DENOMINACIÓN	Colegio San Vicente de Paúl
LOCALIDAD	Medina de Rioseco
PROVINCIA	Valladolid
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.

1. INTRODUCCIÓN

El colegio “San Vicente de Paúl” pertenece a la titularidad de las Hijas de la Caridad de San Vicente de Paúl. Es un Centro Integrado que acoge las etapas de Educación Infantil (tres unidades) y Educación Primaria (seis unidades) concertadas en su totalidad por el MEC.

El Centro está ubicado en Medina de Rioseco, localidad situada al norte de la provincia de Valladolid, y dentro de la extensa comarca de Tierra de Campos, es cabeza de comarca y centro de servicios.

El censo de habitantes no supera los cinco mil habitantes. Basa su economía en la agricultura, ganadería, el turismo y la industria agroalimentaria de transformación.

El nivel socio-económico de la población es medio-bajo, con un nivel de estudios medios.

➤ **Familias**

Las familias son principales responsables de la educación de sus hijos e hijas, participan en la vida del centro especialmente a través del A.M.P.A.

Su participación puede ser:

- A nivel informativo.

- A nivel consultivo y decisorio, de acuerdo con el carácter de las cuestiones, y de la forma en que afecte a su responsabilidad o competencia, según la legislación vigente y la asignación de funciones que se le adjudica en el R.R.I. del Centro.

- Composición familiar

La composición familiar es de tipo nuclear (padres-hijos) en su mayoría, en algunos casos conviven con otros familiares y en una minoría son familias monoparentales.

- Nivel económico-cultural

El nivel es medio-bajo. Las profesiones desempeñadas por los padres y madres, en su mayoría se encuentran en el sector terciario (servicios), y en la agricultura.

La Asociación de Madres y Padres de alumnos/as está legamente constituida y colabora con el centro, subvencionando diferentes actividades y en la realización y organización de otras en las que el claustro solicita su ayuda, además programa algunas actividades propias para padres y alumnos.

➤ **Alumnos**

Los/as alumnos/as, son los primeros protagonistas de su Educación y participación de la vida del Centro, asumiendo responsabilidades proporcionadas a sus capacidades.

➤ **Profesionales del centro**

Cuadro pedagógico:

- Tres maestras tutoras de Educación Infantil
- Seis maestras/tutoras de Educación Primaria
- Dos especialistas en L. extranjera: Inglés
- Una especialista en L. extranjera: Francés.
- Una especialista en Educación Musical
- Un especialista en Educación Física
- Dos especialistas en Audición y Lenguaje
- Una especialista en Psicopedagogía
- Dos profesoras de Apoyo Educativo

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro.

- Autorreflexión: integración de tecnologías en los procesos de centro.

A. Liderazgo

Se analiza el papel que desempeña el liderazgo en la integración de las tecnologías digitales a nivel de centro.

- El centro sigue una estrategia digital clara.
- Buen desarrollo de la estrategia con el profesorado.
- Se aplican nuevas modalidades de enseñanza.
- Se dedica tiempo a la exploración de la enseñanza digital.
- El profesorado en general debe tener en cuenta en mayor medida las normas sobre derechos de autor y licencias de uso.

B. Colaboración en redes

Esta área analiza las medidas que el centro puede aplicar para promover una cultura de colaboración y comunicación para compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de la organización.

- Se considera que la evaluación del progreso puede ser mejorable.
- Existe un debate continuado sobre el uso de las tecnologías en el centro.
- Las colaboraciones son bajas lo que indica que se debe trabajar la cultura de la colaboración.

3

C. Infraestructura y equipos

Esta área analiza la disponibilidad en el centro de una infraestructura adecuada, fiable y segura que permita y facilite el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

- Las infraestructuras son adecuadas.
- El centro cuenta con los dispositivos digitales necesarios para la enseñanza.
- Buen acceso a internet.
- Asistencia técnica cuando se necesita.
- Se sigue toda la normativa en protección de datos.
- El centro cuenta con dispositivos digitales para el aprendizaje.
- Se establecen medidas para identificar la brecha digital.
- Se establecen medidas para abordar retos en el caso de que se produzcan por factores determinados por la brecha digital.
- Los espacios físicos son adecuados.
- Utilización de bibliotecas y repositorios en línea.

D. Desarrollo profesional continuo

Esta área analiza la manera en que el centro apoya el desarrollo profesional continuo de su personal a todos los niveles, respaldando el desarrollo y la integración de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que utilicen tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.

- El centro atiende las necesidades para mejorar el desarrollo profesional continuo.
- Todo el profesorado participa en formación continua.
- Existen intercambio de materiales y experiencias entre el profesorado del centro.

E. Pedagogía: Apoyos y recursos

Esta área analiza la preparación del uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

- Buenos recursos educativos en línea.
- Se trabaja en la creación de recursos digitales.
- Se emplean entornos virtuales de aprendizaje.
- Se establece comunicación con la comunidad educativa.
- Se trabaja con recursos educativos abiertos.

F. Pedagogía: Implementación en el aula

Esta área analiza la implementación en el aula de las tecnologías digitales para el aprendizaje, actualizando e innovando en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

- Las tecnologías de innovación se deben de seguir implementado para adaptarlas a las necesidades del alumnado.
- Debemos de trabajar más el fomento de la creatividad.
- Debe de aumentar la colaboración con el alumnado.
- Existe una deficiencia en el trabajo de proyectos interdisciplinares.

G. Prácticas de evaluación

Esta área analiza las medidas que el centro podría considerar para sustituir la evaluación más tradicional por un conjunto de prácticas más amplio, prácticas de evaluación facilitadas por la tecnología centradas en el alumno/a, personalizadas y auténticas.

- Se realiza una evaluación de las capacidades que puede mejorarse.
- Aumentar una retroalimentación más adecuada.
- Realizar autorreflexión sobre el aprendizaje.
- No se realizan comentarios al alumnado sobre su trabajo.
- Aumentar las prácticas de evaluación digital.
- Carencia de documentación del aprendizaje.
- Poca utilización de los datos para mejorar el aprendizaje.

4

H. Competencias digitales del alumnado

Esta área analiza el conjunto de habilidades, conocimiento y actitudes que permiten al alumnado el uso desenvuelto, creativo y crítico de las tecnologías digitales.

- El alumnado realiza un comportamiento seguro y responsable de los dispositivos digitales.
- El profesorado debe de trabajar más con su alumnado la verificación de la calidad de la información.
- El alumnado manifiesta que es mínimo el reconocimiento que otorga al trabajo de los demás a través de las tecnologías.
- No existe prácticamente creación de contenidos digitales por parte del alumnado.
- Debe de trabajar más la comunicación entre el alumnado.
- El alumnado posee habilidades digitales para diferentes materias que pueden mejorarse.

- Análisis interno: debilidades y fortalezas.

ÁREAS ANALIZADAS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Infraestructura tecnológica del centro.	El centro está dotado de buenas infraestructuras tecnológicas que se actualizando, sustituyendo o aumentando dependiendo de las infraestructuras. Existe una preocupación constante por parte del Equipo Directivo de mejorar las infraestructuras para facilitar tanto el trabajo del profesorado como el aprendizaje del alumnado.	
Actitud del profesorado para el uso de las TIC.	El profesorado del centro está familiarizado cada vez más en el uso de las TIC.	Diferencias entre el profesorado en la implicación del uso de las TIC.
Cauces formativos para la mejora de la competencia digital.	El profesorado se forma a través del CFIE en cursos o seminarios de oferta de este organismo, o la formación específica que se solicita por parte del centro. A través de otros organismos cuando éstos ofertan formación de interés. Todo el profesorado participa en formación de manera conjunta o dependiendo de los interés particulares de cada uno. Existe una amplia oferta de formación.	Falta de tiempo para realizar la formación que a algunos de los profesores/as les gustaría. Una oferta tan grande de programas y aplicaciones a utilizar que no se pueden abarcar todas las que nos gustaría.
Participación del profesorado en los procesos formación y actualización metodológica de las TIC.	Todo el profesorado que forma el centro participa en la formación que se determina que se necesita para cada curso escolar. Formación de forma independiente dependiendo de los intereses individuales de cada uno. En muchas ocasiones la formación es realizada por grupos de profesores que	La oferta de formación es tan amplia que no se puede realizar toda la que quisiéramos, teniendo que determinar en algunas ocasiones la formación más necesaria que cumpla con nuestras necesidades formativas.

	pertenecen al mismo ciclo educativo y comparten los mismos intereses e inquietudes.	
Diferentes niveles de competencia digital del docente.	El profesorado se preocupa por formarse y adaptarse a los nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje.	Existen diferentes niveles de competencia digital entre los docentes.
Diferentes niveles de competencia digital del alumnado.	La competencia digital entre el alumnado es bastante homogénea.	Existe una minoría de algunos alumnos/as que no adquieren una competencia digital adecuada debido a las condiciones escolares que presentan.
Trabajo colaborativo a través de las tecnologías para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.	El profesorado comparte conocimientos y materiales con los demás. Se colabora en la realización de materiales que puedan ser utilizados por todos.	Al ser un centro pequeño no existe mucho profesorado lo que limita la retroalimentación. En algunas ocasiones los intereses del profesorado son diferentes.
Oferta amplia de desarrollo en el uso de las tecnologías educativas.	Se aumenta la utilización de programas y aplicaciones informáticas. Se ofertan talleres que implementan el uso de las tecnologías como Robótica, para todos los niveles con una gran aceptación por parte del alumnado. Se trabaja la lectura y la comprensión lectora a través de un programa de gamificación.	

2.2. Objetivos del Plan de acción.

▪ Objetivos de dimensión educativa.

- Establecer criterios comunes para la adquisición de los contenidos y el desarrollo de la competencia digital del alumnado en la propuesta curricular y programaciones didácticas.
- Incluir en los planes institucionales del centro procesos y estrategias para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Estructurar un modelo didáctico y metodológico en situaciones presenciales y no presenciales, simultáneas o personalizadas.
- Utilizar las tecnologías de la información, comunicación y aprendizaje para el desarrollo de metodologías activas y procesos de innovación.
- Utilizar estrategias metodológicas cooperativas y colaborativas mediante entornos tecnológicos de interacción educativa.

- Usar las TIC para el desarrollo del pensamiento creativo, crítico, computacional e inteligencia artificial como metodología de aprendizaje.
- Establecer criterios comunes y estrategias para evidenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Realizar un planteamiento coherente entre el contexto tecnológico, los materiales digitales empleados y las características y circunstancias del alumnado.
- Integrar y desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje el uso seguro de las tecnologías.

▪ Objetivos de dimensión organizativa.

- Definir documentalmente en los planes institucionales la dimensión educativa de las tecnologías de la información, comunicación de principios, objetivos generales y procesos.
- Explicitar en los planes institucionales la dimensión organizativa en los procesos de gestión, administración e intercomunicación de las tecnologías de información.
- Disponer de una estructura organizada para la planificación, gestión, coordinación, diagnóstico y evaluación del contexto tecnológico-didáctico.
- Establecer funciones, tareas y temporalización de las estructuras organizativas relativas a las TIC.
- Realizar una planificación estratégica secuenciada dirigida a la aplicación e integración de las TIC en todos los procesos y revisar los resultados, su mejora y el impacto alcanzado.
- Establecer líneas de acción y liderazgo en relación a la integración de las tecnologías.
- Desarrollar actuaciones de formación para favorecer la aplicación efectiva de la formación TIC del profesorado.

7

▪ Objetivos de dimensión tecnológica.

- Disponer y utilizar con la comunidad educativa espacios virtuales para la comunicación, interacción y el aprendizaje en todos los niveles y materias.
- Definir estrategias organizativas en relación con los recursos tecnológicos y servicios de red de las aulas.
- Organizar los dispositivos y recursos tecnológicos para el uso individualizado o personalizado del profesorado y del alumnado para lograr un uso responsable.
- Establecer acuerdos para la difusión de información e integridad de datos.
- Plantear un protocolo de actuación ante situaciones de riesgo o incidencias que afecten a la seguridad digital.
- Desarrollar actuaciones de formación y concienciación sobre el uso seguro de los equipos, redes y servicios en red para toda la comunidad educativa.

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

- La elaboración del plan se realizó por primera vez el curso 2010/2011.
- Todos los años se actualiza el plan.
- En el presente curso se ha estructurado y reformado.
- El seguimiento del Plan se realizará periódicamente en las reuniones de los distintos Grupos de Mejora y será llevado a cabo por el grupo TIC.
- Al terminar cada trimestre, se evalúa el funcionamiento del proyecto, coincidiendo con la evaluación general del centro y de los alumnos/as.
- Así mismo se evaluará el desarrollo del mismo en los dos momentos establecidos para la revisión de la PGA.
- Al finalizar el año académico para elaborar la Memoria Final.

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

El Plan TIC formará parte del Proyecto Educativo de Centro y será un apoyo y complemento para el desarrollo de los demás planes y proyectos del Centro. Se dará a conocer a los padres a través de las reuniones del Consejo Escolar, AMPA, en las reuniones con los tutores y del profesorado en general.

De su dinamización se ocupará principalmente la comisión TIC implicando a todo el profesorado en su desarrollo.

Para desarrollar este plan correctamente trazamos varias líneas de trabajo que se interrelacionan y cuyas funciones son las siguientes:

Equipo Directivo	Promocionar, proponer y hacer el seguimiento de la comisión y Plan TIC del centro.
Comisión TIC	Proponer y planificar tareas y actividades del Plan TIC, calendario de reuniones, realizar seguimiento, recoger la información difundida entre el profesorado.
Claustro	Debatir, aprobar y elevar propuestas.
Profesorado	Dinamización de la participación del alumnado y recogida de propuestas del alumnado. Seguimiento del trabajo y desarrollo del Plan.
Consejo Escolar	Conocimiento del desarrollo del Plan.
AMPA	Intercambio de información y recogida de propuestas.
Alumnado	Desarrollo de su competencia digital.

8

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

- Constitución comisión TIC:

a) Miembros integrantes.

Coordinadora TIC. Elvira Brezmes Anívarro

Representante Ed. Primaria: Concepción Izquierdo Amigo

Representante: Ed. Infantil: Marta Lorenzo García

b) Funciones y tareas de la Comisión TIC:

- Fomentar la utilización por parte del resto de los maestros de las TIC, apoyando al profesorado en la integración de las TIC en el currículo.
- Informar al profesorado sobre las nuevas herramientas tecnológicas, los productos y sistemas disponibles para la enseñanza, y difundir su utilización en el aula y en la acción docente, para lo cual mantendrá un catálogo actualizado de recursos.
- Elaborar, en coordinación con otros docentes, el Plan de Integración de las TIC en el Centro.
- Editar, publicar y mantener la página web institucional del colegio.

- Dinamizar e impulsar en el centro cuantas iniciativas y proyectos surjan entre el profesorado y el alumnado relacionados con las nuevas tecnologías y la educación.
- Organizar y gestionar los medios y recursos de que dispone el centro, y mantenerlos operativos y actualizados.
- Apoyar y estimular la formación del profesorado en el uso y la integración de las nuevas tecnologías en el centro en coordinación con el Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC (CRFPTIC) y la Consejería de Educación.
- Difundir las noticias de interés para el centro que se produzcan en el portal educativo de la Consejería o en otras páginas de Internet.

Sin embargo, como ya se ha apuntado anteriormente, para el desarrollo del Plan TIC es necesaria la implicación de todo el claustro.

- Papel de las TIC en documentos y planes institucionales del centro.

- **Proyecto Educativo de Centro (PEC):** incluye la organización general del centro en la que se hace hincapié al uso de la tecnología.

Uno de los principios de nuestra acción educativa es la integración de metodologías innovadoras, a través del desarrollo de las siguientes acciones:

- Propuesta pedagógica innovadora y de calidad al alcance de todos los alumnos.
- Renovación metodológica que motive y despierte en los alumnos el compromiso y la pasión de aprender.
- Estilo dinámico mediante la continua formación y actualización del profesorado.

