



PLAN DIGITAL

CÓDIGO DE CENTRO	47001341
DENOMINACIÓN	COLEGIO LOPE DE VEGA
LOCALIDAD	MEDINA DEL CAMPO
PROVINCIA	VALLADOLID
CURSO ESCOLAR	2023/2024

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

1.1. Contextualización

La actual Sociedad de la Información y nuestro carácter propio como Centro Educativo, en el que el desarrollo integral de todas las dimensiones de nuestros alumnos es nuestro principal objetivo, hacen necesaria la existencia de un documento en el que se recoja la completa y adecuada utilización de las TIC en nuestro centro educativo.

El Plan TIC del Colegio Lope de Vega es un documento pensado y realizado para su implementación en nuestro centro educativo. Pretendemos ser un centro abierto, plural y preocupado por la educación integral de todos nuestros alumnos. Nuestra acción educativa es personalizada, atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado y promoviendo la integración social de todos y cada uno de ellos. Somos un centro comprometido con las necesidades actuales de la sociedad, donde nos preocupamos de desarrollar en nuestro alumnado un pensamiento crítico y reflexivo, educando para la libertad, la justicia, la solidaridad y la tolerancia. Un colegio que, además, se preocupa por la Innovación y la Investigación en Educación, aspecto este en el que las TIC y su adecuada integración presentan un papel primordial y al que nuestro centro atiende con especial atención.

Por todo esto, hemos pretendido crear un documento que sirva para que nuestros alumnos estén lo mejor preparados para afrontar con éxito el futuro académico y profesional y que pasa, ya desde la edad más temprana, también por una educación en TIC. Este documento nos debe servir a los profesores de marco de referencia para dar una respuesta que se ajuste a las exigencias que nuestros alumnos van a demandar, o nos demandan, porque la sociedad se las exige. Un Plan que pretende ser una base firme para que los alumnos aprendan a dominar técnicas básicas sobre las TIC y, sobre todo, les sirva para extraer el máximo provecho en aras a conseguir una preparación lo más completa posible.

Pretendemos enmarcar la totalidad de este documento sin perder de vista las directrices que desde los principales organismos europeos en materia educativa y la legislación vigente. Dichas directrices enmarcan aspectos relacionados con las TIC en Educación bajo una competencia de obligado desarrollo del alumnado en las etapas educativas obligatorias, la competencia digital.

La necesidad innegable de la integración en la educación de los alumnos de la actual sociedad no es sinónimo de realizar una utilización constante de estos medios que deban dejar atrás a otras herramientas o formas de proceder. Reiteramos que la educación debe ser integral, es decir, con las TIC, pero, también, con el resto de recursos y medios igualmente válidos y enriquecedores para la completa formación de nuestros alumnos.

1.2. Justificación y propósitos del plan

ORDEN EDU/1130/2023, de 29 de septiembre, por la que se convoca el procedimiento para la obtención de la certificación del nivel de competencia digital «CoDiCe TIC» en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación, de los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León, en el curso escolar 2023/2024.

Uno de los objetivos de nuestro Centro es la formación integral de los alumnos para su posterior incorporación a la sociedad. Es por ello que la clave de nuestro Plan TIC no es la mera incorporación de equipamiento a nuestras aulas. Tampoco es la alfabetización tecnológica de nuestro alumnado. Los puntos más trascendentales se alojan en los cambios pedagógicos que supone una buena aplicación de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje y en lograr un uso responsable y adecuado de las TICs por parte de nuestro alumnado.

Las finalidades básicas que se pretenden conseguir con este proyecto son:

- Utilizar los recursos de las TIC para actualizar el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, con objeto de conseguir los objetivos de las diferentes etapas educativas, insistiendo especialmente en el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo.
- Incorporar el uso de las TIC en la práctica profesional de los profesores y profesoras del centro, posibilitar su formación y desarrollar actitudes positivas hacia el uso de las mismas.
- Aprovechar la incidencia y la relevancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en la sociedad actual, para conectar entre sí todos los sectores involucrados en la vida de nuestro centro.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro.

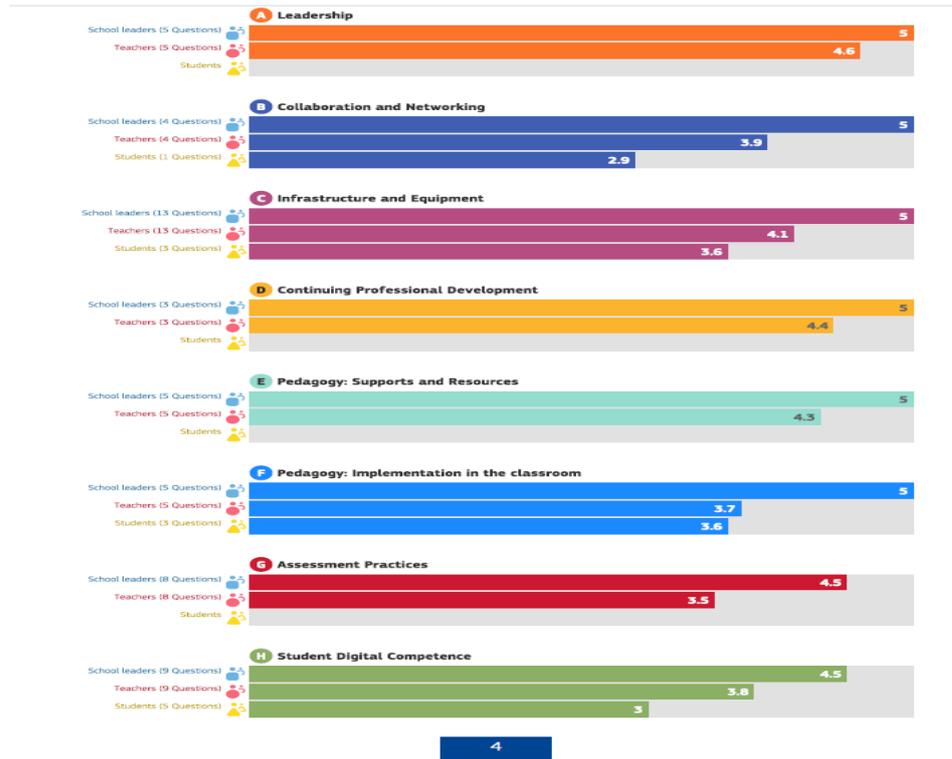
2.1.1. Autorreflexión: integración de tecnologías en los procesos de centro.

El plan TIC es un documento dinámico con los acuerdos alcanzados en el centro sobre los objetivos generales del plan, las estrategias de dinamización y gestión de los recursos tecnológicos y la inclusión de las TIC en las concreciones curriculares.

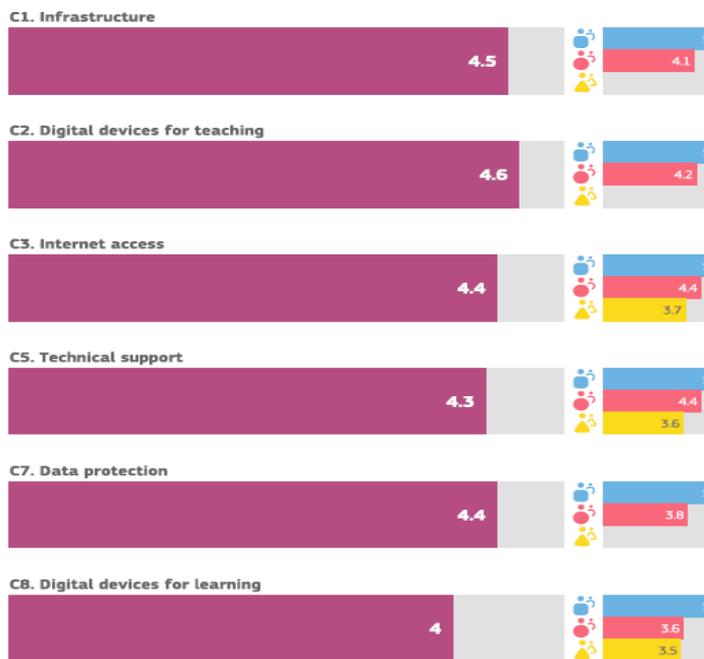
La comunidad educativa del colegio, inmersa en una sociedad en continuo cambio tecnológico, es consciente de la incorporación de las TIC a la actividad diaria, para lo que analizamos su entorno tecnológico.