9

En nuestro centro consideramos que más allá de la enseñanza de los currículos de las diferentes materias, el objetivo es una educación integral del alumnado, lo que hace que adquieran conocimientos que influyan directa o indirectamente en su formación actual y de futuro, a través de la planificación de diferentes proyectos, uno de estos proyectos es el Proyecto Tic.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación están presentes en los diferentes contextos de la sociedad. En el ámbito educativo, no pretendemos utilizarlas desde un punto de vista tecnológico sino para favorecer y facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuestros alumnos/as.

En nuestro Centro forman parte del horario escolar estas tecnologías dedicando una hora semanal concretamente al uso del ordenador para la realización de diferentes actividades relacionadas con los conocimientos del currículo o su ampliación y desarrollo, así como la utilización de la Pizarra Digital en diferentes momentos en todas las clases.

- **Propuesta Curricular (PC):** Incluye los objetivos generales de centro entre los que se incluye los relacionados con las TIC, aspectos metodológicos derivados de su uso, trabajo de competencias, selección de materiales curriculares y la evaluación con las herramientas digitales.

- **Programación General Anual (PGA):** Incluye los objetivos generales de centro, entre los que destacan aquellos que están relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación. Incluir planes y proyectos.

Uno de los objetivos generales que se plantean es: Utilizar de forma habitual el uso de la informática y las Tic,s en el centro como herramienta de búsqueda, adquisición y desarrollo de conocimiento así como facilitadora del flujo de información y comunicación entre los sectores de la Comunidad Educativa.

Como objetivos específicos de mejora de resultados se plantean medidas, responsables de la aplicación de las medidas e indicadores de seguimiento del desarrollo del Plan TIC.

Acción de refuerzo de la Competencia digital especificando las medidas que se plantean, los responsables de su aplicación y los indicadores de seguimiento para el desarrollo de esas medidas.

- **Programaciones Didácticas (PD):** Incluye orientaciones didácticas para la adquisición de la competencia digital.

- Se especifican los aprendizajes que resultan imprescindibles para el desarrollo de las competencias clave del alumnado, una de ellas la competencia digital.
- La utilización de recursos digitales para el desarrollo de todas las áreas.
- La utilización de los recursos didácticos de carácter digital que permitan un trabajo más autónomo de los alumnos.
- El desarrollo de actividades de carácter práctico, abierto que favorezcan el aprendizaje.
- Utilización de recursos digitales para mejorar los resultados de los alumnos con necesidades específicas.

- **Plan de Lectura (PL):** desarrollo de las competencias clave a través de la lectura con herramientas TIC, así como las actividades con el alumnado con necesidades educativas especiales. Utilización de una plataforma digital concreta para trabajar la lectura y la comprensión lectora.

- **Reglamento de Régimen Interno (RRI):** Uso correcto de los espacios y dispositivos digitales. Normas para garantizar el control de la seguridad y confianza digital.

10

- **Plan de Convivencia (PC):** Actuaciones que promuevan que las familias, tutores y alumnado sean formados en temas de convivencia, acoso, ciberacoso y uso responsable de las nuevas tecnologías.

- **Plan de Acción Tutorial:** define objetivos, aspectos metodológicos y actividades, por ejemplo, el envío de comunicaciones entre tutores y tutores y familias.

- **Plan de Mejora** incluido en los distintos planes para favorecer el uso de la tecnología para toda la comunidad educativa.

- **Plan de Formación del centro:** Anualmente el centro planifica un itinerario Tic para la integración de las TIC, además de promover formaciones diversas a lo largo del curso.

- **Plan de Atención a la Diversidad:** Utilización de las TIC como herramientas facilitadoras del aprendizaje de los alumnos con necesidades de apoyo o refuerzo educativo.

- **Integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos en el centro: gestión, organización, acciones y evaluación.**

Actuaciones realizadas desde el análisis de ámbitos:

- Herramientas digitales.
- Identificación de herramientas digitales de las que dispone el centro educativo y son susceptibles de utilización en los procesos de enseñanza.
- Sondeo acerca de la disponibilidad por el profesorado de herramientas digitales.

- Sondeo acerca de la disponibilidad por el alumnado de herramientas digitales.

- Recursos digitales.

- Identificación de los recursos digitales de que dispone el centro educativo y son susceptibles de utilización en procesos de enseñanza no presencial: plataformas educativas, entornos virtuales de aprendizaje, etc.
- Implantación del Aula virtual.

- Competencias.

- Identificación de las necesidades del profesorado en relación a la competencia digital (manejo de herramientas, programas, aplicaciones, plataformas, etc.).
- Identificación de las necesidades del alumnado en relación a la competencia digital (manejo de herramientas, programas, aplicaciones, plataformas, etc.).

- Coordinación entre miembros de la Comunidad Educativa.

- Implantación de cauces digitales para el desarrollo de los diversos órganos de coordinación didáctica: claustro de profesores, equipos de nivel/internivel.
- Implantación de cauces digitales para la coordinación en el ámbito de la acción tutorial y la orientación académica y profesional.
- Implantación de cauces digitales para la comunicación del alumnado desde el equipo directivo, profesores, tutores, etc.
- Implantación de cauces digitales para la comunicación con las familias del alumnado desde el equipo directivo, profesores, tutores.

- Comunicación e interacción institucional

Las familias, como un agente más perteneciente a la comunidad educativa, también se han adaptado al empleo de las TIC, puesto que tienen acceso a gran cantidad de información desde la página web del centro.

Dentro de este apartado cabe destacar de manera relevante, la incorporación de la aplicación “Educamos” en el centro. Desde esta plataforma los docentes gestionan su trabajo en el aula, las sesiones de evaluación, comunicación entre dichos profesionales, así como la generación de distintos documentos oficiales como boletines, etc.

Todo ello ha supuesto una revolución en el modo de trabajo que ofrece varias ventajas, entre ellas la mayor comodidad y rapidez a la hora de realizar ciertas tareas.

- **Propuestas de innovación y mejora.**

3.1. Organización, gestión y liderazgo	
ACCIÓN 1: Mejorar el nivel de certificación TIC	
Medida	Definir las líneas de trabajo, directrices y objetivos orientados hacia la aplicación y la integración de las TIC en todos sus procesos.
Estrategia de desarrollo	Formalización de unas líneas de trabajo hacia la aplicación de las TIC en todos los procesos del Centro.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores

Temporalización	Inicio de curso académico
-----------------	---------------------------

3.1. Organización, gestión y liderazgo	
ACCIÓN 2: Utilizar las TIC como medio de comunicación	
Medida	Aplicar las TIC en los principales procedimientos de gestión académica
Estrategia de desarrollo	Uso de las TIC en la comunicación con la Comunidad Educativa, en la oferta educativa mediante Web, aula virtual, lista de difusión...
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico

3.1. Organización, gestión y liderazgo	
ACCIÓN 3: Mantener actualizada la información del grado de utilización de las TIC	
Medida	Evaluar de forma sistemática la integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos, orientando la mejora continua.
Estrategia de desarrollo	Realización de un cuestionario de evaluación sobre el uso y la integración de las TICs en el Centro.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Finalización del curso académico

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

❖ Criterios didácticos y metodológicos.

A nivel de centro se unifican criterios para:

- La utilización de plataformas y recursos digitales.
- La realización de tareas digitales de forma periódica con los alumnos/as.
- Potenciar la utilización del Aula Virtual.
- La utilización de plataformas digitales para la mejora de la lectura y la comprensión lectora.
- La inclusión de las Tic,s en todas las áreas.
- Contamos con un tipo de enseñanza mixta en la que el uso de las Tic,s supone un modelo didáctico más, fundido con al trabajo del libro de texto y el cuaderno.
- Aumento progresivo de la realización de actividades interactivas, así como la realización de tareas en el centro y en casa a través de aplicaciones digitales.

En las programaciones didácticas de todas las áreas se incluyen tanto los objetivos como los estándares de aprendizaje evaluables con la competencia digital y el resto de las competencias.

❖ Modelo didáctico y metodológico de referencia.

Pretendemos que las TICs estén permanentemente a disposición del alumnado y profesorado, como instrumentos de trabajo intelectual y de construcción compartida y creativa de conocimiento.

A nivel metodológico, uno de los fines últimos de este Plan es la sistematización

del empleo de las TIC como herramienta de trabajo en la labor diaria de todos y todas. Es decir, la búsqueda de un modelo de alfabetización con las TIC. Las TICs como una herramienta para aprender. Una nueva forma de entender la educación.

Basaremos esta metodología en los siguientes principios:

- Facilitar a todos/as los alumnos/as el acceso a las tecnologías en igualdad de condiciones para mejorar su aprendizaje.
- Utilizar las TIC como elemento motivacional en el aprendizaje de los/as alumnos/as.
- Favorecer el aprendizaje interactivo, constructivo, autorregulado y tecnológico, estimulando el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Desarrollar en los/as alumnos/as la adquisición de competencias digitales y del tratamiento de la información.
- Utilizar las TIC para el aprendizaje y desarrollo de habilidades para la comunicación e interacción social.
- Desarrollar en el/la alumno/a la capacidad de aprender y hacerlo por sí mismo.
- Sensibilizarse con la educación en valores relacionada con el uso de las tecnologías.
- Alternar modelos de enseñanza y aprendizaje variados.

❖ **Procesos de enseñanza-aprendizaje.**

Se plantea un proceso que contemple tanto la enseñanza presencial como la no presencial, con el objeto de lograr una adecuada continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, este proceso se desarrolla desde tres aspectos.

13

➤ **Aspecto organizativo.**

- Establecer estrategias de refuerzo de la coordinación docente y con las familias.
- Establecer estrategias alternativas para la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.
- Creación de un equipo coordinador que sea el responsable del seguimiento y evaluación de las estrategias a desarrollar.

➤ **Aspecto pedagógico.**

- Ajustes de la propuesta curricular.
- a) Criterios para la selección de los contenidos más relevantes de cada asignatura y criterios de evaluación.
- Priorizar los contenidos que el alumno pueda adquirir de forma autónoma fuera del aula.
 - Seleccionar los criterios de evaluación que evalúen los contenidos adquiridos de forma autónoma.
 - Dar relevancia a aquellos contenidos y criterios de evaluación que sean necesarios para el desarrollo de las competencias clave.
 - No serán considerados relevantes:
 - Los contenidos relacionados con el trabajo grupal y trabajo cooperativo.
 - Aquellos en los que sea necesaria la presencia física del alumno.
 - En los que se necesite una utilización de material con el que el alumnos no cuente en su casa.
- b) Criterios para la selección de materiales de desarrollo curricular de carácter telemático.

- Utilización de materiales y recursos ya conocidos por los alumnos y que están familiarizados con su manejo.

- Plataforma educativa Ta-tum
- Herramientas Liveworksheets, EdModo, Kahoot

- Utilización de materiales realizados por el propio profesorado para ejercer una enseñanza más personalizada.

- Videos o audios grabados por los propios profesores para facilitar la comprensión de contenidos.
- Videos grabados por los propios profesores para facilitar la utilización de herramientas informáticas a los alumnos y padres.

- Utilización de materiales y recursos seguros que protejan la individualidad de los alumnos.

- Utilización de recursos que favorezcan la interacción entre profesores y alumnos: videoconferencia por Skype, Zoom...

c) Decisiones de carácter general sobre métodos pedagógicos y didácticos a aplicar en enseñanza no presencial, basado en el desarrollo de competencias.

- Desarrollo de una rutina diaria de hábito de trabajo y estudio en su domicilio.

- Desarrollo de una rutina en la realización de actividades para trabajar las competencias teniendo como soporte principal la competencia digital y favoreciendo en los alumnos la capacidad de aprender a aprender.

- Utilizar medios audiovisuales para presentar los contenidos: videos, juegos interactivos, que despierten su curiosidad e interés.

- Facilitar a los alumnos el acceso a material didáctico interactivo que les ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Establecer comunicaciones en tiempo real con los alumnos a través de clases on-line.

d) Criterios generales de evaluación de los aprendizajes del alumnado en procesos de enseñanza a distancia.

- Se realizará una evaluación objetiva, valorando la dedicación, el esfuerzo y el rendimiento.

- Se seguirá realizando una evaluación continua.

- Se valorará el desarrollo del trabajo autónomo por parte de los alumnos.

- Se evaluarán los criterios de evaluación que tengan relación con los contenidos seleccionados como prioritarios, teniendo en cuenta al alumno como principal protagonista de su aprendizaje.

- Se evaluarán las tareas realizadas a diario a través del envío de estas tareas a través de los medios establecidos.

- Se realizarán pruebas online a través de aplicaciones digitales con las que el alumno haya trabajado previamente.

- Se valorará la participación en las clases online.

e) Criterios generales para la atención a las actividades de evaluación y recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores, en supuestos de enseñanza no presencial.

- Emplear diferentes estrategias e instrumentos de evaluación para hacer que ésta siga siendo global y

continua.

- Adecuar los criterios de evaluación establecidos en el punto anterior a las dificultades de aprendizaje de algunos alumnos que tienen que superar alguna materia pendiente del curso anterior.
- Establecer objetivos mínimos para lograr por parte del alumno.

f) Criterios generales de atención a alumnos con necesidades de apoyo educativo.

El objetivo principal es que los alumnos que requieren un determinado apoyo o atención educativa específica es que puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales, intelectuales y emocionales. Para ello se propone:

- Adaptar los contenidos curriculares propuestos al nivel de los alumnos para facilitar la consecución de los mismos.
- Establecer una coordinación de los tutores con los profesores de apoyo para adaptar las tareas a las necesidades y dificultades del alumno.
- Programar contenidos de distinto grado de dificultad.
- Adecuar los procedimientos e instrumentos de evaluación.

➤ **Aspecto tecnológico.**

Actuaciones para poder detectar la competencia digital del centro y poder dar respuesta a la brecha digital que puedan tener las familias.

- Herramientas digitales.

- Identificación de herramientas digitales de las que dispone el centro.
- Disponibilidad por el profesorado de herramientas digitales.
- Disponibilidad por el alumnado de herramientas digitales.

15

- Recursos digitales.

- Identificación de los recursos digitales de que dispone el centro: plataformas educativas y aula virtual.

- Actuaciones para detectar la competencia digital del profesorado.

- Identificación de las necesidades del profesorado en relación con su competencia digital.
- En aquellos ámbitos en los que se haya detectado un nivel menor de competencia digital del profesorado y, necesariamente, con el trabajo docente a través de aulas virtuales, establecimiento de itinerarios y actividades formativas en el marco de los planes de formación permanente del profesorado.

- Actuaciones para detectar la competencia digital del alumnado.

- Identificación de las necesidades del alumnado en relación a la competencia digital (manejo de herramientas, programas, aplicaciones, plataformas, etc).
- Utilizar las diferentes plataformas digitales como instrumento de aprendizaje de los diferentes contenidos durante la enseñanza presencial del alumnado con el objetivo de reforzar positivamente la competencia digital y la competencia de aprender a aprender.
- Se iniciará a los alumnos en el manejo de otras herramientas digitales nuevas como Kahoot y Quizizz.
- Proponer actividades digitales a realizar, tanto en casa como en clase, que permitan mejorar el uso de las distintas aplicaciones, programas y herramientas.
- Realizar actividades que requieran un aprendizaje autónomo por parte del alumno.

- Actuaciones para detectar la competencia digital en las familias.

- Identificación de la competencia digital de las familias del alumnado *Detección de la brecha digital.
- Articulación de medidas compensatorias de la brecha digital: préstamo de herramientas informáticas, colaboración con otras entidades.

❖ Criterios sobre la competencia digital.

La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la privacidad, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico..

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico, con el conocimiento de aplicaciones informáticas, con el acceso a fuentes de información y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionados con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación.

6

Para el desarrollo adecuado de la competencia digital resulta necesario abordarla desde distintos bloques:

1- Información: Buscar y seleccionar datos, reconocer fuentes fiables, contrastar información, destacar aquella que es relevante.

COMPETENCIAS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. - Evaluación de información, datos y contenido digital.	Buscadores y navegadores. Herramientas de búsqueda.	Conocer la forma de realizar búsquedas y filtrado de información.
	Tipos de fuentes de información. Portales de contenido por especialidad	Conocer las fuentes de información fiables. Conocer la forma de citar la información.
	Organizadores de información. Herramientas de almacenamiento web.	Conocer herramientas para organizar información. Conocer herramientas para almacenar y recuperar la información.

2- Comunicación: Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos por medio de herramientas en red, conectar con otros y colaborar mediante herramientas digitales, interaccionar y participar en comunidades y redes.

COMPETENCIAS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción mediante tecnologías digitales. - Compartir información y contenidos. - Gestión de la identidad digital. - Entornos personales de aprendizaje. 	Dispositivos digitales. Conocer el funcionamiento y uso de programas y de videoconferencias. Aplicaciones de almacenamiento.	Conocer el uso del correo electrónico. Conocer el funcionamiento y uso de programas y de videoconferencias.
	Información digital. Aula virtual. Gestores de contenido. Herramientas de gestión del tiempo y de tareas.	Conocer los beneficios de compartir contenido e información con los compañeros/as. Organizar su tarea y eventos en herramientas de gestión con ayuda del aula virtual.
	Normas de conducta.	Conocer las normas de respeto en la red.

3- Creación de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar contenidos y conocimientos previos, realizar producciones artísticas.

COMPETENCIAS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de contenidos digitales. - Integración y reelaboración de contenidos digitales. 	Herramientas de creación de mapas mentales y esquemas. Herramientas de creación de podcast. Herramientas de mapas.	Crear contenidos en diferentes formatos, soportes y aplicaciones. Ser capaz de crear contenido mediante medios digitales: mapas mentales, esquemas, podcast, mapas, infografías, carteles, trípticos, códigos QR, cómics...

4- Seguridad: Conocer los riesgos y amenazas de la red o manejar las diferentes medidas de seguridad.

COMPETENCIAS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Protección de dispositivos y de contenido digital. - Protección de datos personales e identidad digital. - Protección de la salud y bienestar. Virtudes y riesgos de internet. 	Contraseñas, patrones y antivirus.	Proteger los dispositivos con diversos medios y medidas preventivas.
	Contraseñas seguras.	Saber crear contraseñas seguras.
	Posturas de trabajo. Decálogo seguro ante el trabajo digital.	Conocer los principales consejos que le ayuden a realizar un trabajo saludable ante la tecnología.

▪ **Propuestas de innovación y mejora.**

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 1: Potenciar el empleo de las nuevas tecnologías	
Medida	Potenciar el empleo de las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizándola de forma activa por parte de los alumnos, facilitando el acceso a esta herramienta por parte de los alumnos como medio de apoyo y refuerzo en sus

	aprendizajes.
Estrategia de desarrollo	Utilización de apps, aulas virtuales y programas que faciliten su aprendizaje en las distintas áreas.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 2: Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
Medida	Favorecer su utilización por parte del profesorado en sus tareas habituales del centro.
Estrategia de desarrollo	Uso de las TIC como instrumento cognitivo para la mejora de calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 3: Potenciar el uso del aula virtual y otras plataformas	
Medida	Potenciar el uso de plataforma de aulas virtuales, Edmodo en todas las etapas educativas y para todos los sectores de la comunidad educativa.
Estrategia de desarrollo	Utilización de las aulas virtuales para facilitar y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los interciclos.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 4: Establecer criterios metodológicos comunes	
Medida	Establecer líneas metodológicas comunes de trabajo.
Estrategia de desarrollo	Creación de una hoja de ruta para establecer las líneas metodológicas que se van a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Inicio de curso

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 5: Establecer criterios comunes de evaluación	
Medida	Llegar a acuerdos en los distintos interciclo sobre la práctica y la evaluación.
Estrategia de desarrollo	Consenso entre los profesores del mismo interciclo sobre las diferentes apps y metodología TIC que se va a poner en práctica.

Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Inicio de curso

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje	
ACCIÓN 6: Incorporar la Robótica en el horario lectivo	
Medida	Impartir robótica en el centro.
Estrategia de desarrollo	Programar en el Plan de Autonomía del centro la propuesta de impartir Robótica a todos los niveles dentro del horario lectivo.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Inicio de curso

3.3. Desarrollo profesional.

Desde el curso 98/99 todo el profesorado del centro ha estado interesado en su formación de cara a la introducción de las nuevas tecnologías en el currículum. Esta formación se ha realizado fundamentalmente a través de cursos, seminarios y grupos de trabajo. La formación se selecciona y orienta en función de las necesidades detectadas. Además, de la formación dirigida a la organización didáctica de las TIC, se ha de considerar especialmente relevante la creación de materiales educativos propios o entornos de aprendizaje con TIC.

Desde la propia dirección del centro se transmite la información necesaria para inscribirse y realizar cursos de formación a través del CRFPTIC y del portal de educación de la Junta de Castilla y León, algunos de los cuales son llevados a cabo por distintos docentes.

- Medidas de actuación para mejorar la formación del profesorado.
 - En aquellos ámbitos en los que se haya detectado un nivel menor de competencia digital del profesorado con el trabajo docente a través de aulas virtuales, establecimiento de itinerarios y actividades formativas en el marco de los planes de formación permanente del profesorado.
 - Identificación de las necesidades del profesorado en relación a la competencia digital (manejo de herramientas, programas, aplicaciones, plataformas, etc.).
 - Utilizar las diferentes plataformas digitales como instrumento de aprendizaje de los diferentes contenidos del alumnado con el objetivo de reforzar positivamente la competencia digital.
 - Creación de un banco de actividades para facilitar el trabajo teniendo mayor número de recursos a disposición del profesorado.
 - Implantación de cauces digitales para el desarrollo de los diversos órganos de coordinación didáctica: claustro de profesores, equipos de nivel/internivel, etc.
 - En aquellos ámbitos en los que se haya detectado un nivel menor de competencia digital del profesorado y, necesariamente, con el trabajo docente a través de aulas virtuales, establecimiento de itinerarios y actividades formativas en el marco de los planes de formación permanente del profesorado.
 - Formación del profesorado en los siguientes aspectos:
 - Utilización de herramientas para la realización de clases online.
 - Programas educativos-interactivos.
 - Utilización del Aula virtual.

- En el curso actual se han comenzado a impartir talleres de Robótica en el centro, por parte del profesorado, lo que ha llevado al centro a recibir formación en años anteriores y durante el presente curso de forma conjunta todo el profesorado del centro; así como de forma individual, dependiendo de los intereses de formación del profesorado.

- **Propuestas de innovación y mejora.**

3.3. Desarrollo profesional	
ACCIÓN 1: Plantear acciones formativas adaptadas a las necesidades educativas.	
Medida	Orientar las acciones formativas en TIC hacia las necesidades detectadas a través de instrumentos de valoración específicos.
Estrategia de desarrollo	Participación en distintos cursos, webinar o cursos on line, basados en acciones formativas en TIC.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico

3.3. Desarrollo profesional	
ACCIÓN 2: Favorecer la actividad docente mediante la utilización y creación de materiales de forma colaborativa.	
Medida	Implantar acciones formativas sobre elaboración de materiales educativos digitales y sobre la integración de las TIC.
Estrategia de desarrollo	Creación de un banco de recursos digitales para favorecer y enriquecer la actividad docente.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico

3.3. Desarrollo profesional	
ACCIÓN 3: Impulsar actividades formativas que cubran las necesidades de los docentes.	
Medida	Elaborar estrategias organizativas coordinadas para dinamizar y motivar la difusión de las acciones formativas.
Estrategia de desarrollo	Intercambio de experiencias entre profesores del Centro para motivar la difusión de las acciones formativas.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico

3.4. Procesos de evaluación.

La evaluación consiste en verificar si los alumnos han conseguido iniciarse en la búsqueda de información para el aprendizaje, y conocer y hacer uso de las ventajas y oportunidades para su desarrollo intelectual y personal que les aporta el uso de las nuevas tecnologías.

➤ **Procesos educativos.**

➤ **Procesos educativos para 1º de Ed. Infantil**

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

La adquisición de hábitos saludables que contribuya al cuidado del propio cuerpo implica iniciarse también en el desarrollo de hábitos de seguridad en el uso de las tecnologías, que favorezca comprender la importancia de su uso responsable, saludable y ético.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.1 Reconocer y nombrar necesidades y sentimientos propios iniciándose en el control de sus emociones.	- Percepción de los cambios físicos (rasgos, estatura) - Representación gráfica de la figura humana: representación de la cabeza, aparición de nuevos elementos, piernas, pelos. /monigote primitivo/
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo. 3.3 Identificar normas, rutinas y hábitos, desarrollando experiencias saludables y sostenibles para la mejora de la salud y el bienestar.	- Identificación de situaciones peligrosas. - Implicaciones de la discapacidad sensorial, física o cognitiva en el aula. - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.1 Conocer distintos grupos sociales más significativos de su entorno, reconociendo las diferentes estructuras de vida familiar. 4.8 Nombrar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad identificando sus elementos. 4.9 Reconocer los diferentes medios de transporte identificando sus características. 4.10 Disfrutar en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno mostrando respeto.	- Herramientas para la identificación de las necesidades, emociones, sentimientos, vivencias e intereses en sí mismo.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

El alumnado experimentará y desplegará progresivamente destrezas sencillas propias del pensamiento computacional y de diseño, en un contexto sugerente y divertido, que estimulará su curiosidad por entender lo que les rodea y les animará a plantear soluciones creativas y originales para responder a los retos que se plantean. Por otro lado, el manejo y la búsqueda en distintas fuentes de información implicarán un acercamiento a los medios digitales aprendiendo a distinguir y valorar los contenidos obtenidos.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
------------------------	-------------------------	------------

<p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.3 Examinar con curiosidad el comportamiento de ciertos elementos o materiales a través de la manipulación o la actuación sobre ellos.</p> <p>2.5 Proponer secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas, iniciándose en el desarrollo de habilidades básicas de pensamiento computacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Asociación de diferentes formas de representación. - Sentido del número en relación a pequeñas cantidades. - Operaciones aritméticas básicas. Juntar-quitar. - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. - Seriaciones y secuencias lógicas temporales elementales. - Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida cotidiana.
--	--	--

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

A partir del acercamiento del alumnado a la alfabetización digital en esta área, mediante la lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida por medios digitales, el uso saludable y responsable las tecnologías digitales, o la utilización de aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines, el alumnado podrá iniciarse en el descubrimiento y desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p>	<p>1.2. Enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes.</p> <p>1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto.</p>	<p>Alfabetización digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: aprendizaje y disfrute. - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.
<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>2.2. Comprender mensajes sencillos transmitidos, mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Discriminación entre la realidad y el contenido de juegos en soporte digital con ayuda del adulto.
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	<p>3.8. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas con ayuda del adulto como medio de disfrute y motivación.</p>	

➤ Procesos educativos para 2º de Ed. Infantil

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

La adquisición de hábitos saludables que contribuya al cuidado del propio cuerpo implica iniciarse también en el desarrollo de hábitos de seguridad en el uso de las tecnologías, que favorezca comprender la importancia de su uso responsable, saludable y ético.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.4 Aceptar las características, intereses y gustos de los demás mostrando actitudes de respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes. - Implicaciones de la discapacidad sensorial, física o cognitiva en el entorno. - Herramientas para la identificación, aceptación de necesidades, emociones, sentimientos, vivencias e intereses en sí mismo y en los demás.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.	
4. <i>Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</i>	4.1. Conocer e identificar distintos grupos sociales más significativos de su entorno, reconociendo las diferentes estructuras de vida familiar.. 4.8 Reconocer los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, interesándose por otras formas de vida. 4.9 Reconocer los diferentes medios de transporte y algunas normas elementales de educación vial identificando sus características. 4.10 Participar en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

El alumnado experimentará y desplegará progresivamente destrezas sencillas propias del pensamiento computacional y de diseño, en un contexto sugerente y divertido, que estimulará su curiosidad por entender lo que les rodea y les animará a plantear soluciones creativas y originales para responder a los retos que se plantean. Por otro lado, el manejo y la búsqueda en distintas fuentes de información implicarán un acercamiento a los medios digitales aprendiendo a distinguir y valorar los contenidos obtenidos.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
------------------------	-------------------------	------------

<p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones con apoyo del docente para la resolución de tareas analógicas, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo, valorando y comparando opiniones propias y ajenas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuantificadores contextualizados para expresar cantidades. - Conteo siguiendo la cadena numérica. Recta numérica. - Asociación de diferentes formas de representación. - Representación gráfica de los números. - Modelo de control de variables. <p>Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas.
--	---	--

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

A partir del acercamiento del alumnado a la alfabetización digital en esta área, mediante la lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida por medios digitales, el uso saludable y responsable las tecnologías digitales, o la utilización de aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines, el alumnado podrá iniciarse en el descubrimiento y desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p>	<p>1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por la diversidad de perfiles lingüísticos.</p> <p>1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda puntual del adulto.</p>	<p>Alfabetización digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: comunicación, aprendizaje y disfrute. - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Interpretación de imágenes y cortometrajes, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos a través de medios digitales o audiovisuales con ayuda del adulto.
<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>2.2. Comprender mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.</p>	
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	<p>3.8. Expresarse con ayuda del adulto, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas, como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.</p>	

➤ **Procesos educativos para 3º de Ed. Infantil**

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

La adquisición de hábitos saludables que contribuya al cuidado del propio cuerpo implica iniciarse también en el desarrollo de hábitos de seguridad en el uso de las tecnologías, que favorezca comprender la importancia de su uso responsable, saludable y ético.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales. 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y anticipación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes. - Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas. - Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa. 3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y mostrando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. - Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas. - Medios de transporte y comunicación más cercanos: reconocimiento e identificación. - Identificación y reconocimiento de las normas y señales básicas de educación vial.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.8 Reconocer y valorar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, mostrando sensibilización y rechazo ante desigualdades. 4.9 Reconocer y diferenciar los diferentes medios de transporte y las normas más elementales de educación vial identificando sus características. 4.10 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	<ul style="list-style-type: none"> - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

El alumnado experimentará y desplegará progresivamente destrezas sencillas propias del pensamiento computacional y de diseño, en un contexto sugerente y divertido, que estimulará su curiosidad por entender lo que les rodea y les animará a plantear soluciones creativas y originales para responder a los retos que se plantean. Por otro lado, el manejo y la búsqueda en distintas fuentes de información implicarán un acercamiento a los medios digitales aprendiendo a distinguir y valorar los contenidos obtenidos.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
------------------------	-------------------------	------------

<p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. - Asociación de diferentes formas de representación. - Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. - Seriaciones y secuencias lógicas temporales. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno. - Modelo de control de variables. <p>Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas. Causas y consecuencias.
--	--	---

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

A partir del acercamiento del alumnado a la alfabetización digital en esta área, mediante la lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida por medios digitales, el uso saludable y responsable las tecnologías digitales, o la utilización de aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines, el alumnado podrá iniciarse en el descubrimiento y desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno</p>	<p>1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.</p> <p>1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales de forma cada vez más autónomo.</p>	<p>I. Alfabetización digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la

<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>	<p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.</p>	<p>creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades.</p>	<p>3.8. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.</p>	

➤ **Procesos educativos para 1º de Ed. Primaria**

CIENCIAS NATURALES

En el área Ciencias de la Naturaleza se utilizan dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Además, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1 Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales, con ayuda, de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo el medio natural. (CD1, CD3, CD4)</p>	<p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las necesidades del contexto educativo. Entornos personales y/o virtuales de Aprendizaje seguros. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros. <p>2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. - Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). - Estrategias básicas de trabajo en equipo.
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre el medio natural, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural.</p>	<p>2.2 Iniciarse en la búsqueda de información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en experimentaciones relacionadas con el medio natural. (CD1, CD4)</p>	
<p>3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.3 Mostrar interés por el pensamiento computacional, descubriendo la resolución de problemas sencillos de programación. (CD5)</p>	

<p>6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>6.1 Descubrir estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, explorando de forma guiada la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio tecnológico y ambiental, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CD4)</p>	
---	--	--

CIENCIAS SOCIALES

En el área Ciencias Sociales se potencia la investigación y análisis crítico de la información digital que surge en relación a los fenómenos sociales e históricos. Se utilizan, por tanto, dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Por otra parte, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1 Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales, con ayuda, de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo las sociedades y los territorios. (CD1, CD3, CD4)</p>	<p>B. Tecnología y digitalización 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. – Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.</p>
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.</p>	<p>2.2 Iniciarse en la búsqueda de información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en experimentaciones relacionadas con el medio social y cultural. (CD4)</p>	

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La competencia digital implica la alfabetización digital del alumnado en el ámbito artístico de manera progresiva haciendo un uso crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, sin olvidar cuestiones relacionadas con la privacidad y la propiedad intelectual. El uso de herramientas y medios digitales y multimodales como medios de expresión, de reconocimiento y de experimentación, así como el

fomento del uso de herramientas o plataformas virtuales que permitan al alumnado construir un nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Investigar sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	<p>2.1 Iniciarse en la selección y aplicación de estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas. (CD1)</p> <p>2.2 Identificar elementos característicos básicos de distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, indicando los canales, medios y técnicas empleados. (CD1)</p>	<p>– Profesiones elementales vinculadas con las artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p>– Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales</p>

MÚSICA Y DANZA

Usando las TIC para crear y escuchar música, crear y visualizar obras de teatro, grabar y reproducir audio y vídeo, analizar los mensajes que se transmiten a través de los medios y de nuestros propios mensajes, o realizando búsquedas guiadas en internet se reforzará esta competencia. Además, haciendo uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información atendiendo a los principios de privacidad y propiedad intelectual, participando en proyectos mediante la utilización de herramientas que permitirán construir conocimiento, comunicarse y expresar para crear, y reelaborando contenidos digitales en distintos formatos, se contribuirá a la competencia digital.