Se muestran a continuación los resultados obtenidos del cuestionario SELFIE.

Cuestionario selfie. Etapa de Primaria:



Questions in this area relate to infrastructure (eg equipment, software, internet connection). Having adequate, reliable and secure infrastructure can enable and facilitate innovative teaching, learning and assessment practices.



Cuestionario selfie. Etapa de Secundaria:



E. Pedagogy: Supports and Resources

This area relates to the preparation of using digital technologies for learning by updating and innovating teaching and learning practices.

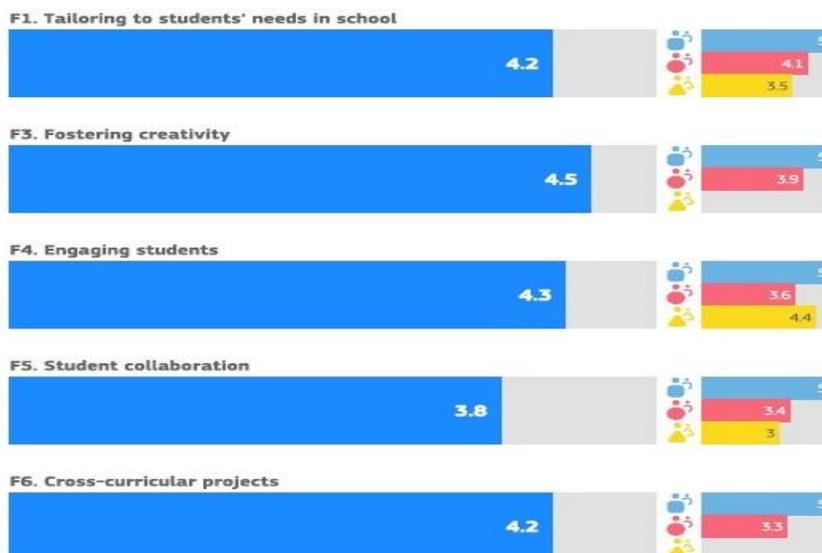


Your SELFIE school coordinator chose not to include the following optional questions in the survey:

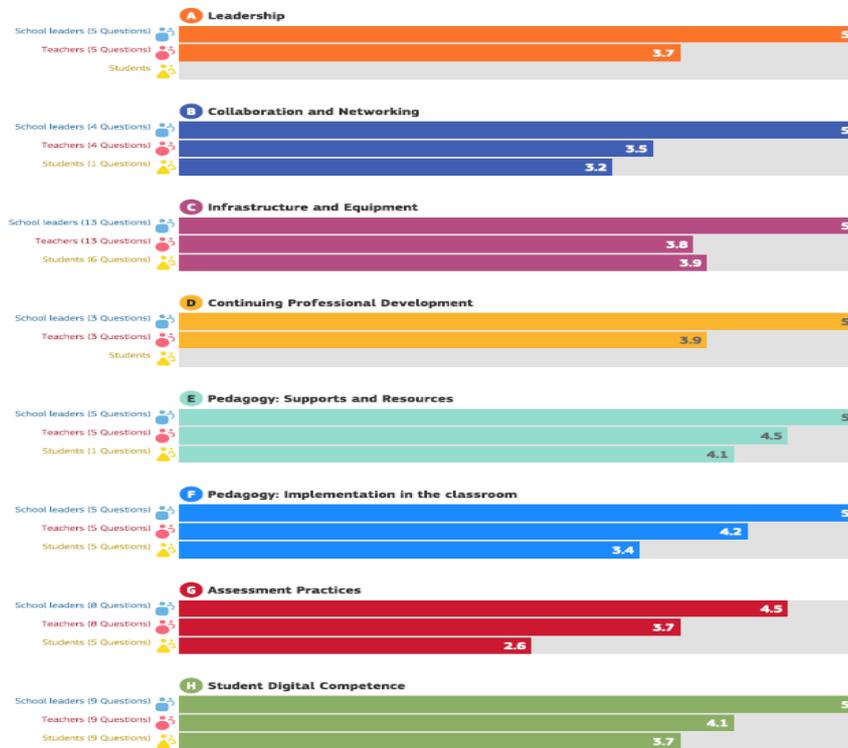


F. Pedagogy: Implementation in the classroom

This area relates to the implementation in the classroom of digital technologies for learning, by updating and innovating teaching and learning practices.



Average responses for each group (school leaders, teachers and students) for each of the 8 areas.



A. Leadership

Questions in this area relate to the role of leadership in the school-wide integration of digital technologies for teaching and learning.

A1. Digital strategy



A2. Strategy development with teachers



A3. New ways of teaching

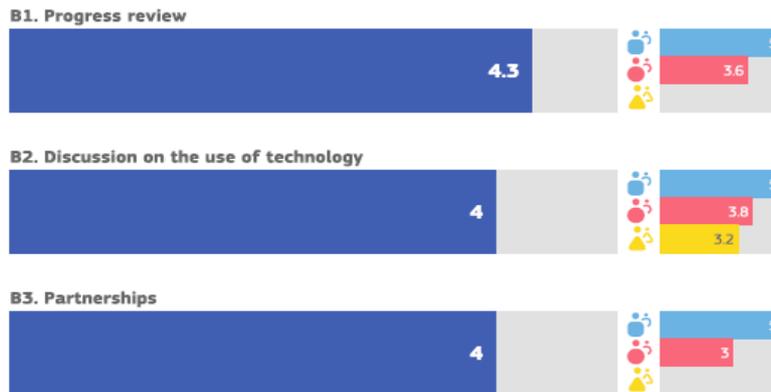


Your SELFIE school coordinator chose not to include the following optional questions in the survey:

- A4. Time to explore digital teaching
- A5. Copyright and licensing rules

B. Collaboration and Networking

This area relates to measures that schools may consider to support a culture of collaboration and communication for sharing experiences and learn effectively within and beyond the organisational boundaries.



Your SELFIE school coordinator chose not to include the following optional questions in the survey:

B4. Synergies for Blended Learning

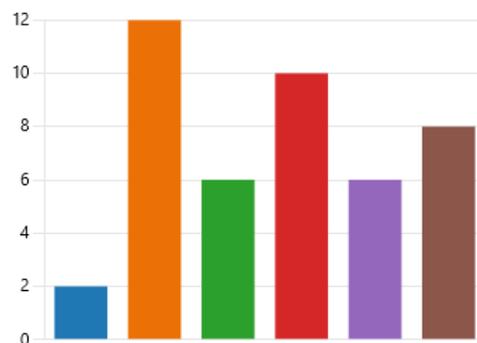
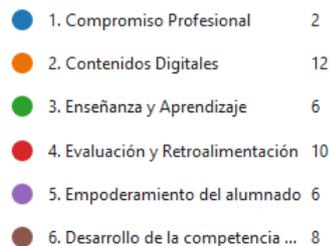
2.1.2 Autorreflexión: capacidad digital docente.