29

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Investigar sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	<p>2.1 Iniciarse en la selección y aplicación de estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas. (CD1)</p> <p>2.2 Identificar elementos característicos básicos de distintas manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, indicando los canales, medios y</p>	<p>– La música descriptiva y programática como medio de evocación de ideas, sentimientos e imágenes extra-musicales y de fomento de la percepción auditiva y de la creatividad.</p>

	técnicas empleados. (CD1)	
--	---------------------------	--

EDUCACIÓN FÍSICA

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.	6.2 Iniciarse en la utilización de dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, de forma guiada, adoptando hábitos de uso seguro y responsable. (CD1, CD2, CD3, CD4)	G. Información, digitalización y comunicación. - Vocabulario específico del área. - Fuentes para la obtención de información. - Instrumentos y dispositivos digitales. - Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda de información. - interacción oral adecuada en contextos informales y escucha activa. - Expresión y escucha de necesidades, vivencias y emociones.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

La evolución de la tecnología digital ha propiciado la aparición de escenarios comunicativos y de aprendizaje con formatos y soportes que permiten la adquisición de conocimientos, siendo esta área la que facilita el desarrollo de la competencia digital en la búsqueda, tratamiento y reelaboración de información. *Competencia personal, social y aprender a aprender* La competencia personal, social y de aprender a aprender se desarrolla a través de la lengua castellana de forma constructiva y en gran medida, implicando la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y promover un crecimiento personal constante para gestionar el tiempo y la información eficazmente, así como, para mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda, elementos de la comunicación no verbal, aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.	2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos más sencillos, e identificando, de manera acompañada, los elementos no verbales más elementales. (CD3)	- Alfabetización mediática e informacional: estrategias elementales para la búsqueda guiada de información. Comunicación de la información. Reconocimiento de autoría. Uso guiado de la biblioteca.

<p>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.</p>	<p>4.1 Comprender el sentido global y la información relevante de textos breves y cercanos, escritos y multimodales, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura. (CD1)</p>	
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.3 Reconocer, de manera guiada, hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información. (CD)</p>	

LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

31

El acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas, recursos o apoyos digitales y soportes como plataformas virtuales, contribuirán al desarrollo de la competencia digital, concretamente al tratamiento digital de la información en las búsquedas en internet, a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales o a la participación en actividades o proyectos escolares con herramientas o plataformas virtuales para la construcción de nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>2. Expresar 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.</p>	<p>2.2 Reconocer, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento. (CD2)</p>	<p>– Acercamiento a las herramientas analógicas y digitales básicas y elementales para la comprensión y expresión oral y multimodal.</p>
<p>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.</p>	<p>3.1 Participar, de forma guiada, situaciones de interacción muy elementales sobre temas cotidianos, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y con actitud respetuosa. (CD3)</p>	

<p>5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.</p>	<p>5.2. Identificar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. (CD2)</p>	
---	---	--

MATEMÁTICAS

Persigue la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento matemático en la formulación de una situación-problema, la selección de las herramientas adecuadas para su resolución, la interpretación de las soluciones en el contexto y la toma de decisiones estratégicas. También se contribuye al desarrollo de esta competencia a través del acercamiento textos multimodales y a la utilización de herramientas, aplicaciones, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, de la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos relacionados con las matemáticas, con herramientas y aplicaciones digitales, procurando, el fomento del espíritu crítico, ético, seguro y responsable ante su utilización.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.</p>	<p>3.1 Identificar conjeturas matemáticas sencillas descubriendo patrones y relaciones de forma guiada. (CD5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Utilización de sencillas herramientas digitales para la creación de contenidos digitales de forma creativa. – Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos, recursos manipulables y tecnológicos.
<p>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 diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>4.1 Identificar rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, descubriendo principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada. (CD5)</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas sencillas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas. (CD1, CD3, CD5)</p>	
<p>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</p>	<p>6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos básicos y sencillos, de forma verbal o gráfica. (CD5)</p>	

permanencia a las ideas matemáticas.		
--------------------------------------	--	--

➤ **Procesos educativos para 2º de Ed. Primaria**

Criterios de evaluación	Estándares	Indicadores
Usar el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y domina sus funciones. Usa el teclado pero no domina todas sus funciones. No domina las funciones del teclado.
Saber buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos. No sabe buscar programas pero si los utiliza. Sabe buscar programas pero no sabe utilizarlos. No sabe buscar programas ni utilizarlos.
Saber buscar aplicaciones a través de "Menú Inicio" "Programas"...	Sabe buscar aplicaciones a través de "Menú Inicio" "Programas"...	Sabe buscar aplicaciones. No sabe buscar aplicaciones.
Saber utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot. Necesita ayuda para utilizar estas herramientas. No sabe utilizar estas herramientas.
Saber establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... Necesita ayuda para establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... No sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...

➤ **Procesos educativos para 3º de Ed. Primaria**

CIENCIAS NATURALES

En el área Ciencias de la Naturaleza se utilizan dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Además, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1 Buscar información sobre el medio natural utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura. (CD1, CD3, CD4) 1.2 Reelaborar contenidos digitales sencillos sobre el medio natural, de forma guiada, a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo. (CD2, CD3, CD5) 1.3 Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre el medio natural. (CD2, CD3, CD4)	B. Tecnología y digitalización 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización). – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. – Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad, correos no deseados...) y estrategias de actuación.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre el medio natural, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural.	2.2 Buscar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico. (CD1, CD4) 2.5 Presentar los resultados de las investigaciones sobre el medio natural, en diferentes formatos, explorando el lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (CD2, CD4)	2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional. – Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. – Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. – Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas. – Iniciación en la programación a través de
3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.3 Iniciarse en la resolución de forma guiada, problemas sencillos de programación, experimentando con algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. (CD5)	
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.2 Desarrollar estilos de vida saludables reconociendo la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene y el uso adecuado de nuevas tecnologías. (CD4)	

<p>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</p>	<p>5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio natural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CD1)</p>	<p>recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).</p>
<p>6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>6.1 Mostrar estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección de elementos y seres del planeta y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CD4)</p>	

CIENCIAS SOCIALES

En el área Ciencias Sociales se potencia la investigación y análisis crítico de la información digital que surge en relación a los fenómenos sociales e históricos. Se utilizan, por tanto, dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Por otra parte, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1 Buscar información sobre las sociedades y territorios utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura. (CD1, CD3, CD4) 1.2 Reelaborar de contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, de forma guiada, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo. (CD2, CD3, CD5) 1.3 Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma</p>	<p>B. Tecnología y digitalización 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección y organización). – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales</p>

	responsable y respetuosa, indagando sobre las sociedades y los territorios. (CD2, CD3, CD4, CD5)	restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.	2.2 Buscar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. (CD1, CD4) 2.3 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre las sociedades y los territorios, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos. (CD1) 2.4 Presentar los resultados de las investigaciones sobre el medio social y cultural, en diferentes formatos, explorando el lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (CD2, CD4)	– Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.
3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.	3.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CD1)	

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La competencia digital implica la alfabetización digital del alumnado en el ámbito artístico de manera progresiva haciendo un uso crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, sin olvidar cuestiones relacionadas con la privacidad y la propiedad intelectual. El uso de herramientas y medios digitales y multimodales como medios de expresión, de reconocimiento y de experimentación, así como el fomento del uso de herramientas o plataformas virtuales que permitan al alumnado construir un nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Investigar sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una	2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto	– Normas elementales de comportamiento en la recepción de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes espacios. – Vocabulario específico sencillo y de uso común de las artes plásticas,

<p>sensibilidad artística propia.</p>	<p>en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas, mostrando interés y aprecio por las mismas. (CD1) 2.2 Distinguir elementos característicos básicos de distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, indicando los canales, medios y técnicas utilizados, identificando sus diferencias y similitudes y dialogando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés, aprecio y respeto. (CD1)</p>	<p>visuales y audiovisuales. – Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p>
<p>3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.</p>	<p>3.1 Producir obras propias básicas y sencillas creativas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales básicos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas. (CD2)</p>	

MÚSICA Y DANZA

Usando las TIC para crear y escuchar música, crear y visualizar obras de teatro, grabar y reproducir audio y vídeo, analizar los mensajes que se transmiten a través de los medios y de nuestros propios mensajes, o realizando búsquedas guiadas en internet se reforzará esta competencia. Además, haciendo uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información atendiendo a los principios de privacidad y propiedad intelectual, participando en proyectos mediante la utilización de herramientas que permitirán construir conocimiento, comunicarse y expresar para crear, y reelaborando contenidos digitales en distintos formatos, se contribuirá a la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>2. Investigar sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.</p>	<p>2.1. Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas, mostrando interés y aprecio por las mismas. (CD1) 2.2 Distinguir elementos</p>	<p>– Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas. – Acercamiento y exploración inicial de aplicaciones informáticas básicas de grabación y edición de audio: utilización en la audición y conocimiento de obras diversas.</p>

	característicos básicos de distintas manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, indicando los canales, medios y técnicas utilizados, identificando sus diferencias y similitudes y dialogando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés, aprecio y respeto. (CD1)	
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, el cuerpo y los medios digitales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.	3.1 Producir obras propias básicas y sencillas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas. (CD2)	

EDUCACIÓN FÍSICA

38

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.	6.2. Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable y crítico. (CD1, CD2, CD3, CD4)	G. Información, digitalización y comunicación. - Vocabulario específico del área. - Instrumentos y dispositivos digitales. - Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de información. - Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás. - Producción escrita con orden y estructura adecuada. - Expresión, escucha y valoración de necesidades, vivencias y emociones.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

La evolución de la tecnología digital ha propiciado la aparición de escenarios comunicativos y de aprendizaje con formatos y soportes que permiten la adquisición de conocimientos, siendo esta área la que facilita el

desarrollo de la competencia digital en la búsqueda, tratamiento y reelaboración de información. *Competencia personal, social y aprender a aprender* La competencia personal, social y de aprender a aprender se desarrolla a través de la lengua castellana de forma constructiva y en gran medida, implicando la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y promover un crecimiento personal constante para gestionar el tiempo y la información eficazmente, así como, para mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda, elementos de la comunicación no verbal, aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.	2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración del contenido y de los elementos no verbales elementales. (CD3)	<p>– Alfabetización mediática e informacional: estrategias básicas para la búsqueda guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación y comunicación creativa de la información. Uso de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. La propiedad intelectual y la privacidad.</p>
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales básicos. (CD2) 3.2 Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y cortesía lingüística. (CD3)	
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.	4.1 Comprender el sentido global y la información relevante de textos sencillos, escritos y multimodales, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura. (CD1) 4.2 Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido, estructura e iniciándose en la evaluación de su fiabilidad. (CD1)	
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	5.1 Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas al servicio de la cohesión y progresando, de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión. (CD2, CD3)	

	<p>5.2 Elaborar pequeños esquemas, mapas conceptuales y resúmenes sencillos, de manera creativa, individualmente y en grupo, usándolos como instrumentos que facilitan la comprensión y ayuden a organizar la información y el pensamiento. (CD3)</p>	
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1 Localizar y seleccionar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos elementales dados, reconociendo la propiedad intelectual y respetando la privacidad. (CD1, CD2, CD4)</p> <p>6.2 Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada utilizando medios y soportes sencillos. (CD2, CD3)</p> <p>6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis y la comunicación de la información. (CD1, CD4)</p> <p>6.4 Reconocer estrategias sencillas para localizar ejemplares bibliográficos de diversos tipos en la biblioteca del centro. (CD1)</p>	
<p>7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y para disfrutar de su dimensión social.</p>	<p>7.1 Leer con progresiva autonomía textos de diversos autores y autoras ajustados a sus gustos e intereses y seleccionados con creciente autonomía, avanzando en la construcción de su identidad lectora. (CD3)</p> <p>7.2 Compartir la experiencia y disfrute por la lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar. (CD3)</p>	
<p>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</p>	<p>9.1 Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la relación entre sustantivos, adjetivos y verbos, la ortografía reglada básica, las relaciones de significado entre las palabras y la relación entre la</p>	

comprensión oral y escrita.	intención comunicativa y la modalidad oracional, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras, enunciados y textos, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos. (CD2)
-----------------------------	---

LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

El acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas, recursos o apoyos digitales y soportes como plataformas virtuales, contribuirán al desarrollo de la competencia digital, concretamente al tratamiento digital de la información en las búsquedas en internet, a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales o a la participación en actividades o proyectos escolares con herramientas o plataformas virtuales para la construcción de nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
2. Expresar 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.	2.2 Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado. (CP1, CD2) 2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento. (CD2)	– Recursos básicos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. – Herramientas analógicas y digitales básicas y sencillas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
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.	3.1 Participar, de forma guiada, en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. (CD3)	
5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y	5.2. Utilizar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y	

conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.	en soportes analógicos y digitales. (CD2)	
---	---	--

MATEMÁTICAS

Persigue la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento matemático en la formulación de una situación-problema, la selección de las herramientas adecuadas para su resolución, la interpretación de las soluciones en el contexto y la toma de decisiones estratégicas. También se contribuye al desarrollo de esta competencia a través del acercamiento textos multimodales y a la utilización de herramientas, aplicaciones, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, de la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos relacionados con las matemáticas, con herramientas y aplicaciones digitales, procurando, el fomento del espíritu crítico, ético, seguro y responsable ante su utilización.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1 Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada. (CD1, CD5)	<ul style="list-style-type: none"> – Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos (calculadora) para la realización de cálculos, automatismos, resolución y comprensión problemas o conjeturas. – Utilización de herramientas digitales para la creación de contenidos digitales con creatividad.
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 diferentes situaciones de la vida cotidiana.	4.1 Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional. (CD3, CD5, CC2) 4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas. (CD1, CD3, CD5)	
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en diversas situaciones de la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1 Interpretar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propios. (CD3) 5.2 Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo e interpretando conexiones entre ellas. (CD3, CD5)	
6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y	6.1 Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo	

resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	vocabulario específico básico e identificando la idea principal del mensaje. (CD1) 6.2 Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, utilizando un lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos. (CD5)	
---	--	--

➤ **Procesos educativos para 4º de Ed. Primaria**

Criterios de evaluación	Estándares	Indicadores
Usar el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y domina sus funciones. Usa el teclado pero no domina todas sus funciones. No domina las funciones del teclado.
Saber buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos. No sabe buscar programas pero si los utiliza. Sabe buscar programas pero no sabe utilizarlos. No sabe buscar programas ni utilizarlos.
Saber utilizar el procesador de textos Word.	Sabe utilizar el procesador de textos Word.	Sabe utilizar el procesador de textos. No utiliza todas las funciones del procesador de textos. No sabe utilizar el procesador de textos.
Saber navegar por Internet.	Sabe navegar por Internet.	Sabe buscar por Internet. No sabe buscar por Internet.
Utilizar el correo electrónico.	Utiliza el correo electrónico.	Utiliza el correo electrónico. No sabe utilizar el correo electrónico.
Manipular correctamente los USB y CDs.	Manipula correctamente los USB y CDs.	Manipula correctamente los USB y CDs. No sabe manipular correctamente los UBS y CDs.
Conocer el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.	Conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.	Conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente. Conoce parcialmente el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente. No conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.

Saber utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot. Necesita ayuda para utilizar estas herramientas. No sabe utilizar estas herramientas.
Saber establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... Necesita ayuda para establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... No sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...

➤ **Procesos educativos para 5º de Ed. Primaria**

CIENCIAS NATURALES

En el área Ciencias de la Naturaleza se utilizan dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Además, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1 Buscar, analizar y organizar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente. (CD1, CD3, CD4) 1.2 Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CD2, CD3, CD5) 1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre el medio natural. (CD2, CD3, CD4, CD5)	B. Tecnología y digitalización. 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). – Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales

<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre el medio natural, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural.</p>	<p>2.2 Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico. (CD1, CD4) 2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre el medio natural, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. (CD1) 2.5 Comunicar los resultados de las investigaciones sobre el medio natural, en diferentes formatos, adaptando el mensaje a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos. (CD2, CD4)</p>	<p>restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación. <p>2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto. - Estrategias en situaciones de incertidumbre generadas a partir de contextos de aprendizaje cooperativo: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, aceptación y valoración positiva del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.
<p>3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.2 Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (CD4, CD5) 3.3 Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. (CD5) 3.4 Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, reconociendo necesidades del entorno y proponiendo posibles objetivos. (CD5)</p>	<p>identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto. - Estrategias en situaciones de incertidumbre generadas a partir de contextos de aprendizaje cooperativo: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, aceptación y valoración positiva del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.
<p>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.1 Desarrollar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, desarrollando habilidades intra e interpersonales, fomentando relaciones afectivas saludables y analizando los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre. (CD4) 4.2 Adoptar estilos de vida</p>	<p>oportunidad de aprendizaje.</p>

	saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías. (CD4)	
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.	5.1 Identificar y analizar críticamente las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio natural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CD1)	
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1 Poner en práctica estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta y el uso sostenible de los recursos naturales, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CD4) 6.2 Participar con actitud emprendedora de forma individual y/o cooperativa en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno tecnológico y ambiental. (CD4)	

CIENCIAS SOCIALES

En el área Ciencias Sociales se potencia la investigación y análisis crítico de la información digital que surge en relación a los fenómenos sociales e históricos. Se utilizan, por tanto, dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Por otra parte, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
------------------------	-------------------------	------------

<p>1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje 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 sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1 Buscar, analizar y organizar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente. (CD1, CD3, CD4)</p> <p>1.2 Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CD2, CD3, CD5)</p> <p>1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios. (CD2, CD3, CD4, CD5)</p>	<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). – Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros. – Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.</p>	<p>2.2 Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. (CD1, CD4)</p> <p>2.3 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre las sociedades y los territorios, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. (CD1)</p> <p>2.4 Comunicar los resultados de las investigaciones sobre el medio social y cultural, en diferentes formatos, adaptando el mensaje a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos. (CD2, CD4)</p>	
<p>3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</p>	<p>3.1 Identificar y analizar críticamente las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CD1)</p>	

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La competencia digital implica la alfabetización digital del alumnado en el ámbito artístico de manera progresiva haciendo un uso crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, sin olvidar cuestiones relacionadas con la privacidad y la propiedad intelectual. El uso de herramientas y medios digitales y multimodales como medios de expresión, de reconocimiento y de experimentación, así como el fomento del uso de herramientas o plataformas virtuales que permitan al alumnado construir un nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
1. Descubrir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad.	1.1 Distinguir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la búsqueda, la recepción activa en diferentes contextos, mostrando curiosidad, placer y apertura por el descubrimiento de lo nuevo y respeto por las mismas e incorporando la perspectiva de género. (CD1) 1.2 Describir manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales explorando y analizando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando positivamente y respetando la diversidad que las genera. (CD1) 1.3 Utilizar el vocabulario específico del lenguaje plástico, visual y audiovisual en diversos contextos de recepción, análisis, creación planteados en el aula, expresando opiniones de manera fundamentada, con una actitud abierta y respetuosa hacia las manifestaciones artísticas. (CD1)	<ul style="list-style-type: none"> - Propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, de diferentes géneros, estilos, corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales. Propuestas artísticas específicas de Castilla y León. - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales. - Géneros y formatos de producciones audiovisuales. - Características del lenguaje audiovisual multimodal. - Profesiones vinculadas con las artes plásticas, visuales y audiovisuales. - Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación y manipulación de producciones plásticas, visuales y audiovisuales. - Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo. - Producciones multimodales: realización sencilla con diversas herramientas. - Las herramientas y las técnicas básicas de animación.
2. Investigar sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas, reflexionando sobre la información obtenida, mostrando interés, aprecio y respeto por las mismas. (CD1) 2.2 Comparar y comunicar el	

	<p>significado y los elementos característicos de distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, entendiendo su valor y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa. (CD1)</p>	
<p>3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.</p>	<p>3.1 Producir obras propias básicas, de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales y multimodales básicos y otros materiales, instrumentos y herramientas, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una cierta visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas. (CD2, CD4)</p>	<p style="text-align: right;">49</p>

MÚSICA Y DANZA

Usando las TIC para crear y escuchar música, crear y visualizar obras de teatro, grabar y reproducir audio y vídeo, analizar los mensajes que se transmiten a través de los medios y de nuestros propios mensajes, o realizando búsquedas guiadas en internet se reforzará esta competencia. Además, haciendo uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información atendiendo a los principios de privacidad y propiedad intelectual, participando en proyectos mediante la utilización de herramientas que permitirán construir conocimiento, comunicarse y expresar para crear, y reelaborando contenidos digitales en distintos formatos, se contribuirá a la competencia digital.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>1. Descubrir propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa, la interpretación y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad.</p>	<p>1.2 Describir manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo explorando y analizando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando positivamente y respetando la diversidad que las genera. (CD1)</p> <p>1.3 Utilizar el vocabulario específico del lenguaje musical, corporal, escénico y performativo, en diversos contextos de recepción, análisis, creación e interpretación planteados en el aula, expresando opiniones de manera fundamentada, con una</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas. - Aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio y edición de partituras: utilización en la audición, conocimiento, interpretación, grabación, reproducción, improvisación y creación de obras diversas.

	actitud abierta y respetuosa hacia las manifestaciones artísticas. (CD1)	
2. Investigar sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para desarrollar interés y aprecio por las mismas, disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	<p>2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa, disfrutando tanto en las tareas de búsqueda como de las manifestaciones encontradas, reflexionando sobre la información obtenida, mostrando interés, aprecio y respeto por las mismas. (CD1)</p> <p>2.2 Comparar y comunicar el significado y los elementos característicos de distintas manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, que forman parte del patrimonio cultural y artístico, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, entendiendo su valor y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa. (CD1)</p>	
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, el cuerpo y los medios digitales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.	3.1 Producir obras propias básicas, de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una cierta visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas. (CD2, CD4)	

EDUCACIÓN FÍSICA

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
------------------------	-------------------------	------------

<p>6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.</p>	<p>6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente. (CD1, CD2, CD3, CD4)</p> <p>6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios. (CD2)</p>	<p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario específico del área. - Instrumentos y dispositivos digitales. - Fuentes de información relacionadas con el área. - Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información. - Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás. - Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada. - Expresión y valoración de necesidades, vivencias y emociones.
--	--	--

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

La evolución de la tecnología digital ha propiciado la aparición de escenarios comunicativos y de aprendizaje con formatos y soportes que permiten la adquisición de conocimientos, siendo esta área la que facilita el desarrollo de la competencia digital en la búsqueda, tratamiento y reelaboración de información. *Competencia personal, social y aprender a aprender* La competencia personal, social y de aprender a aprender se desarrolla a través de la lengua castellana de forma constructiva y en gran medida, implicando la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y promover un crecimiento personal constante para gestionar el tiempo y la información eficazmente, así como, para mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

51

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p>	<p>3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación y fluidez en contextos formales sencillos, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos verbales y no verbales básicos. (CD2)</p> <p>3.2 Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional. (CD3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida. La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.
<p>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</p>	<p>4.1 Comprender el sentido global y la información relevante de textos escritos y multimodales, realizando inferencias y a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura. (CD1)</p> <p>4.2 Analizar, de manera</p>	

<p>conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido, ideas principales y secundarias, estructura y forma y, evaluando su fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura. (CD1)</p>	
<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1 Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizand o estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y edición. (CD2, CD3)</p> <p>5.2 Elaborar organizadores gráficos, esquemas, mapas conceptuales y resúmenes sencillos de manera creativa, individualmente y en grupo, usándolos como instrumentos que facilitan la comprensión y ayudan a organizar la información y el pensamiento. (CD2, CD3)</p>	
<p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados, reconociendo la propiedad intelectual, respetando la privacidad y favoreciendo la responsabilidad en la transmisión de bulos. (CD1, CD2, CD4)</p> <p>6.2 Compartir los resultados y conclusiones de un proceso de investigación individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, utilizando diferentes medios y soportes. (CD2, CD3)</p> <p>6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste, la evaluación y la comunicación de la información. (CD1, CD4)</p> <p>6.4 Aplicar habilidades, destrezas y estrategias para localizar ejemplares bibliográficos de diversos tipos,</p>	

	conociendo la organización y el funcionamiento de las bibliotecas escolares. (CD1)	
7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y para disfrutar de su dimensión social.	7.1 Leer de manera autónoma textos de diversos autores y autoras ajustados a sus gustos e intereses, progresando en la construcción de su identidad lectora y favoreciendo la reflexión sobre los grandes retos del siglo XXI. (CD3) 7.2 Compartir la experiencia y disfrute por la lectura, en medios y soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar o social, desarrollando la creatividad y el pensamiento crítico. (CD3)	
8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.	8.4 Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos medios y soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos. (CD2)	
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.	9.1 Establecer generalizaciones elementales sobre aspectos básicos del funcionamiento de la lengua de manera acompañada prestando especial atención a la gramática, la ortografía reglada, el léxico y la relación entre la intención comunicativa y la modalidad oracional, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras, enunciados y textos, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos. (CD2)	
10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.	10.2 Movilizar e interiorizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva y el consenso, progresando en la gestión dialogada de conflictos. (CD3)	

LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)

El acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas, recursos o apoyos digitales y soportes como plataformas virtuales, contribuirán al desarrollo de la competencia digital, concretamente al tratamiento digital de la información en las búsquedas en internet, a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales o a la participación en actividades o proyectos escolares con herramientas o plataformas virtuales para la construcción de nuevo conocimiento.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
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.	1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias y conocimientos adecuados en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales. (CD1)	<ul style="list-style-type: none"> – Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. – Propiedad intelectual de las fuentes consultadas y contenidos utilizados. – Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera en su entorno habitual y en un entorno global.
2. Expresar 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.	2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia. (CD2) 2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento. (CD2)	
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.	3.1 Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. (CD3)	

<p>5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.</p>	<p>5.2 Utilizar y diferenciar, de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. (CD2)</p>	
---	--	--

MATEMÁTICAS

Persigue la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento matemático en la formulación de una situación-problema, la selección de las herramientas adecuadas para su resolución, la interpretación de las soluciones en el contexto y la toma de decisiones estratégicas. También se contribuye al desarrollo de esta competencia a través del acercamiento textos multimodales y a la utilización de herramientas, aplicaciones, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, de la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos relacionados con las matemáticas, con herramientas y aplicaciones digitales, procurando, el fomento del espíritu crítico, ético, seguro y responsable ante su utilización.

55

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
<p>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.</p>	<p>1.2 Elaborar representaciones matemáticas en distintos formatos que ayuden en la búsqueda e identificación de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada. (CD2)</p>	<p>4. Pensamiento computacional. – Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos para la realización de cálculos, resolución y comprensión problemas o conjeturas construyendo, argumentando, diseñando y tomando decisiones.</p>
<p>3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.</p>	<p>3.1 Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (CD1, CD3, CD5) 3.2 Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente, de manera razonada. (CD5)</p>	<p>– Estrategias para la interpretación, modificación y creación, de forma pautada, de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).</p>
<p>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 diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>4.1 Automatizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, organizando y descomponiendo información en partes y reconociendo patrones. (CD3, CD5) 4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación</p>	

	y la resolución de problemas. (CD1, CD2, CD3, CD5)	
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en diversas situaciones de la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1 Analizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizando conocimientos y experiencias propios. (CD3) 5.2 Interpretar y comprender situaciones en contextos diversos, aplicando las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana. (CD3, CD5)	
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.	6.1 Analizar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico y mostrando la comprensión del mensaje. (CD1) 6.2 Comunicar y representar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático sencillo. (CD1, CD3, CD5)	

SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA (FRANCÉS)

El acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas, recursos o apoyos digitales y soportes como plataformas virtuales, contribuirán al desarrollo de la competencia digital, concretamente al tratamiento digital de la información en las búsquedas en internet, a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales o a la participación en actividades o proyectos escolares con herramientas o plataformas virtuales para la construcción de nuevo conocimiento.

56

Competencia específica	Criterios de evaluación	Contenidos
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.	1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado captando el sentido global y procesando informaciones explícitas en textos orales, escritos y multimodales. (CD1)	– Recursos elementales para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales – Herramientas analógicas y digitales elementales de uso común para la comprensión y expresión oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
2. Expresar 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.	2.2 Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, previamente preparados, a partir de modelos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y	

	<p>frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia. (CD2)</p> <p>2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intervenciones comunicativas, las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento. (CD2)</p>	
<p>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.</p>	<p>3.1 Participar, de forma guiada, en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su e intereses, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. (CD3)</p>	
<p>5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.</p>	<p>5.2 Utilizar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender una segunda lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales. (CD2)</p>	

➤ **Procesos educativos para 6º de Ed. Primaria**

Criterios de evaluación	Estándares	Indicadores
Usar el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y todas sus funciones.	Usa el teclado y domina sus funciones. Usa el teclado pero no domina todas sus funciones. No domina las funciones del teclado.
Saber buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos.	Sabe buscar y utilizar programas sencillos. No sabe buscar programas pero si los utiliza. Sabe buscar programas pero no sabe utilizarlos. No sabe buscar programas ni utilizarlos.
Saber utilizar el procesador de textos	Sabe utilizar el procesador de textos	Sabe utilizar el procesador de textos.

Word, WordArt.	Word, WordArt.	No utiliza todas las funciones del procesador de textos. No sabe utilizar el procesador de textos.
Manejar programas sencillos de diseño y/o retoque de fotografías.	Maneja programas sencillos de diseño y/o retoque de fotografías.	Maneja programas sencillos de diseño y/o retoque de fotografías. Necesita ayuda para manejar programas sencillos de diseño y/o retoque de fotografías. No sabe manejar programas sencillos de diseño y/o retoque de fotografías.
Gestionar carpetas y archivos tanto en un UBS, CD, como en el disco duro.	Gestiona carpetas y archivos tanto en un UBS, CD, como en el disco duro.	Gestiona carpetas y archivos tanto en un UBS, CD, como en el disco duro. Necesita ayuda para gestionar carpetas y archivos tanto en un UBS, CD, como en el disco duro. No sabe gestionar carpetas y archivos tanto en un UBS, CD, como en el disco duro.
Saber navegar por Internet.	Sabe navegar por Internet.	Sabe buscar por Internet. No sabe buscar por Internet.
Utilizar el correo electrónico.	Utiliza el correo electrónico.	Utiliza el correo electrónico. No sabe utilizar el correo electrónico.
Manipular correctamente los UBS y CDs.	Manipula correctamente los UBS y CDs.	Manipula correctamente los UBS y CDs. No sabe manipular correctamente los UBS y CDs.
Conocer el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.	Conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.	Conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente. Conoce parcialmente el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente. No conoce el vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.
Saber utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot.	Sabe utilizar herramientas digitales como Liveworksheets, EdModo, Kahoot. Necesita ayuda para utilizar estas herramientas. No sabe utilizar estas herramientas.
Saber establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...	Sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... Necesita ayuda para establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams... No sabe establecer comunicaciones mediante Skype, Zoom, Teams...