Se ha realizado un formulario por parte del profesorado del centro para hacer una reflexión sobre la capacidad digital docente.

- El análisis de los resultados del formulario de la capacidad digital docente pone de manifiesto la necesidad de fomentar dicha capacidad entre nuestro profesorado. A continuación, se muestra una captura de parte de los resultados obtenidos en dicho formulario.

¿En qué áreas necesitas formación? Puedes incluir varias respuestas

[Más detalles](#)

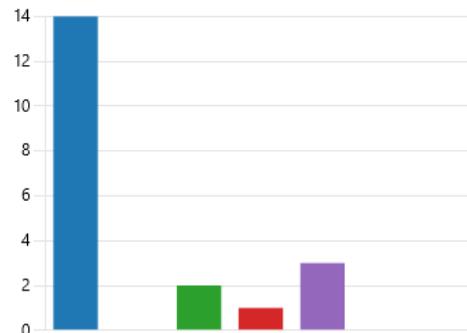


- Los resultados muestran una carencia en la certificación oficial de gran parte del profesorado. A continuación, se muestra una captura de parte de los resultados obtenidos en dicho formulario.

¿Cuál es tu acreditación en competencia digital?

[Más detalles](#)

● No tengo acreditación	14
● A1	0
● A2	2
● B1	1
● B2	3
● C1	0
● C2	0



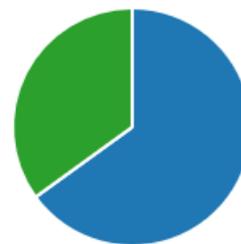
- Debemos resaltar la predisposición por parte de los docentes del centro para acreditar unos conocimientos que ya poseen. A continuación, se muestra una captura de parte de los resultados obtenidos en dicho formulario.

¿Consideras tu acreditación acorde a tus conocimientos?

[Más detalles](#)

[Información](#)

● Tengo más conocimientos que l...	13
● Tengo menos conocimientos qu...	0
● Mi acreditación es correcta segú...	7



2.1.3 Análisis interno: debilidades y fortalezas.

El análisis DAFO, muestra la necesidad de incorporar nuevos materiales y apoyos digitales, y aunque la situación económica de la comunidad educativa no sea favorable en estos momentos, nuestros alumnos/as están motivados por las TIC, por lo cual se elabora este plan.

ANÁLISIS DE DEBILIDADES, AMENAZAS, FORTALEZAS Y OPORTUNIDADES: DAFO

DEBILIDADES (puntos débiles referidos a aspectos internos de centro)

- Centro pequeño con poca capacidad para crear equipos en muchas líneas de actuación (TIC, bilingüismo, innovación...)

- Única aula de informática para todo el centro.
- Mínima capacidad de decisión económica en asuntos técnicos.
- Desigual formación del profesorado

AMENAZAS (puntos débiles referidos a aspectos externos)

- Inestabilidad legal, que fuerza a dedicar esfuerzos formativos y de elaboración de proyectos educativos con excesiva frecuencia.
- Rápida obsolescencia de los equipos informáticos.
- Situación económica desfavorable de las familias en un porcentaje elevado.
- Actitud de las familias hacia las TIC. Reticencia y poca información
- Plataforma educativa sufragada por el centro con utilidades de aplicación didáctica de pago específico.

FORTALEZAS (puntos fuertes referidos a aspectos internos de centro)

- Profesorado motivado con la innovación educativa.
- Años de trabajo y formación en innovación educativa.
- Profesorado formado, joven y receptivo al uso de nuevas tecnologías en su mayor parte.
- Apuesta decidida por las TIC en el centro.
- Página web y redes sociales en buen funcionamiento.

OPORTUNIDADES (puntos fuertes referidos a aspectos externos)

- Acceso de alumnos y familias a dispositivos móviles.
- Dinámica positiva al recibir reconocimiento como centro TIC.
- Oportunidades de formación: CFIE...

2.2. Objetivos del Plan de acción.

El Plan de integración de las TIC establece los objetivos siguientes:

- **Objetivos de dimensión educativa:**

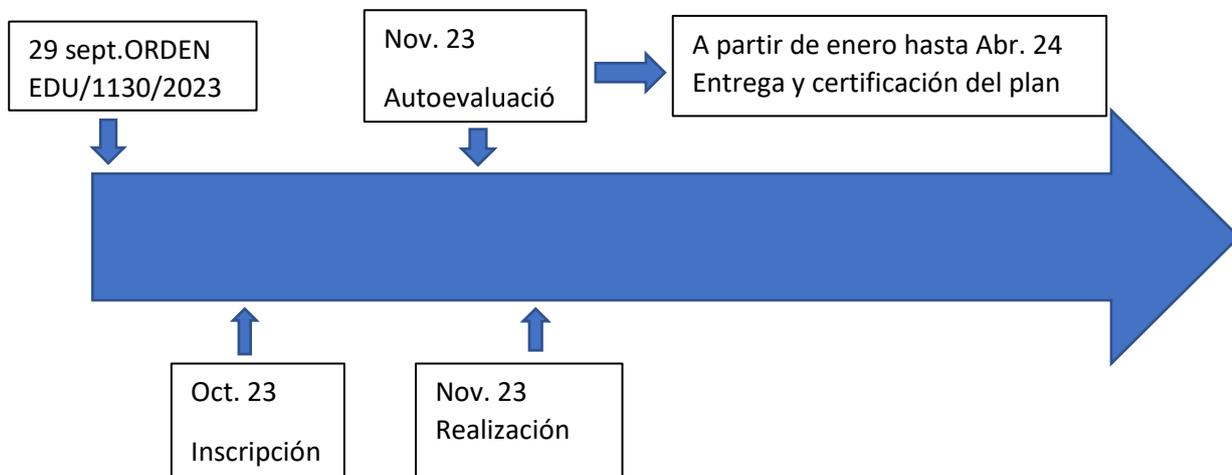
- Familiarizar al alumno con el medio informático y las nuevas tecnologías, propiciando que vea éste como una herramienta de aprendizaje.
- Potenciar entre el profesorado del centro la integración de los recursos TIC en la práctica docente, considerándolos como parte esencial en los procesos de aprendizaje.
- Aumentar la competencia digital del alumnado implicándole en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Concienciar a los alumnos de la importancia de un uso correcto de internet.

- **Objetivos de dimensión organizativa:**

- Mejorar la competencia digital del personal del centro participando en programas de formación.
 - Fomentar el uso de las TIC como medio de comunicación de todos los miembros de la comunidad educativa.
- **Objetivos de dimensión tecnológica:**
- Optimizar y ampliar los recursos TIC con los que cuenta el centro.
 - Mejorar la seguridad de los equipos.
 - Solucionar cualquier tipo de incidencia de manera rápida y eficaz.

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

Procesos y temporalización del Plan TIC



Procesos	Temporalización	Responsables
Duración del plan Código TIC	Todo el curso	Comisión TIC
Elaboración del Plan Código TIC	Primer trimestre	Comisión TIC
Seguimiento del Plan Código TIC	Al final de cada trimestre	Comisión TIC
Evaluación del Plan Código TIC	Trimestralmente y al final del curso.	Comisión TIC

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

- Los integrantes de la comisión TIC se encargarán de dar la máxima difusión y dinamización del plan, tanto dentro como fuera del aula.
- Una vez aprobado, el Plan TIC se da a conocer al Claustro de profesores para promover la implicación del profesorado.