- **Descriptores operativos al completar la educación primaria para la adquisición de la competencia digital. (Para los cursos DE Ed. Primaria en los que ha entrado en vigor la LOMLOE)**

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

- **Criterios y estrategias para la evaluación en entornos digitales presenciales y no presenciales.**

- Realizar una evaluación objetiva, valorando la dedicación, el esfuerzo y el rendimiento.
- Seguir realizando una evaluación continua.
- Valorar el desarrollo del trabajo autónomo por parte de los alumnos.
- Evaluar los criterios de evaluación que tengan relación con los contenidos seleccionados como prioritarios, teniendo en cuenta al alumno como principal protagonista de su aprendizaje.
- Evaluar las tareas realizadas a diario a través del envío de estas tareas a través de los medios establecidos.
- Realizar pruebas online a través de aplicaciones digitales con las que el alumno haya trabajado previamente.
- Valorar la participación en las clases online.

- **Propuestas de innovación y mejora.**

3.4. Procesos de evaluación	
ACCIÓN 1: Evaluar el grado de competencia digital del profesorado.	
Medida	Valorar el grado de competencia digital del profesorado.
Estrategia de desarrollo	Realización de una encuesta para valorar la competencia digital del profesorado.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Inicio de curso académico

3.4. Procesos de evaluación	
ACCIÓN 2: Evaluar el grado de competencia digital del alumnado.	
Medida	Estimar el grado de adquisición de la competencia digital del alumnado.
Estrategia de desarrollo	Observación y registro del desarrollo de la competencia digital del alumnado.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico

3.4. Procesos de evaluación	
ACCIÓN 3: Sistematizar el proceso de evaluación de las TIC.	
Medida	Evaluar de forma sistemática la integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos, orientando la mejora continua.
Estrategia de desarrollo	Realización de una encuesta por parte del Equipo directivo para observación de la integración de las TIC en el Centro.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Final del curso académico

3.5. Contenidos y currículos

Los criterios didácticos y metodológicos que van a conducir a la adquisición de la competencia digital y tratamiento de la información se basarán en los modelos actuales de referencia en el uso de las TIC. Ellos se basan en la participación activa del alumno, convirtiéndose en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Es decir, a través de la integración de las TIC en el currículo se va a potenciar el “aprender a aprender”.

Para ello es fundamental una correcta planificación y organización de materiales didácticos digitales. La comisión TIC junto con otros docentes se encarga de elaborar un protocolo de actuación, así como la creación de materiales y organización de secuencias de aprendizaje.

Las habilidades en el manejo de los ordenadores que irán adquiriendo nuestros alumnos/as deben ser consecuencia del trabajo con ellos, no el objetivo a conseguir. No obstante, serán unas habilidades que interesa alcanzar para que el trabajo con el recurso informático pueda progresar y dar mejores frutos. En cada nivel se expresan las competencias posibles, considerando alcanzadas las que se han indicado en los niveles previos.

En cuanto al protocolo de selección de recursos digitales, es llevada a cabo por la comisión TIC en colaboración con los equipos de ciclo. Finalmente la persona encargada de poner a disposición del profesorado los recursos será la coordinadora Plan TIC.

- EDUCACIÓN INFANTIL (3 AÑOS)

- Se introduce al niño/a en las partes del ordenador y en las destrezas básicas.

- Se comienza con juegos de movimiento de ratón para que vaya tomando conciencia de cómo influye el movimiento de su mano en la flecha que hay en la pantalla.
- Posteriormente el empleo del clic en el botón izquierdo para seleccionar objetos: hacerlos mover, sonar o desaparecer.
- Por último aprenden a arrastrar objetos después de hacer clic y volver a soltar donde sea necesario.

• **EDUCACIÓN INFANTIL (4 y 5 AÑOS)**

Manejo del ratón	<ul style="list-style-type: none"> - Forma correcta y cómoda de usarlo. - Movimiento. - Pulsar botón izquierdo para efectuar selección y ejecutar acción. - Pulsar y arrastrar para mover elementos. - Doble clic para ejecutar accesos directos del escritorio.
Manejo del teclado	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de cursores para moverse por la pantalla. - Uso de teclas concretas marcadas con "gomets"
Programas	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de iconos del escritorio para ejecutar programas. - Uso de programas sencillos en los que se hagan selecciones con ratón y/o teclado. (Liveworksheets)
Usuario	<ul style="list-style-type: none"> - Encender y apagar el ordenador "correctamente".

• **PRIMERO Y SEGUNDO CURSO DE PRIMARIA**

Uso del teclado	<ul style="list-style-type: none"> - Localización de las letras. - Escritura para completar actividades de algunos programas. - Uso de la tecla "Intro" para ejecutar acciones. - La tecla "May" para obtener letras mayúsculas.
Programa	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de enlaces en el Menú Inicio- Programas... - Programa de dibujo simple. Para unos primeros trazados. Puede ser Paint. - Uso de programas con diferentes niveles y/o alternativas. - Plataforma Ta-tum, Liveworksheets. -- Comunicación mediante Skype, Zoom..
Usuario	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar aplicaciones a través el " Menú Inicio"- "Programas", etc...

• **TERCER Y CUARTO CURSO DE PRIMARIA**

Manejo del ratón	<ul style="list-style-type: none"> - Botón derecho para obtener "propiedades". - Uso completo del ratón.
Manejo del teclado	<ul style="list-style-type: none"> - Localización de todas las letras y aumento de la velocidad de escritura. - Obtención de símbolos incluidos en el teclado. - Uso de la tecla "AltGr".
Programas	<ul style="list-style-type: none"> - Procesador de textos sencillo: Word. Selección de fuentes y tamaños. - Programa de dibujo simple. Para unos primeros dibujos sencillos. Puede ser Paint. - Navegación en Internet en páginas propuestas por el profesor mediante enlaces puestos en un documento o el escritorio. - Uso simple del correo electrónico. "Correo Nuevo" con dirección y asunto y "Responder". - Programas educativos de casi cualquier tipo. - Plataforma Ta-tum - Herramientas Liveworksheets, EdModo, Kahoot. - Comunicación mediante Skype, Zoom..
Usuario	<ul style="list-style-type: none"> - Manipular correctamente los USB y CDs. - Abrir archivos ya existentes en la carpeta "Mis documentos", en un USB o CD. - Guardar archivos en la misma carpeta, en un USB o en un CD. - Crear nueva carpeta en "Mis documentos" para guardar y abrir archivos propios o del nivel.

	- Conocimiento del vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.
--	--

• **QUINTO Y SEXTO CURSO DE PRIMARIA**

Manejo del teclado	- Uso competente del teclado incluyendo algunos "atajos" para facilitar los trabajos.
Programas	- Procesador de textos con formato de fuentes, párrafo e inclusión de gráficos. (Word). Copiar, cortar y pegar fragmentos de texto. - Uso del WordArt (en el caso de Word). - Manejo sencillo de un programa de diseño y/o retoque fotográfico. Con modificación de tamaño de la imagen y realización de recortes y efectos. - Navegación en Internet. - Uso del correo electrónico con archivos adjuntos en correo Web - Descompresión y compresión de archivos. - Comunicación mediante Messenger o similar. - Plataforma Ta-tum - Herramientas Liveworksheets, EdModo, Kahoot. - Comunicación mediante Skype, Zoom..
Usuario	- Obtención de una cuenta de correo electrónico propia. - Uso de los buscadores en Internet. - Organizar los "Favoritos". - Gestionar carpetas y archivos tanto en un USB, CD, como en el disco duro. - Escaneado de imágenes y modificación de las opciones pertinentes. - Si se dan las condiciones, manejo simple de una cámara digital. - Reconocimiento de las partes de un ordenador, sus periféricos y las funciones y propiedades básicas de los mismos.

▪ **Propuestas de innovación y mejora.**

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 1: Secuenciación de contenidos curriculares para la adquisición de la competencia digital.	
Medida	Recoger en las programaciones didácticas las finalidades, objetivos, metodologías y procesos para adquirir competencias digitales.
Estrategia de desarrollo	Señalización específica en las programaciones didácticas la importancia de la competencia digital.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Inicio del curso académico

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 2: Incluir en los planes de acción educativa el desarrollo de la competencia digital.	
Medida	Integrar institucionalmente el desarrollo de las competencias digitales en los planes de acción educativa de centro.
Estrategia de desarrollo	Hacer un registro del desarrollo de la competencia digital en los diferentes planes del Centro.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores

Temporalización	Inicio del curso académico
-----------------	----------------------------

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 3: Secuenciación de actuaciones educativas para la adquisición de la competencia digital.	
Medida	Desarrollar actuaciones educativas secuenciadas para la adquisición de competencias digitales con indicadores establecidos de forma estructurada.
Estrategia de desarrollo	Secuenciación de las diferentes actividades educativas para la adquisición de la competencia digital.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 4: Secuenciación de contenidos específicos de desarrollo de las TIC en las distintas materias.	
Medida	Incluir contenidos específicos de las TIC en el proceso de enseñanza/aprendizaje de diversas materias.
Estrategia de desarrollo	Especificación de los contenidos TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Inicio del curso académico.

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 5: Utilizar el desarrollo de las TIC para la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.	
Medida	Integrar dispositivos tecnológicos y aplicaciones didácticas para el acceso al aprendizaje de alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.
Estrategia de desarrollo	Uso de los diferentes dispositivos tecnológicos con los alumnos de necesidades específicas de apoyo.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 6: Creación de recursos digitales.	
Medida	Disponer de materiales y recursos educativos organizados por criterios didácticos a disposición del profesorado.
Estrategia de desarrollo	Creación de un banco de recursos educativos para uso del profesorado.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores

Temporalización	Durante todo el curso académico.
-----------------	----------------------------------

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 7: Creación de materiales didácticos que fomenten la innovación en la utilización de recursos.	
Medida	Utilizar programas y herramientas para la creación de materiales didácticos propios de forma que se fomente la innovación de los recursos.
Estrategia de desarrollo	Uso de programas para la creación de materiales didácticos.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.5. Contenidos y currículo	
ACCIÓN 1: Potenciar y normalizar el uso del aula virtual.	
Medida	Potenciar el uso de las aulas virtuales como medio de mejora de la comunicación y planificación de trabajo entre los alumnos y profesores.
Estrategia de desarrollo	Uso de las aulas virtuales como herramienta de comunicación y planificación de trabajo.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.

Se establecen estrategias de coordinación entre los distintos miembros de la comunidad educativa.

- Entre el profesorado que imparte docencia al mismo grupo de alumnos.
 - Realizar reuniones on-line entre el profesorado que imparte clase a un mismo grupo de alumnos a través de Teams para la coordinación del trabajo y consensuar decisiones.
 - Utilización de herramientas digitales para la realización de las tareas de los alumnos: EdModo, Ta-tum, Liveworksheet, Kahoot, Skye y EdPuzzle.
 - Programar reuniones entre el profesorado del grupo, a través de Teams, para valorar el uso de las aplicaciones por parte de los alumnos.
 - Coordinación por parte del profesorado a la hora de gestionar la cantidad de tareas diarias y pruebas de evaluación de las distintas asignaturas.
 - Creación de un grupo de Whatsapp formado por el tutor y los profesores especialistas que imparten clases en cada curso para tareas de coordinación.
 - Utilización del correo electrónico institucional para el intercambio de documentos e informaciones.

- Entre el profesorado que imparte docencia en la misma etapa.
 - Realizar reuniones on-line entre el profesorado que imparte clase en la misma etapa a través de Teams para la coordinación del trabajo y consensuar decisiones.
 - Coordinación por parte del profesorado a la hora de gestionar la cantidad de tareas diarias y pruebas de evaluación de las distintas asignaturas.

- Creación de un grupo de Whatsapp formado por los profesores que imparten clase en la misma etapa educativa.
- Utilización del correo electrónico institucional para el intercambio de documentos e informaciones.
 - Entre todos los profesores que forman el Claustro.
 - Realizar reuniones on-line entre el profesorado que imparte clase en la misma etapa a través de Google Teams para la coordinación del trabajo y consensuar decisiones.
 - Creación de un grupo de Whatsapp formado por los profesores que componen el claustro.
 - Utilización del correo electrónico institucional para el intercambio de documentos e informaciones.
 - Entre los tutores docentes, los servicios de orientación y equipo directivo.
 - Realización de reuniones para traspaso de información y preparación de materiales, a través de Teams.
 - Realización de reuniones para mejorar la atención a los alumnos con necesidades educativas.
 - Realización de reuniones para consensuar la adaptación del trabajo diario que tengan que realizar los alumnos con refuerzo educativo.
 - Entre el profesorado y las familias.
 - Mantener un contacto frecuente con las familias a través de WhatsApp, correo electrónico o llamadas telefónicas.
 - Traspaso de información a través de circulares a través de una lista de difusión de WhatsApp.
 - Comunicación a las familias sobre el trabajo semanal realizado por los alumnos a través de WhatsApp o correo electrónico.

▪ **Propuestas de innovación y mejora.**

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social	
ACCIÓN 1: Potenciar el uso de herramientas digitales para la comunicación entre miembros de la comunidad educativa.	
Medida	Disponer de procedimientos tecnológicos integrados para asegurar la comunicación e interacción de carácter personalizado con los usuarios de los servicios educativos y administrativos del centro.
Estrategia de desarrollo	Uso de las TIC como canal de comunicación entre otros servicios educativos y administrativos del Centro.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social	
ACCIÓN 2: Fomentar un uso adecuado de las TIC	
Medida	Desarrollar actuaciones de información, orientación y formación en el uso adecuado de las TIC para los alumnos y usuarios de los servicios educativos.
Estrategia de desarrollo	Explicación informativa a los alumnos sobre el uso adecuado de las TIC.

Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social	
ACCIÓN 3: Valorar nuevas formas de interacción.	
Medida	Fomentar los entornos de interacción a través de redes sociales de carácter institucional promocionando comunidades en redes vinculadas al centro.
Estrategia de desarrollo	Participación en canales comunicativos como Teams para realizar reuniones entre profesores o profesor-alumno.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.7. Infraestructura.

➤ Equipamientos y recursos tecnológicos de la red del centro.

El centro cuenta con servicio FIBRA ÓPTICA, red WiFi.

Para la distribución del servicio se cuenta con el siguiente equipamiento:

Equipamiento RED del centro		
Cantidad	Equipamiento	Situación
2	Router centro	Despacho de dirección
		Aula de informática
2	Armario paneles de conexión a redes de cableado estructurado y red wifi	Despacho de dirección
		Aula de informática
4	Puntos amplificación señal wifi	Pasillo 1º piso

➤ Equipamientos y recursos tecnológicos para la Dirección y Administración del centro.

Para el desarrollo de las tareas de dirección y administración el centro cuenta con el siguiente equipamiento y recursos.

Equipamiento Dirección y Administración del centro		
Cantidad	Equipamiento	Situación
1	Ordenador sobremesa	Despacho Dirección
1	Fotocopiadora/Impresora	Despacho Dirección

➤ Equipamientos y recursos tecnológicos en las aulas.

Las aulas del centro cuentan todas ellas con equipamiento informático y recurso tecnológicos para el desarrollo de actividades de aplicación TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Equipamiento aulas de Educación Infantil		
Cantidad	Equipamiento	Situación
3	Pizarra digital	Aula 1º Aula 2º Aula 3º
3	Cañón/proyector	Aula 1º Aula 2º Aula 3º

Equipamiento aulas de Educación Primaria		
Cantidad	Equipamiento	Situación
6	Pizarra digital	Aula 1º Aula 2º Aula 3º Aula 4º Aula 5º Aula 6º
6	Cañón/proyector	Aula 1º Aula 2º Aula 3º Aula 4º Aula 5º Aula 6º
14	Mini ordenadores portátiles	Aula 5º
15		Aula 6º
2	Armario cargador	Aula 5º Aula 6º
1	Ordenador portátil	Aula 5º

67

Equipamiento aulas específicas		
Cantidad	Equipamiento	Situación
1	Ordenador portátil	Biblioteca
1	Ordenador sobremesa	Aula de recursos
1	Impresora	Aula de recursos
2	Pizarra digital	Aula de Música Biblioteca
2	Cañón/proyector	Aula de Música Biblioteca

Equipamiento aula de Informática		
Cantidad	Equipamiento	Situación
14	Ordenador sobremesa	Aula
18	Tablets	Aula
1	Impresora	Aula

➤ **Redes y servicios y entornos directos de aprendizaje.**

- El centro cuenta con red WiFi en todas las aulas.