- Nos apoyaremos en los recursos que ya disponemos (página web, plataforma Gestión Aula, redes sociales, ...) para favorecer y fomentar la comunicación entre la comisión y el claustro, alumnos y familias.
- Toda la información sobre la formación en TIC será remitida a los correos personales corporativos del centro.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

Organización comisión TIC:

La creación de una Comisión TIC y de comunicaciones, surgió en el curso 2021-22 como una apuesta del centro por las TIC para conseguir una mejora de la calidad educativa. El Equipo TIC queda definido tal y como aparece en el punto 2.3.

Estas personas tienen acceso a los equipos con permisos de administrador. Además, la directora es la persona de contacto con las editoriales para la gestión de usuarios, licencias, grupos a los que pertenecen... y también con la plataforma educativa Gestión Aula como administrador.

En las reuniones de la CCP se incluyen los puntos a tratar de la comisión TIC, quedando incluidos en las actas de cada sesión.

Organización de gestión de infraestructuras, recursos tecnológicos y didácticos, redes, servicios, acceso, uso y responsabilidades:

En cuanto a la gestión de infraestructuras, la directora tiene acceso al servidor local para gestionar los usuarios. De todo lo relacionado con redes, seguridad perimetral, gestión de dispositivos y despliegue de aplicaciones se encarga la coordinadora TIC. Hay un contrato de mantenimiento para aquellas tareas más complejas y que lleven más tiempo de ejecución.

3.1.1. Funciones, tareas y responsabilidades

La Comisión TIC está compuesta por:

Coordinador/a TIC	Alejandra Lanuza (ESO)
Responsable de formación	Luis Alberto Marcos (Primaria)
Director/a	Mercedes de Miguel

RESPONSABLE	FUNCIONES Y TAREAS
Equipo Directivo	<ul style="list-style-type: none"> • Formación sobre competencia digital educativa • Liderazgo de acciones • Gestión de redes sociales
Responsable #CompDigEdu	

Comisión #CompDigEdu	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar los cuestionarios de autorreflexión (SELFIE) • Elaboración y/o revisión del Plan Digital que se integrará en el proyecto educativo del centro. • Consensuar criterios para la utilización de aulas específicas de informáticas. • Crear herramientas de control para el uso de dispositivos. • Organizar el canal de comunicación de las averías. • Gestionar la resolución de incidencias • Organizar sesiones colaborativas entre el profesorado para el intercambio de recursos. • Realizar videotutoriales de apoyo sobre el uso de las TIC para la Comunidad Educativo.
Coordinador TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento del uso de las TIC.
Responsable formación	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de las actividades formativas relacionadas con las TIC.

3.1.2. Plan digital en planes institucionales

Documento/Plan institucional	Referencia
RRI	Regula las normas de uso de los espacios TIC.
Programaciones didácticas	Integra la competencia digital y los recursos disponibles.
Plan de acogida	Facilita la integración del profesorado nuevo.
Plan de fomento de la lectura	Mejora la acción docente a partir de la gestión tecnológica del aula.
Plan de atención a la diversidad	Fomenta la inclusión del alumnado mediante el uso de herramientas TIC
Plan de seguridad y confianza digital	Recoge las normas y medidas en materia de seguridad TIC.
Plan de convivencia	Fortalece la convivencia en el centro mediante el uso responsable de las TIC en la vida cotidiana.

3.1.3. Integración de las TIC en procesos administrativos y educativos del centro

	Procesos	Criterios	Protocolos
Administración	<p>Comunicación con la administración educativa.</p> <p>Gestión económica del centro.</p>	<p>Medios fijados por la administración.</p> <p>Política marcada por Equipo directivo.</p> <p>Correo corporativo e institucional</p>	<p>Accesos mediante nombre de usuario y contraseña personales e intransferibles</p>
Gestión académica	<p>Gestión expedientes académicos.</p> <p>Intercambio de información académica con la administración.</p> <p>Gestión de alumnos. Organización académica</p>	<p>Plataforma <i>Gestión Aula</i>.</p> <p><i>Stylus</i></p>	<p>Accesos mediante nombre de usuario y contraseña personales e intransferibles</p>
Interacción de la comunidad educativa y tecnológica	<p>Comunicación entre docentes.</p> <p>Comunicación entre alumnos y profesores.</p> <p>Comunicación entre profesores y familias.</p> <p>Marketing y RRSS</p>	<p>Grupos de WhatsApp de centro.</p> <p>Correo corporativo e institucional.</p> <p>Plataforma <i>Gestión Aula</i>.</p> <p><i>Redes sociales</i></p>	<p>Accesos mediante nombre de usuario y contraseña personales e intransferibles</p>

3.1.4. Propuestas de innovación y mejora

Todo el equipo TIC tiene que ser capaz de gestionar los aspectos más urgentes sin necesidad de

dependen del soporte o del coordinador TIC. Se concederá acceso a todas las plataformas para que vayan encargándose poco a poco de su gestión.

ACCIÓN 1	
Incluir el plan digital en los documentos de centro	
MEDIDA	Revisar todos los planes de centro (PGA, Plan de lectura, Proyecto Educativo, Plan de Convivencia, Plan de Atención a la Diversidad, etc.) Incluir las dimensiones educativa, organizativa y tecnológica del plan digital en ellos.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Reunión entre el Equipo Directivo y la comisión del Plan CoDiCe TIC para la incorporación del Plan TIC en los documentos.
RESPONSABLE	Comisión TIC y Equipo Directivo
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

3.2.1. Integración didáctica de las TIC

a) Como objeto de aprendizaje:

EN EDUCACIÓN PRIMARIA:

Descriptor operativo	Adaptación al aula	Materias implicadas
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	1. Búsquedas en internet con un navegador (Google). 1.1. Búsquedas de información utilizando palabras clave. 1.2. Criterios para seleccionar la información más relevante.	Lengua Castellana, inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.
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	1. Office 365: Word. 1.1. Título, texto y formato de texto. 1.2. Insertar imágenes. 1.3. insertar tablas. 1.4. Hacer uso del corrector ortográfico. 1.5 Crear, guardar y abrir un documento. 2. Office 365: Power point. 2.1. Manejo de las funciones principales.	Lengua Castellana, inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

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.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Portal de educación. <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Acceso al Portal de Educación. 2. Office 365: Outlook. <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Redacción de un correo. 2.2 Envío de correos electrónicos. 	Lengua Castellana, inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.
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.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Importancia de tomar medidas de seguridad a la hora de cerrar sesiones y páginas que requieran contraseña. 	Lengua Castellana, inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.
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.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de aplicaciones sencillas, que ya conocen de haberlo usado en el aula: Kahoots 2. Iniciación en cursos de robótica como actividad extraescolar 	Lengua Castellana, inglés, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

EN EDUCACIÓN SECUNDARIA:

Descriptor operativo	Adaptación al aula	Materias implicadas
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	<p>1.-Búsquedas en Internet con al menos dos navegadores distintos (1º-2º de ESO)</p> <p>1.1.-Criterios para valorar páginas web (2º - 3º de ESO)</p> <p>1.2.-Búsqueda de información con funciones -Por ejemplo, en <u>Google</u>- (3º - 4º de ESO)</p> <p>2.-Licencia creative commons y referencia del contenido utilizado (3º - 4º de ESO)</p>	Lengua, inglés, francés, Geografía e historia, Biología
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	<p>1.-Office 365: Outlook (1º de ESO)</p> <p>1.1.-Acceso al correo electrónico.</p> <p>1.2.-Uso del directorio corporativo Educacyl.</p> <p>1.3.-Redacción de un correo electrónico.</p> <p>1.4.-Adjuntado de archivos.</p> <p>1.5.-Opciones de envío: programación, solitud de lectura, prioridad del mensaje.</p>	Tecnología, Lengua, biología
	<p>2.-Office 365: OneDrive (1º - 2º de ESO)</p> <p>2.1.-Carga de archivos y carpetas</p> <p>2.2.-Opciones de compartir: visualización y edición</p> <p>2.3.-Trabajo colaborativo sobre un archivo compartido</p>	<p>1º ESO: Tecnología, Lengua, Geografía e historia, Matemáticas</p> <p>2º ESO: Lengua, Geografía e historia, Música, Matemáticas</p>
	<p>3.-Office 365: Power Point</p> <p>3.1.-Título, texto e imagen (1º de ESO)</p> <p>3.2.-Insertar elementos multimedia (audio y video) (2º de ESO)</p> <p>3.3.-Efectos de texto (3º de ESO)</p> <p>3.4.-Organización de la presentación: título – estructura – desarrollo – conclusión - créditos (4º de ESO)</p>	<p>1º de ESO: Lengua, inglés, francés, Geografía e historia, Biología</p> <p>2º de ESO: Lengua, inglés, francés, Geografía e historia, Cultura clásica, Música</p> <p>3º de ESO: Lengua, inglés, Geografía e historia y Educación en valores cívicos y éticos</p> <p>4º de ESO: Lengua, inglés, Geografía e historia, Economía y Emprendimiento, FOPP, Educación financiera</p>

		3º y 4º del Programa de Diversificación curricular
	4.-Office 365: Excel 4.1.-Organización de datos en una hoja Excel (2º - 3º de ESO) 4.2.-Introducción al uso de fórmulas en Excel (3º - 4º de ESO)	3º de ESO: Matemáticas, Física y química 4º de ESO: Matemáticas, Educación financiera 4º del Programa de Diversificación curricular
	5.-Canva 5.1.-Elaboración de una infografía (2º - 3º de ESO) 5.2.-Presentación de diapositivas (3º - 4º de ESO)	2º de ESO: Lengua, inglés, francés, Geografía e historia, Cultura clásica, Música 3º de ESO: Lengua, inglés, Geografía e historia y Educación en valores cívicos y éticos 4º de ESO: Lengua, inglés, Geografía e historia
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	1. Programación mediante Scratch. 2. Creación y envío de correos electrónicos. 2.1 Adecuación del texto a entornos formales.	Lengua, inglés, francés, Tecnología
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	1. Consecuencias de un uso ilegal de los contenidos digitales. 2. Ciberseguridad y uso responsable de la RRSS. 3. Licencias y restricciones de uso.	Lengua, Tecnología, inglés, Educación Física, Biología
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	1. Programación en Arduino. 2 Kahoot, Genially	Lengua, Tecnología, Biología, Geografía e Historia, Educación en valores cívicos y éticos.

- Conocer, utilizar y comprender las TIC.
- Localizar y utilizar los elementos básicos del ordenador.

- Iniciar y apagar adecuadamente el ordenador.
- Realizar un mantenimiento sencillo.
- Utilizar el sistema operativo para almacenar, recuperar y organizar la información mediante carpetas, por ejemplo.
- Navegar por Internet.
- Participar en los mecanismos colaborativos que ofrece Internet a través de las redes sociales y otras plataformas digitales de participación y búsqueda del conocimiento.

b) Como entorno para el aprendizaje:

APRENDIZAJE PRESENCIAL	
DEFINICIÓN	CONTEXTO DIGITAL
Los discentes asisten a un aula física y se produce una interacción y un espacio de aprendizaje entre docentes y alumnos.	Utilización de paneles digitales, pizarras digitales. Actividades en el aula de informática. Plataformas educativas como Gestión aula. Trabajo con libros digitales.
APRENDIZAJE TELEMÁTICO	
DEFINICIÓN	CONTEXTO DIGITAL
Los discentes no asisten a un aula física y la interacción con el docente se produce a través de un dispositivo electrónico: ordenador, Tablet, smartphone.	La clase se imparte online a través de una aplicación (Teams, Zoom...) El alumno recibe tareas a través de la aplicación y posteriormente son enviadas al profesorado para su corrección y respuesta. Este tipo de aprendizaje no se realiza actualmente, pero si se solicitara por parte de alguna familia, la comisión tic evaluará la situación y decidirá cómo impartirlo, siempre y cuando la solicitud vaya acompañada de documentos oficiales, tales como partes médicos, sentencias judiciales, etc.
APRENDIZAJE HÍBRIDO	
DEFINICIÓN	CONTEXTO DIGITAL

<p>La labor educativa se realiza de manera presencial e incorporando medios digitales para la realización de tareas, visionado de vídeos, etc.</p>	<p>El docente envía tareas a través de las aplicaciones, para complementar explicaciones, esquemas, vídeos o incorpora contenidos en un repositorio con el alumnado. También envía tareas para que sean devueltas a través de la misma aplicación para su corrección y feedback posterior.</p>
--	--

- La competencia mediática y digital es el corazón del aprendizaje, no solo en los primeros pasos académicos del alumnado en la Educación Primaria y en el aprendizaje vital, porque servirá de herramienta instrumental para buscar, evaluar, utilizar y crear información eficazmente para conseguir las metas personales, sociales, laborales y educativas.
- En el aula el uso del ordenador se utiliza en la explicación con pequeñas conexiones a la Red.
- El programa de trabajo diario se refleja en la Plataforma Gestión Aula de cada curso.
- Los alumnos utilizan medios digitales para trabajo personal o en equipo.

c) Como aprendizaje del medio:

1. Área de alfabetización digital. Competencia digital y capacidad para identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital y evaluar su relevancia.
2. Área de comunicación y colaboración. Competencia digital y capacidad para comunicarse, colaborar, interactuar y participar en equipos y redes virtuales, así como hacer uso de medios, tono y comportamiento apropiados.
3. Área de creación de contenido digital. Competencia digital y capacidad para crear, configurar, ampliar y editar contenido digital, y entender sus reglas.
4. Área de seguridad digital. Competencia digital y capacidad para proteger dispositivos, personas, medioambiente, contenido, datos personales y privacidad en entornos digitales, utilizando la tecnología digital de manera segura y sostenible.
5. Área de resolución de problemas. Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos.

3.2.2 Criterios metodológicos y didácticos para la integración de las TIC en el aula.

Los recursos o procesos TIC utilizados tanto por el profesorado como el alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje son diversos (Word, PowerPoint, Canva, uso de vídeos, Genially, Kahoot, etc.).

Para evaluar los trabajos digitales realizados por el alumnado y su competencia digital se utilizan rúbricas, dianas o guías de evaluación según se considere más adecuado.

Para realizar las autoevaluaciones, coevaluaciones, etc., se emplean diversas herramientas: Excel, Forms, Kahoot, etc.).

La legislación educativa secuencia la competencia digital mediante competencias específicas y criterios de evaluación establecidos para los niveles educativos en cada materia.

Infantil/1º y 2º E. Primaria

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Iniciación en la pizarra digital.	Conocer las herramientas básicas de la pizarra digital (bolígrafos de colores y borrador)	Identifica los diferentes usos de los bolígrafos de colores y borrador
Buscadores, navegadores y herramientas de búsqueda.	Conocer la forma de realizar búsquedas.	Identifica varios buscadores. Realiza búsquedas en distintos formatos

3º y 4º de E. Primaria

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Medios de comunicación y aplicaciones para comunicarse	<p>Conocer el uso del correo electrónico.</p> <p>Conocer el funcionamiento y uso programas de videoconferencias.</p> <p>Conocer el funcionamiento y uso de la mensajería instantánea.</p>	<p>Sabe mandar, recibir y contestar correos electrónicos.</p> <p>Es capaz de conectarse a una videoconferencia.</p> <p>Se comunica por mensajería instantánea, haciendo un uso correcto del medio.</p>
Herramientas de creación de contenidos	Crear contenidos en diferentes formatos, soportes y aplicaciones	Es capaz de crear y publicar un texto.