- El mantenimiento corre a cargo de la empresa contratada por el centro.
- Para resolver determinados problemas de coordinación, la encargada de ello es la Coordinadora TIC.

- **Propuestas de innovación y mejora.**

3.7. Infraestructuras	
ACCIÓN 1: Ampliar los servidores para la organización de recursos.	
Medida	Contar con servidores locales para organizar los recursos didácticos y documentos, accesibles para profesorado y alumnado.
Estrategia de desarrollo	Utilización de edición compartida para cumplimentar documentos entre el profesorado.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.7. Infraestructuras	
ACCIÓN 2: Establecer normas y procedimientos para el uso de aulas digitales y su equipamiento.	
Medida	Establecer normas para el correcto uso de las aulas digitales y su equipamiento y realizar un seguimiento del mismo.
Estrategia de desarrollo	Conocimiento de las normas para el correcto uso del equipamiento digital.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.7. Infraestructuras	
ACCIÓN 3: Establecer las herramientas de comunicación e interacción entre la Comunidad Educativa.	
Medida	Organizar de manera sistemática la utilización de herramientas para la comunicación e interacción entre la Comunidad Educativa.
Estrategia de desarrollo	Conocimiento específico de los cauces y herramientas de comunicación entre la Comunidad Educativa.
Responsable	Equipo Directivo
Temporalización	Durante todo el curso académico.

3.8. Seguridad y confianza digital.

Con el fin de garantizar un acceso a Internet seguro y adecuado por parte del alumnado, a continuación se define el papel que ha de desempeñar el profesorado en lo referente al Plan de seguridad:

- Guiar la navegación de los alumnos y de las alumnas en Internet.
- Vigilar el tiempo de conexión a la red para asegurarse de que no es excesivo.
- Proporcionar criterios por los cuales los estudiantes puedan desarrollar habilidades críticas en el uso de Internet.
- Alertar al alumnado respecto al hecho de que existen sitios inapropiados en Internet y discutir con él de modo franco los aspectos implicados.

- Animarle a que reflexione y adopte valores éticos que refuercen su autodisciplina y su moral. En este sentido, el alumnado debe estar preparado para valorar el material que encuentre en Internet y, en su caso, rechazarlo.
- Crear redes internas (intranets) que contengan páginas interesantes previamente seleccionadas desde puntos de vista pedagógicos, sociales, éticos, lúdicos.
- Guiar la construcción del conocimiento, estimulando y estructurando el habla exploratoria con y entre el alumnado. Internet es una plataforma adecuada para estimular el desarrollo de búsquedas y proyectos compartidos.

❖ **Seguridad y responsabilidad sobre datos, documentos y recursos de enseñanza y aprendizaje.**

- El equipo directivo será responsable de la custodia y seguridad de los datos y documentos institucionales.
- Los docentes del centro serán responsables de la seguridad de los datos que se utilicen en su labor docente.
- Los docentes firman un documento de compromiso para custodiar los datos de los alumnos/as.
- Las familias firman un documento de protección.

• **Medidas de seguridad y prohibiciones del profesorado.**

1. En relación a los datos personales almacenados en soporte papel y cualquier otro dispositivo no electrónico, se tendrán en cuenta las siguientes normas:

- Cuando la documentación con datos de carácter personal no se encuentra archivada en los dispositivos habitados para su almacenamiento, la persona que se encuentre al cargo de la misma deberá custodiar dicha información.
- La generación de copias o la reproducción de los documentos únicamente podrá ser realizada bajo el control de personal autorizado.
- Deberá procederse a la destrucción de copias desechadas mediante triturado.

2. En relación a las contraseñas se seguirán las siguientes normas:

- No se accederá al sistema utilizando el identificador y contraseña de otro usuario puesto que es personal e intransferible.

3. En relación a los ordenadores de sobremesa y portátiles se seguirán las siguientes normas:

- En el caso de tratar datos personales en el dispositivo, se tiene la obligación de trabajar sobre la entidad lógica definida por el centro.
- El profesor/a que desee utilizar su dispositivo personal para su labor docente deberá implementar las medidas de seguridad oportunas que garanticen la seguridad y confidencialidad de sus datos.
- Los usuarios de los dispositivos del centro deberán extremar la precaución en el acceso a páginas web y en la descarga de ficheros.

4. Las siguientes normas se aplicarán a los soportes de almacenamiento (PenDrive, CD's, etc) utilizados por los usuarios:

- Se prohíbe almacenar en estos soportes datos personales sin autorización previa.

- En el caso de que estos dispositivos salgan fuera del centro el usuario adoptará medidas de seguridad dirigidas a evitar la sustracción, posible pérdida o acceso indebidos a la información.

5. Cualquier soporte informático recibido deberá ser registrado e inventariado.

6. Respecto al uso de Internet y de la cuenta de correo electrónico facilitado por el centro, este será de uso y desarrollo exclusivamente de las funciones encomendadas para desarrollar su trabajo.

7. Toda incidencia y brecha en materia de seguridad deberá comunicarse a la Dirección del centro.

- **Gestión de la seguridad informática.**

Corresponde a los adultos velar por la integridad y el desarrollo emocional armónico de los menores de edad a su cargo, tutelando el uso que éstos hacen de la red o poniendo los medios necesarios para su seguimiento; corresponde a los menores adquirir criterios que les permitan discernir los contenidos que se les ofrecen en la red y considerar la conveniencia de acceder a ellos.

Para ayudarnos en esta tarea, ya seamos adultos o menores de edad, existen herramientas básicas de control de acceso que los programas navegadores o las aplicaciones del propio sistema operativo ofrecen, para evitar tanto el acceso voluntario o involuntario a páginas web con contenidos inapropiados, como el acceso no autorizado a nuestro equipo informático de páginas web no deseadas.

70

Para ello, se persigue la consecución de los siguientes objetivos:

- a) Controlar el acceso a contenidos inapropiados.
- b) Evitar la infección por virus informáticos de los equipos de los centros escolares.
- c) Aportar los medios técnicos para facilitar un seguimiento de los contenidos a los que acceden los menores en Internet.

- La seguridad de los ordenadores.

1. Contraseña de los usuarios:

- No eliminar nunca las contraseñas de los usuarios de los equipos. Se pueden cambiar y personalizar.
- No dejar equipos con perfil administrador abierto. De esta forma, evitamos que personas no autorizadas puedan acceder a determinados contenidos.
- Se recomienda utilizar contraseñas de al menos 8 caracteres alfanuméricos.
- Utilizar el perfil del administrador del equipo sólo en caso de querer realizar modificaciones permanentes en el equipo, como instalación de programas, cambios en determinadas configuraciones, etc. Se recomienda que una vez hechas estas modificaciones se cierre la sesión y se cambie a un perfil usuario.

2. La configuración de las redes inalámbricas

Las redes inalámbricas deben estar obligatoriamente protegidas por contraseña. La presencia de uno o varios puntos de acceso sin la debida protección puede propiciar la entrada en la red de personal ajeno al centro.

- **Gestión de las aulas de informática.**

- Publicar en las aulas de informática, en las zonas donde haya ordenadores fijos, y junto a los equipos portátiles, un pequeño resumen de las indicaciones sobre el buen uso.
- Antes de iniciar la clase, comprobar que todos los ordenadores se han accedido con el perfil adecuado (alumno/profesor), y que tiene el antivirus y el firewall activo.
- Al finalizar la clase, eliminar todos los archivos temporales, cookies, etc. (poner un link con instrucciones en función del tipo de explorador)
- Antes de abandonar el aula, el encargado del aula deberá comprobar que todos los equipos han sido apagados.
- Cerrar las aulas cuando no se estén usando. En caso de utilización de las aulas fuera del horario lectivo, se recomienda la presencia de una persona responsable.

▪ **Propuestas de innovación y mejora.**

3.8. Seguridad y confianza digital	
ACCIÓN 1: Fomentar el uso responsable y custodia de los datos y documentos institucionales.	
Medida	Desarrollar actuaciones de uso responsable de la custodia y seguridad de los datos y documentos institucionales.
Estrategia de desarrollo	Elaboración de indicaciones necesarias sobre la seguridad y protección de datos, por parte del Equipo Directivo.
Responsable	Equipo Directivo.
Temporalización	Al inicio del curso académico.

71

3.8. Seguridad y confianza digital	
ACCIÓN 2: Desarrollar actuaciones de formación y concienciación sobre el uso seguro de los equipos, redes y servicios en red para toda la comunidad educativa.	
Medida	Potenciar el uso responsable de la seguridad de los datos que se utilicen en la labor docente.
Estrategia de desarrollo	Poner en conocimiento al profesorado sobre las indicaciones a seguir de la seguridad y protección de los datos en nuestra labor docente.
Responsable	Equipo Directivo Claustro de profesores
Temporalización	Al inicio del curso académico.

4. EVALUACIÓN

4.1. Seguimiento y diagnóstico.

❖ **Estrategias de seguimiento y evaluación del plan.**

El desarrollo de un proyecto de innovación en TIC debe llevar asociado, como todo proyecto, un proceso de evaluación y reflexión que permita valorar los resultados y reorientarlo en sucesivas actuaciones. En este sentido nos hacemos varias preguntas.

• **¿QUÉ EVALUAR?**

El grado de consecución de los objetivos del proyecto en relación con la organización de los recursos y participación de los distintos agentes del entorno escolar:

Además de lo anterior, es necesario enunciar los criterios de evaluación con sus indicadores respecto a las cinco áreas de intervención. Así, se presenta la siguiente tabla:

CRITERIOS DE EVALUACION	INDICADORES	INSTRUMENTOS	RESPONSABLES
<p>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</p> <p>1.1- Aplicar las TIC en los principales procedimientos de gestión académica</p> <p>1.2- Llevar a cabo las funciones de los/las responsables y colaboradores.</p> <p>1.4- Analizar la viabilidad de los mecanismos de evaluación previstos en el Plan.</p>	<p>- Uso habitual de las TIC en tareas administrativas mejorando la eficiencia del trabajo.</p> <p>- Cumplimiento de las funciones asignadas a cada integrante del Plan.</p> <p>-Facilidad para establecer propuestas de mejora realistas gracias a los datos arrojados por la evaluación.</p>	<p>Documento de la evaluación interna del Centro</p> <p>Revisión de los documentos generados por la evaluación</p>	<p>Equipo Directivo</p> <p>Equipo técnico</p> <p>Coordinadores del Proyecto</p>
<p>ÁREA 2: PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</p> <p>2.1 Valorar las nuevas tecnologías como plataforma innovadora y facilitadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p>2.2 Evaluar el uso del aula virtual y Edmodo como herramienta facilitadora de conocimientos.</p> <p>2.3 Estimar las líneas metodológicas comunes como viables para la labor docente.</p>	<p>-Innovación de la metodología: mayor autonomía y participación del alumno</p> <p>- Disposición y uso de las herramientas digitales propuestas.</p> <p>-Cumplimiento de las líneas metodológicas propuestas.</p>	<p>-Observación directa.</p> <p>-Estadillos de utilización.</p>	<p>- Coordinación pedagógica.</p> <p>-Claustro de profesores.</p>
<p>ÁREA 3: FORMACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL</p> <p>3.1- Aplicar modelos metodológicos y estrategias de utilización de las TIC en los procesos de enseñanza.</p>	<p>-Innovación de la metodología: mayor autonomía y participación del alumno</p>	<p>Revisión de estadillos de utilización</p>	<p>Coordinación Pedagógica</p> <p>Equipo de Ciclo</p>

<p>3.2- Elaborar y utilizar materiales digitales propios en función de las necesidades propias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía en la utilización de materiales digitales (menor frecuencia en la ayuda) - Disposición y uso de las herramientas digitales propuestas. - Información lograda vía digital: ausencia de comunicaciones escritas y efectividad del mensaje 	<p>Observación directa</p>	
<p>ÁREA 4: PROCESOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.1- Medir el resultado de la encuesta realizada por el profesorado.</p> <p>4.2- Evaluar el grado de adquisición de la competencial digital del alumnado.</p> <p>4.3- Comprobar la integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos del Centro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Porcentaje de profesorado con nivel óptimo en TIC. -Porcentaje de alumnos sin dificultad en competencia digital. -Efectividad y aplicación de las TIC en los procesos administrativos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Encuestas -Observación directa 	<ul style="list-style-type: none"> -Equipo directivo -Coordinación pedagógica.
<p>ÁREA 5: CONTENIDOS Y CURRÍCULOS</p> <p>5.1- Comprobar el nivel de utilización de las TIC por parte de todos los miembros de la Comunidad Educativa.</p> <p>5.2- Valorar el grado en que las TIC se han introducido en las distintas programaciones.</p> <p>5.3- Valorar si se han mejorado los niveles de motivación del alumnado hacia las tareas escolares tras la implantación de TICS en el centro.</p> <p>5.4- Comprobar el grado en que la atención a la diversidad proporcionada por el Centro se ha visto mejorada por la</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Efectividad y aplicación Plan TIC - Reflejo en las programaciones de aula del desarrollo de la competencia digital. - Utilización materiales disponibles en el centro (alumnos y profesores) - Cantidad y calidad de la información facilitada por vía 	<p>Observación directa</p> <p>Estadillos de utilización</p> <p>Revisión de los instrumentos institucionales del centro</p> <p>Revisión de la Programación de Ciclo.</p> <p>Revisión de Adaptaciones Curriculares</p>	<p>Claustro de profesores/as</p> <p>Coordinación Pedagógica</p> <p>Especialistas en NEE y AD</p>

<p>incorporación de nuevos medios.</p> <p>5.5 Valorar la utilización de las aulas virtuales como medio de mejora comunicación y planificación de trabajo entre los alumnos y profesores.</p> <p>- Valorar los programas y herramientas utilizados como metodología innovadora.</p>	<p>digital.</p> <p>-Efectividad y aplicación del aula virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>-Aumento de motivación en el alumnado</p>		
<p>ÁREA 6: COLABORACIÓN, TRABAJO EN RED E INTERACCIÓN SOCIAL</p> <p>6.1- Revisar qué posibilidades de acceso a las TIC ha ofertado el Centro a la comunidad educativa en general y a los/las alumnos/as socialmente desfavorecidos en particular.</p> <p>6.2- Llevar a cabo actuaciones de información, orientación y formación en el uso adecuado de las TIC para los alumnos y usuarios de los servicios educativos.</p> <p>6.3 Comprobar que el uso de redes sociales de carácter institucional son vías de interacción entre nuestro entorno (Teams)</p>	<p>- Efectividad y aplicación de Teams y lista de difusión que facilita la comunicación con las familias.</p> <p>- Disminución de la comunicación escrita a las familias y otros agentes</p> <p>- Comunicación vía e-mail personalizada o lista de difusión.</p> <p>- Elevado grado de satisfacción manifestado por más del 60 % de las familias encuestadas.</p>	<p>Encuestas al alumnado</p> <p>Encuestas a las familias</p>	<p>Padres y madres del alumnado</p> <p>Equipos de Ciclo</p>
<p>ÁREA 7: INFRAESTRUCTA</p> <p>7.1- Comprobar el funcionamiento de los recursos tecnológicos del Centro</p> <p>7.2- Analizar la idoneidad de los programas educativos empleados.</p> <p>7.3- Cumplir las normas para el</p>	<p>- Comprobación frecuente y periódica del buen estado del equipamiento</p> <p>- Respeto a las normas de convivencia y uso de materiales y espacios comunes en torno a las TIC</p>	<p>Revisión del Parte de Incidencias del aula</p> <p>Revisión del catálogo de software empleado</p> <p>Observación directa</p>	<p>Equipo técnico</p> <p>Claustro de profesores</p>

correcto uso de las aulas digitales y su equipamiento y realizar un seguimiento del mismo.	- Uso de ordenadores personales en todas las áreas con una ocupación de al menos un 20% del tiempo disponible.		
ÁREA 8: SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL 8.1-Valorar el cumplimiento de las actuaciones propuestas para el uso responsable de la custodia y seguridad de datos.	-Comprobar el cumplimiento de las normas.	Observación directa	Equipo directivo

❖ Instrumentos de seguimiento y diagnóstico del plan.