		Es capaz de crear algún tipo de cartel o tríptico.
Herramientas de edición de imágenes	Crear dibujos y gráficos sencillos	Sabe utilizar herramientas de dibujo para crear figuras digitales sencillas.

5º y 6º de E. Primaria

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Tipos de fuentes de información. Portales de contenido por especialidad	<p>Conocer las fuentes de información más fiables.</p> <p>Conocer la forma de citar la información.</p>	<p>Es capaz de comparar y contrastar e integrar diferentes fuentes de información.</p> <p>Cita las fuentes consultadas.</p> <p>Es crítico con la información que encuentra.</p>
Medios de comunicación y aplicaciones para comunicarse	<p>Conocer el uso del correo electrónico.</p> <p>Conocer el funcionamiento y uso programas de videoconferencias.</p> <p>Conocer el funcionamiento y uso de la mensajería instantánea.</p> <p>Es capaz de filtrar y ordenar los mensajes.</p>	<p>Sabe mandar, recibir, contestar y organizar correos electrónicos.</p> <p>Es capaz de crear una videoconferencia.</p> <p>Se comunica por mensajería instantánea haciendo un uso correcto del medio.</p> <p>Organiza y recupera los mensajes que recibe.</p>
Herramientas de edición de imágenes.	Saber reutilizar recursos y contenidos a partir de otros.	<p>Edita imágenes y las comparte en línea.</p> <p>Es capaz de grabar y</p>

Herramientas de edición de vídeo	Realizar diversas actividades a partir de otras ya creadas.	montar vídeos.
Herramientas de presentaciones		A partir de información relevante que ha seleccionado, crea presentaciones

1º y 2º de ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
Componentes de un equipo informático	Distinguir las partes operativas de un equipo informático.	Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave. Instala y maneja programas y software básicos. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.
Seguridad y confianza digital	Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información	Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación.
Elaboración de documentos digitales	Elaborar documentos en formato digital.	Utiliza un equipo informático para comunicar y publicar proyectos.
Navegación segura por internet	Navegar de forma segura por internet.	Participa, intercambiando opiniones, comentando y valorando escritos ajenos o escribiendo y dando a

		conocer los suyos propios haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
--	--	--

3º y 4º de ESO

BLOQUE 1. ÉTICA Y ESTÉTICA EN LA INTERACCIÓN EN RED

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>Riesgos asociados a la interacción en la red: fraude, suplantación de identidad, pérdida de la privacidad, acceso a contenidos inadecuados y acoso.</p> <p>Protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales.</p>	<p>1. Identificar los riesgos asociados a la interacción en la red y adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción con ella.</p>	<p>1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.</p> <p>1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.</p> <p>2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre</p>

<p>Estrategias para combatir el fraude, medidas de protección. Encriptación y claves seguras. Certificados digitales y firma digital. DNI electrónico.</p> <p>Descarga e intercambio de información: archivos compartidos en la nube, redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos.</p> <p>La propiedad y la distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y distribución.</p> <p>Derechos de autor, copyright, licencias libres y Creative Commons</p>	<p>2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.</p> <p>3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.</p>	<p>conceptos como la propiedad y el intercambio de información.</p> <p>3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.</p> <p>3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.</p>
--	---	---

BLOQUE 2. ORDENADORES, SISTEMAS OPERATIVOS Y REDES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>Estructura física del ordenador.</p> <p>El hardware.</p> <p>Principales componentes físicos y sus periféricos.</p>	<p>1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto.</p>	<p>1.1. Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de la información.</p>

<p>Estructura lógica del ordenador. El software. Clasificación de las diferentes aplicaciones informáticas. Sistemas operativos: definición, clasificación y sistemas operativos de uso común.</p> <p>Estructuras físicas y lógica del almacenamiento de información. Tipos de archivos. Organización y administración de archivos.</p> <p>Creación de redes locales: configuración de dispositivos físicos para la interconexión de equipos informáticos.</p> <p>Diferentes tipos de conexiones entre dispositivos digitales e intercambios de información.</p>	<p>2.Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.</p> <p>3.Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.</p> <p>4.Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.</p>	<p>1.2. Configura elementos básicos del sistema operativo</p> <p>2.1. Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculados a los mismos.</p> <p>3.1. Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.</p> <p>4.1. Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.</p>
--	--	--

BLOQUE 3. ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
------------	-------------------------	----------------------

<p>Aplicaciones ofimáticas. Herramientas para la organización y tratamiento de la información. Procesador de textos. Hoja de cálculo. Bases de datos. Presentaciones.</p> <p>Clasificación de la imagen digital: mapas de bits y gráficos vectoriales. Características de la imagen digital, los formatos básicos y su aplicación.</p> <p>Tratamiento básico de la imagen digital. Recursos informáticos para la producción artística.</p> <p>Elementos y procedimientos de diseño gráfico. Maquetación.</p> <p>Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Formatos básicos y compresión. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia.</p>	<p>1.Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p> <p>2.Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>1.1. Elabora documentos de texto con aplicaciones informáticas.</p> <p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p> <p>2.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones.</p> <p>2.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y vídeo y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>
--	--	---

BLOQUE 4. SEGURIDAD INFORMÁTICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>Amenazas de los sistemas de información: vulnerabilidades, malware, virus, spyware y spam. Actuaciones para mejorar la seguridad y pautas de protección para los sistemas informáticos.</p> <p>Medidas de seguridad en software y hardware. Seguridad pasiva: copias de seguridad de los datos, creación de imágenes del sistema. Seguridad activa: el antivirus, software anti-espía, software anti-spam, protocolos seguros, detección de intrusos. Seguridad en redes inalámbricas.</p>	<p>1. Reconocer las diferentes amenazas que pueden afectar a la seguridad de los sistemas informáticos y adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.</p>	<p>1.1. Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexión e intercambio de información entre ellos.</p> <p>1.2. Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.</p> <p>1.3. Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.</p>

BLOQUE 5. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>Recursos compartidos en redes locales y virtuales.</p> <p>World Wide Web. Funcionamiento de la web.</p> <p>Principales navegadores de Internet y su configuración. La nube y servicios de almacenamiento en la web.</p> <p>Herramientas ofimáticas on-line.</p> <p>Creación y publicación en la web. Estándares de publicación. Nociones básicas y editores de código HTML.</p> <p>Editores y herramientas de administración y gestión integradas para un sitio web.</p> <p>Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Integración de elementos multimedia e interactivos. Streaming.</p>	<p>1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.</p> <p>2. Configurar y utilizar adecuadamente los principales navegadores de Internet y elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.</p> <p>3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.</p>	<p>1.1. Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.</p> <p>2.1. Integra y organiza elementos textuales y gráficos.</p> <p>2.2. Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad.</p> <p>3.1. Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.</p>

BLOQUE 6. INTERNET, REDES SOCIALES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>Historia, fundamentos técnicos y estructura de la red Internet.</p> <p>La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. Chat, foros, mensajería instantánea, blogs y wikis.</p> <p>Las redes sociales. Conceptos básicos. Diferentes tipos de redes sociales. Criterios de seguridad.</p> <p>Canales de distribución de contenidos multimedia: música, vídeo, radio y TV.</p> <p>Acceso a recursos y plataformas educativas, de aprendizaje, de formación a distancia, empleo y salud. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia.</p> <p>Redes cooperativas de informática distribuida. Fundamentos técnicos. Ejemplos y aplicaciones.</p>	<p>1.Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.</p> <p>2.Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.</p> <p>3.Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.</p>	<p>1.1. Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma.</p> <p>1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.</p> <p>1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.</p> <p>2.1. Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad.</p> <p>3.1. Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.</p>

3.2.3 Procesos de individualización para la inclusión educativa

Respecto al marco legal de la educación inclusiva, los constantes cambios que ha sufrido la Educación en nuestro país en materia legislativa no han afectado en demasía a esta materia. La reciente Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), reconoce el derecho de los alumnos a recibir “una educación inclusiva y de calidad”.