EVALUACIÓN, SEGUIMIENTO Y REVISIÓN				
	INDICADOR	TÉCNICA Y/O INSTRUMENTO	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
Objetivos del centro.	Resultados de las reflexiones de los docentes. Resultados de las reflexiones de los alumnos/as Integración curricular en las programaciones.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Objetivos para los alumnos/as.	Resultados de las reflexiones de los docentes. Resultados de las reflexiones de los alumnos/as Realización de experiencias.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC Profesorado	En las reuniones de la Comisión TIC En las reuniones trimestrales de evaluación
Objetivos para el profesorado.	Resultados de las reflexiones de los docentes. Resultados de las reflexiones de los alumnos/as Integración curricular en las programaciones.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC Profesorado	En las reuniones de la Comisión TIC En los Claustros indicado para ello
Objetivos de la comunidad educativa.	Resultados de las reflexiones de los docentes. Resultados de las reflexiones de los alumnos/as Resultados de las reflexiones de otros miembros.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC

Gestión, organización y liderazgo.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Procesos de enseñanza aprendizaje.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Formación y desarrollo profesional.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Procesos de evaluación.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Contenidos y currículos.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Colaboración, trabajo en red e interacción social.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Infraestructuras.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC
Seguridad y confianza digital.	Resultados de las reflexiones de la Comisión TIC. Resultados de las reflexiones de los docentes.	Registro de la información, cuestionarios, observaciones...	Comisión TIC	En las reuniones de la Comisión TIC

- Auditoría interna.

Realizar una auditoría de seguridad planteada por el Área de Programas Educativos.

A- Protección, confidencialidad, conservación y seguridad de los datos.

Acceso físico a los equipos y a los datos

- ¿Los datos sensibles están localizados en los equipos de administración? Sí No
- ¿El acceso a los equipos de administración se permite sólo con perfil autorizado? Sí No
- ¿Existe una relación de usuarios con acceso autorizado? Sí No
- ¿Está documentado el uso de recursos en la red? Sí No
- ¿La extracción de ficheros de datos se produce siempre de forma autorizada y controlada? Sí No
- ¿Existe un contrato de confidencialidad de los datos para las personas ajenas al centro? Sí No

¿Existe un registro de ficheros con informaciones sensibles?

- ¿Se registran correctamente todos los archivos que almacenan datos sensibles? Sí No

¿El procedimiento de asignación, distribución, almacenamiento y custodia de contraseñas garantiza su confidencialidad e integridad?

- ¿Hay una persona encargada de la custodia? Sí No
- ¿Se utilizan contraseñas diferentes para servicios diferentes? Sí No
- ¿Se cambian con regularidad? Sí No
- ¿Se utiliza alguna herramienta de gestión de contraseñas? Sí No

Soportes utilizados para el almacenamiento de ficheros

- ¿Existe un inventario de soportes? Sí No
- ¿Se registran las entradas y salidas? Sí No
- ¿Se almacenan en lugares de acceso restringido? Sí No
- ¿Se codifican los ficheros con datos sensibles en los de dispositivos de memoria externos? Sí No

Copias de seguridad

- ¿Se realizan periódicamente copias de seguridad de los datos sensibles del alumnado? Sí No
- ¿Existe un registro de copias de seguridad? Sí No
- ¿Se almacenan en lugares de acceso restringido? Sí No

Difusión y extensión de datos personales, dentro y fuera del centro

- ¿Hay un registro con las redes sociales autorizadas desde el centro? Sí No
- ¿El R.R.I incorpora protocolos de actuación para reflejar incidencias? Sí No
- ¿Existe un plan para concienciar a alumnado en el uso correcto de los datos y tecnología? Sí No

B- Seguridad de la red

Seguridad de Red

- ¿Existe un equipo responsable de supervisar el funcionamiento de la red y detectar incidencias? Sí No
- ¿Es capaz de detectar incidencias y solucionarlas en primera instancia? Sí No
- ¿El acceso a los equipos personales está protegido por usuario y contraseña? Sí No
- ¿Se forma a los usuarios sobre el uso seguro de los sistemas? Sí No
- ¿Se han definido los posibles riesgos y las medidas a tomar? Sí No

Seguridad inalámbrica. Protección de los puntos de acceso

¿Existe un registro actualizado con los puntos de acceso inalámbricos del centro? Sí No

¿El acceso a la red inalámbrica está protegido? Sí No

¿La gestión de contraseñas se realiza correctamente? Sí No

Controlador de dominio

¿Se ha documentado correctamente su configuración? Sí No

¿Se utiliza antivirus corporativo? Sí No

¿La gestión de contraseñas se realiza mediante directivas de grupo? Sí No

¿Se han creado perfiles de usuario diferentes para cada grupo de usuarios? Sí No

Subredes

¿Se utilizan AC para bloquear el acceso a la subred? Sí No

¿Se han configurado VLAN para crear subredes? Sí No

¿Funcionan correctamente? Sí No

¿Se utilizan router para configurar subredes? Sí No

¿Funcionan correctamente? Sí No

¿Hay algún cortafuegos activo? Sí No

Acceso a Internet

¿Se protege adecuadamente el acceso a la administración del router? Sí No

¿Existe un documento de buenas prácticas para profesores y alumnos? Sí No

¿Se utilizan herramientas de control parental? Sí No

Se utiliza un servidor de seguridad para conocer la actividad de los usuarios en Internet? Sí No

• Auditoría externa.

La realizada por el Área de Programas Educativos.

4.2. Evaluación del Plan.

❖ Indicadores de la dimensión educativa.

a) Procesos de enseñanza y aprendizaje (área 2).

1. El centro tiene establecidos de forma explícita criterios comunes para el desarrollo de las competencias digitales del alumnado en su propuesta curricular y programaciones didácticas.
2. Los distintos planes institucionales del centro (convivencia, acción tutorial, lectura...) incluyen explícitamente procesos y estrategias para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
3. El centro emplea las TIC en los procesos de personalización, individualización del aprendizaje, inclusión educativa y aprendizaje adaptativo.
4. El centro mantiene la coherencia del modelo de enseñanza – aprendizaje en todas las situaciones que se pudieran dar (presencial, no presencial y semi-presencial) de acuerdo con las características de la comunidad educativa.
5. El centro emplea las TIC para el desarrollo de metodologías activas, colaborativas y de desarrollo del pensamiento creativo, crítico y computacional, así como procesos de innovación educativa.
6. El centro tiene criterios comunes y estrategias para evidenciar el desarrollo de la competencia digital del alumnado.

b) Procesos de evaluación (área 4).

1. El centro establece parámetros comunes de análisis de los aprendizajes, a través de las TIC, mediante la recogida e interpretación de los datos del alumnado.
2. El centro plantea criterios comunes para evaluar los aprendizajes del alumnado a través de las TIC en diferentes entornos: presencial, no presencial, mixto, formal y no formal.
3. El alumnado tiene acceso a la evolución de su aprendizaje a través de medios digitales.
4. El centro utiliza herramientas digitales para llevar a cabo la evaluación del alumnado y favorecer los procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
5. El centro dispone de criterios comunes para evaluar las competencias digitales adquiridas por el alumnado en cada curso.
6. El centro utiliza de manera sistemática herramientas de evaluación para analizar el contexto tecnológico del centro, proponiendo mejoras.

c) Contenidos y currículos (área 5).

1. El centro dispone de pautas para favorecer el uso de las TIC para la personalización de los contenidos y el desarrollo de las competencias del alumnado flexibilizando tiempos y espacios.
2. El centro define una secuencia transversal del desarrollo de la competencia digital desde todas las áreas y niveles.
3. El centro establece criterios comunes para la selección, organización y secuenciación de contenidos digitales (propios, adaptados o de terceros) de fácil acceso y difusión a toda la comunidad educativa.
4. El centro contempla la adquisición de las competencias digitales en las actividades complementarias, extracurriculares y no lectivas.
5. El centro favorece el acceso del alumnado al contexto tecnológico-didáctico del centro (contenidos, recursos digitales y servicios digitales) de forma autónoma, independiente o guiada en función del nivel educativo.
6. El centro contempla contenidos sobre el uso seguro de las tecnologías para ser tratados desde distintas áreas.

79

❖ **Indicadores de la dimensión organizativa.**

a) Gestión, organización y liderazgo (área 1).

1. Los planes institucionales del centro tienen recogida la dimensión educativa de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
2. Los planes institucionales del centro tienen recogida la dimensión organizativa de las TIC en los procesos de gestión, administración e intercomunicación.
3. Los planes institucionales del centro tienen recogida la dimensión tecnológica de las TIC del entorno socioeducativo.
4. El centro dispone de una estructura organizada (comisión TIC, coordinadores, responsables, etc.) y tiene establecidas las funciones, tareas y temporalización de actuaciones.
5. El equipo directivo del centro tiene definidas y explicitadas líneas de actuación y liderazgo en relación con la integración de las TIC.
6. El centro tiene establecidas, de forma explícita, estrategias de diagnóstico, evaluación, mejora continua e innovación de procesos de gestión, organización y liderazgo en la integración eficiente de las TIC.

b) Formación y desarrollo profesional (área 3).

1. El centro desarrolla procesos de autoevaluación y conoce el nivel de la competencia digital del profesorado.

2. El centro desarrolla planes y métodos de detección de necesidades formativas con relación a la competencia digital docente de forma explícita.
3. El centro planifica y desarrolla acciones formativas relacionadas con procesos de mejora e innovación en las dimensiones educativa, organizativa y tecnológica.
4. El centro estructura actuaciones de formación para favorecer la adaptación y acogida del profesorado al contexto tecnológico-didáctico.
5. El centro desarrolla procesos e itinerarios formativos relacionados con la competencia digital docente, facilitando la participación del profesorado.
6. El centro desarrolla actuaciones que dinamicen la aplicación efectiva de la formación TIC del profesorado en los procesos de enseñanza aprendizaje con evaluación de los resultados.

c) Colaboración, trabajo en red e interacción social (área 6).

1. El centro utiliza un entorno tecnológico para la interacción efectiva entre el profesorado y alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje y tutorización.
2. El centro utiliza las TIC para la creación, intercambio y difusión de contenidos para uso del alumnado, adaptado a cada nivel educativo.
3. El centro tiene definida estructuras tecnológicas, organizativas y de servicios eficientes para la comunicación, coordinación e interacción efectiva entre los miembros de la comunidad educativa, usuarios e instituciones vinculadas al centro.
4. El centro tiene diseñadas medidas explícitas para informar, formar y orientar a los usuarios de la comunidad educativa sobre su entorno tecnológico y los servicios de colaboración e interacción en red.
5. El centro cuenta con plan de comunicación y una estrategia explícita de presencia en redes de acuerdo al marco legislativo para la protección de datos.
6. El centro evalúa la eficiencia y eficacia del entorno tecnológico y los servicios de colaboración e interacción en red.

80

❖ **Indicadores de la dimensión tecnológica.**

a) Infraestructura (área 7).

1. El centro tiene organizados los protocolos de acceso a los dispositivos, servicios de red y recursos para el uso responsable del profesorado y alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje
2. El centro dispone y utiliza servicios de red para el almacenamiento organizado de los recursos didácticos y documentales accesibles a la comunidad educativa.
3. El centro tiene definidas estrategias organizativas en relación a los recursos tecnológicos dentro de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).
4. El centro tiene establecido un plan estratégico de equipamiento, actualización tecnológica, mantenimiento y reciclado eficiente de los equipos y servicios digitales.
5. El centro establece medidas y actuaciones para la compensación tecnológica, la inclusión y equidad con el fin de reducir la brecha digital
6. El centro define y evalúa la organización tecnológica de las infraestructuras, redes y servicios.

b) Seguridad y confianza digital (área 8).

1. El centro tiene establecidas estrategias y responsabilidades explícitas para la gestión de la seguridad de datos, servicios, redes y equipos.
2. El centro tiene recogidos en sus documentos institucionales las normas, procesos y actuaciones a aplicar en las situaciones que afecten a la seguridad, garantía de los derechos digitales, uso inadecuado de equipamiento y servicios y a la convivencia en red de la comunidad educativa.

3. El centro tiene establecidos criterios y procedimientos sistematizados para el almacenamiento, copia de seguridad, custodia de datos, documentos y recursos digitales de centro.
4. El centro desarrolla actuaciones de formación y concienciación sobre la propiedad intelectual, los derechos de autor y la propiedad industrial.
5. El centro desarrolla actuaciones de formación y concienciación sobre el uso seguro de los equipos, servicios y convivencia en la red.
6. El centro desarrolla periódicamente procesos de evaluación y auditoría de la seguridad de equipamientos y servicios y de aplicación de las normativas de protección de datos.

❖ Evaluación respecto a la comunidad educativa.

• RESPECTO AL CENTRO Y LA COMUNIDAD EDUCATIVA

El grado de consecución de los objetivos del proyecto en relación con la organización de los recursos y participación de los distintos agentes del entorno escolar:

- Los recursos de que disponemos son adecuados y se utilizan convenientemente para los objetivos del proyecto.
- La organización de recursos es la más idónea.
- Existe compromiso y entusiasmo entre todos los participantes: profesores/as, alumnos/as, padres/madres, etc.
- Se observa especial incidencia del proyecto en la práctica docente y en el entorno familiar de nuestros alumnos.
- El trabajo del coordinador TIC es adecuado.

• En relación al alumnado.

El grado de consecución de los objetivos de este proyecto en relación con las ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje del alumno/a:

- Favorece la construcción del conocimiento en lugar de la simple reproducción Y mejora sus habilidades de pensamiento crítico.
- Estimula el interés por aprender de alumnos desmotivados y facilita la creatividad y la imaginación utilizando sus posibilidades expresivas.
- Fomenta el trabajo cooperativo entre compañeros y favorece la comunicación del alumno/a con su entorno.
- Posibilita la integración social de los alumnos/as con necesidades educativas especiales.

• En relación al profesorado.

El grado de consecución de los objetivos del proyecto en relación con la integración de la tecnología en la enseñanza que dirige el profesor:

- El aprovechamiento de las tecnologías en el desarrollo de las unidades didácticas ha sido el más adecuado.
- Se ha participado activamente en la valoración, adaptación y diseño de materiales.
- Se han desarrollado modelos de evaluación que hayan permitido confirmar, desechar o replantear estos materiales.
- La formación recibida ha sido útil y ha tenido proyección en la práctica.
- Existe sensibilidad al cambio de rol del profesor en cuanto a la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

❖ Conclusiones de aplicación y desarrollo del plan.

Sobre las conclusiones y propuestas de mejora respecto al Plan que se ha aplicado en los últimos años, no cabe duda de que la integración de las TIC en el centro ha supuesto una innovación en la propia tarea educativa y en la metodología empleada. Asimismo, todos los agentes implicados en el Plan coinciden en destacar los beneficios aportados por el uso de las TIC. Por todo ello, continuamos apostando por este proyecto.

❖ Líneas de mejora detectadas para próximas revisiones.

Como propuesta de mejora específica tras el análisis del pasado y presente de las TIC en el centro, se propone: Utilizar las TIC como plan fundamental en proyectos colaborativos en las distintas áreas para el desarrollo del pensamiento creativo, crítico, computacional e inteligencia artificial como metodología de aprendizaje.

❖ Estrategias de revisión y modificación del plan.

Para la identificación de los aspectos de mejora que puedan surgir durante el desarrollo del Plan actual, se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- Tanto en las reuniones del Grupo de Mejora TIC, como en las revisiones semestrales del Plan y en la de final de curso, se detectarán los aspectos de mejora y se plasmarán por escrito.
- Se recogerán las sugerencias aportadas por familias y alumnos a través de distintos medios.
- Cada dos cursos se realizará una encuesta de valoración del Plan por parte de los diversos sectores profesorado, familias y alumnado.
- Los aspectos de mejora detectados supondrán el rediseño de distintas acciones para el curso siguiente, las cuales intentarán subsanar las deficiencias encontradas.