Una referencia notable en la ley aparece en el punto 3 de su artículo 4, que señala que “sin perjuicio de que a lo largo de la enseñanza básica se garantice una educación común para todo el alumnado, se adoptará la inclusión educativa como principio fundamental, con el fin de atender a la diversidad de las necesidades de todo el alumnado, tanto del que tiene especiales dificultades de aprendizaje como del que tiene mayor capacidad y motivación para aprender”.

Las prácticas y procesos inclusivos en el aula utilizados en el centro son:

- Agrupamiento heterogéneo y flexible, potenciando el valor de la diferencia. También es recomendable alternar los agrupamientos dentro de un aula y combinar el trabajo en equipo en grandes y pequeños grupos con un tiempo de trabajo individual.
- Explorar las capacidades individuales supone una buena estrategia de inclusión educativa, ya que contribuye a fomentar los talentos no curriculares, como la colaboración, empatía o liderazgo. Esto permite la diversidad de capacidades que poseen todas las personas y que pueden ser útiles para trabajar en equipo y sacar adelante determinados proyectos.
- Establecer metas realistas y alcanzables. Para hacer sentir a los alumnos más motivados y fomentar su desarrollo mental, los docentes hemos de proponerles metas realistas, que puedan alcanzar evitando que se frustren porque no llegan a los objetivos marcados.
- Fomentar la participación. Mediante juegos de preguntas que insten a sacar conclusiones o expresar opiniones se contribuye a que los estudiantes se sientan parte de la clase y desarrollen habilidades comunicativas.

30

PLATAFORMAS, PROGRAMAS Y APLICACIONES QUE SE UTILIZAN EN LAS SESIONES.

Aplicaciones educativas: ✓ Genially ✓ Canva ✓ Arasaac ✓ Divertiletras ✓ DyetectiveU ✓ Tatopalabras

Recursos materiales: Ordenador portátil. ✓ Teléfono móvil personal (profesora)

3.2.4 Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1		
Diseñar situaciones de aprendizaje para el alumnado utilizando las Tic		
MEDIDA	Diseñar situaciones de aprendizaje para el alumnado utilizando las Tic	
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Conseguir que, a lo largo del curso escolar, todo el profesorado desarrolle alguna situación de aprendizaje en la que se utilicen las TIC.	

RESPONSABLE	Claustro profesores
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.3. Desarrollo profesional.

3.3.1 Procesos para la detección de las necesidades formativas del profesorado.

Actuaciones relacionadas con acciones formativas para la adquisición y mejora de la competencia digital de sus docentes, la adaptación a entornos digitales, la colaboración y participación profesional en la integración y uso eficaz de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Indicador	Herramienta
Procesos para la detección de las necesidades formativas del profesorado, la dinamización y la planificación de las actuaciones para el desarrollo de la competencia digital de los docentes y del personal no docente en función de las dimensiones educativa, tecnológica y organizativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Reuniones de claustro. • Reuniones de Departamento. • Formularios de satisfacción y detección de necesidades. • SELFIE

3.3.2 Estructuración del proceso formativo para la integración curricular de las TIC.

Indicador	Herramienta
Estructuración del proceso formativo para la integración curricular de las TIC en las áreas como objeto de aprendizaje, entorno para el aprendizaje, como medio y acceso al aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de formación del profesorado (CFIE Valladolid)

El responsable de formación analiza, valora y prioriza las acciones formativas que considera más urgentes y procede a informar al Equipo Directivo, que es el órgano que decide qué acciones formativas se llevarán a cabo y se encarga de la organización y gestión de las mismas.

La formación del profesorado se realiza desde diferentes iniciativas:

- Formación en centro; coordinada con el CFIE en forma de grupos de trabajo, seminarios o actividades puramente formativas. Se encarga el responsable de Formación del centro.
- Participación individual en cursos organizados por la Junta de Castilla y León con interés para los profesores.

- Formación en cascada desde el propio centro. Los profesores que ya han avanzado en un determinado proyecto ayudan y forman a los siguientes profesores que se incluirán al proyecto.
- Presenciales en los claustros generales y también contenido online.

3.3.3 Estrategias de acogida para la integración y adaptación del profesorado.

Indicador	Herramienta
Estrategias de acogida y apoyo a la integración y adaptación del profesorado al contexto tecnológico-educativo del centro.	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de acogida
Organización y estructuración de los recursos tecnológicos para la dinamización de la formación del profesorado, la coordinación, la difusión profesional y la creación de materiales digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Plataforma educativa Gestión Aula • WhatsApp

Es habitual que cada curso haya profesores nuevos en la plantilla, así como sustituciones. Contamos con un plan de acogida a los profesores nuevos. Los profesores que se incorporan al centro son recibidos por el equipo directivo que les presenta el edificio, a los compañeros en la primera sesión de claustro y los documentos básicos de funcionamiento del centro.

El jefe de estudios les informará sobre el modo de comunicación de horarios, calendarios, sustituciones y cómo consignar las faltas de asistencia de alumnos, los resultados de la evaluación o las actas que sean responsables, y el procedimiento de colaboración en documentos compartidos.

La formación respecto a las TIC le corresponde al Coordinador TIC. En ella se ayuda al profesor en un primer momento a usar rápidamente y con soltura la plataforma Gestión Aula y el correo electrónico. Al profesor /a se le analiza la competencia digital dependiendo del curso en el que se vaya a encontrar.

3.3.4 Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1

Mejorar la competencia digital del personal del centro participando en programas de formación.

MEDIDA	Determinar el nivel de acreditación TIC del profesorado del centro. Participar en una prueba específica de acreditación.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Reunión entre el Equipo Directivo y la comisión del Plan CoDiCe TIC para la solicitud de una prueba específica de acreditación.
RESPONSABLE	Comisión TIC y Equipo Directivo
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.4. Procesos de evaluación.

Actuaciones relacionadas con criterios, indicadores, procesos de evaluación, entornos de aprendizaje, uso de herramientas tecnológicas para la evaluación y resultados de los procesos, la eficacia y la eficiencia de la aplicación de estos procesos y el uso del entorno tecnológico-didáctico en la integración y uso eficaz de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.4.1 Procesos educativos

3.4.1.1. Estrategias e instrumentos para la evaluación de la competencia digital.

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación 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 ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Los instrumentos y estrategias utilizados para valorar el grado de adquisición de la competencia digital de los alumnos son rúbricas, dianas, formularios, portfolio y por supuesto la observación continuada de los progresos del alumnado.

A continuación, se desglosan los indicadores que se valoran para cada competencia digital en función del nivel educativo.

Al completar la Educación Primaria, el alumno o alumna:

COMPETENCIA DIGITAL	INDICADOR	VALORACIÓN
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.	Conoce las herramientas necesarias para buscar información en la red (ordenador o dispositivo, ratón, teclado, cursor...)	<input type="checkbox"/>
	Sabe manejar funciones básicas de un dispositivo (apagar y encender, bloquear y desbloquear, agrupar aplicaciones, entrar y salir de aplicaciones o programas...)	<input type="checkbox"/>
	Conoce fuentes de información fiables.	<input type="checkbox"/>
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de	Crea contenidos digitales sencillos, como documentos y tablas.	<input type="checkbox"/>
	Utiliza de manera eficiente aplicaciones para editar vídeos y crear presentaciones.	<input type="checkbox"/>

<p>diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.</p>		
<p>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.</p>	<p>Conoce y usa aplicaciones y herramientas y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.</p>	<input type="checkbox"/>
	<p>Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>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.</p>	<p>Usa de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p>	<input type="checkbox"/>
	<p>Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver</p>	<p>Describe, interpreta y diseña soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.</p>	<input type="checkbox"/>
	<p>Programa aplicaciones sencillas empleando elementos de</p>	<input type="checkbox"/>

problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	programación por bloques básicos, de forma apropiada.	
---	---	--

Al completar la enseñanza básica, el alumno o alumna:

COMPETENCIA DIGITAL	INDICADOR	VALORACIÓN
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	Es capaz de comparar, contrastar e integrar diferentes fuentes de información, citando las fuentes consultadas.	<input type="checkbox"/>
	Reconoce y comprende los derechos de los materiales alojados en la Web	<input type="checkbox"/>
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	Gestiona el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	<input type="checkbox"/>
	Busca, selecciona y archiva información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	<input type="checkbox"/>
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	Interactúa en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	<input type="checkbox"/>
	Protege los datos personales y la huella digital generada en internet,	

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	<input type="checkbox"/>
	Configura y actualiza contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual	<input type="checkbox"/>
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	Hace un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	<input type="checkbox"/>
	Analiza la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	<input type="checkbox"/>

3.4.1.2. Criterios para la evaluación en entornos digitales presenciales y no presenciales.

Además de la heteroevaluación, se utiliza la coevaluación y autoevaluación para la evaluación en entornos digitales. Para ello algunas de las herramientas utilizadas son: Forms, plataforma ‘Gestión aula’, kahoot, Quizziz...

Esta evaluación se realiza en entornos digitales presenciales. El tipo de aprendizaje no presencial no se realiza actualmente, pero si lo solicita una familia, la comisión TIC evaluará la situación y decidirá cómo impartirlo, siempre y cuando la solicitud vaya acompañada de documentos oficiales, como partes médicos, sentencias judiciales, etc.

3.4.1.3. Valoración de los modelos y metodología de integración digital en los procesos de enseñanza.

Consideramos indispensable para la formación del alumno, que pueda comprobar su grado o proceso de aprendizaje, por lo que el alumno recibe feedback de sus progresos mediante diferentes medios digitales, tales como: correo electrónico, plataforma ‘Gestión aula’, informes de Quizziz...

3.4.3.4. Evaluación de los aprendizajes con tecnologías digitales

En función del nivel educativo, necesidades y preferencias del profesorado, las herramientas o tecnologías digitales utilizadas actualmente en el centro para la evaluación y análisis de los aprendizajes son Additio, iDoceo, hojas de cálculo...

3.4.2 Procesos organizativos

Indicador	Herramienta
Valoración y diagnóstico de los procesos organizativos de integración digital del centro.	Encuestas comunidad educativa
Instrumentos y estrategias de los procesos organizativos.	Encuestas de satisfacción

3.4.3 Procesos tecnológicos

Indicador	Herramienta
Valoración y diagnóstico de la estructura funcional de las tecnologías, redes y servicios (organizativas, interacción y educativos).	Reunión con empresa responsable
Estrategias para la evaluación, coherencia del contexto tecnológico y el contexto educativo.	Encuesta detección brecha digital.

3.4.4 Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1	
Revisar el tratamiento de la CD en las diferentes materias.	
MEDIDA	Revisar las programaciones.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Revisión en la CCP.
RESPONSABLE	Comisión TIC y CPP.
TEMPORALIZACIÓN	Primer trimestre de cada curso

3.5. Contenidos y currículos

3.5.1 Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramientas de aprendizaje.

Educación Infantil

Objetivos	Contenidos	Competencia digital	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer elementos y funcionamiento básico del ordenador y de la Pizarra Digital (encender / apagar, manejo del ratón, puntero, etc.) - Reconocer los diferentes iconos del ordenador y de la P. Digital. - Disfrutar y valorar el uso de las TIC como una herramienta cotidiana en el aula. - Manejar programas sencillos siguiendo unas instrucciones. - Utilizar la pizarra digital para la realización de diversas actividades. - Usar los recursos didácticos digitales como recurso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes y funciones del ordenador y de la P. Digital: ratón, pantalla, torre, teclado, puntero, proyector). - Iconos del ordenador y de la P. Digital: encender / apagar, Internet, panel de herramientas, inicio, etc.) - Pizarra digital como medio para la realización de diferentes actividades educativas. - Programas y recursos digitales de las editoriales y de la Junta de Castilla y León 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los componentes del ordenador y de la P. Digital. - Utiliza la P.D para realizar diferentes actividades del currículo. - Maneja y utiliza los distintos iconos y herramientas del gráfico de la P.D en las distintas actividades. - Maneja el ratón y es capaz de escribir palabras con el teclado. - Trabaja con diferentes programas para la consecución de objetivos de lecto-escritura y lógico-matemática bajo la supervisión del profesor. - Tiene interés en el trabajo y aspecto lúdico de las TIC. - Maneja los recursos digitales y sus componentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades propuestas por las editoriales en los libros digitales. - Actividades de diferentes editoriales para trabajar todas las inteligencias. - Manejo los diferentes recursos educativos que ofrece la pizarra digital. - Programas infantiles del Portal de la Junta de Castilla y León. - Libros digitales de la editorial ANAYA.

Educación Primaria (1º, 2º y 3º)

Objetivos	Contenidos	Competencia digital	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el ratón y el teclado del ordenador. - Conocer y utilizar la barra de herramientas de la P. Digital. - Saber buscar páginas a través de la barra de direcciones y de buscadores. - Gestionar documentos en un ordenador. - Localizar recursos web facilitados por el profesor. - Usar los libros digitales como recurso de aprendizaje. - Utilizar buscadores web para obtener contenidos y seleccionarlos. - Escribir de forma táctil en la pizarra digital. - Resolver diferentes actividades en la pizarra digital. - Utilizar recursos audiovisuales relacionados con los contenidos de las diferentes áreas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes y funciones del ordenador y de la P. Digital: ratón, pantalla, torre, teclado, puntero, proyector, etc.) - Iconos del ordenador y de la P. Digital: encender / apagar, internet, barra de herramientas, etc. - Manejo de recursos gráficos del ordenador y de la P. Digital. - Manejo de navegadores de Internet. - Realización de búsqueda de páginas web en Internet. - Acceso a recursos web facilitados por el profesor. - Uso de la pizarra digital para la escritura y resolución de actividades educativas. - Manejo de recursos audiovisuales para la realización de actividades. - Uso de los libros digitales de las diferentes áreas. - Los buscadores web como herramientas 	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue y utiliza los distintos iconos de la barra de herramientas de la P. Digital. - Trabaja de manera autónoma con el ordenador bajo la supervisión del profesor. - Maneja el libro digital en la P. Digital. - Es capaz de escribir oraciones cortas con el teclado y en la P. Digital. - Localiza el icono del navegador e introduce las direcciones de las páginas recomendadas. - Crea y organiza carpetas en el entorno gráfico. - Maneja el libro digital y sus componentes. - Realiza búsquedas de información - Valora el uso de los recursos digitales para alcanzar los diferentes objetivos educativos. - Cuida y valora el material informático utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes actividades de las editoriales para la pizarra digital. - Actividades en páginas web seleccionadas por el profesor. - Trabajo de contenidos del libro digital. - Actividades de comprensión y expresión oral. - Actividades de refuerzo y atención a la diversidad del libro digital. - Realización de actividades Clic. - Comprobación de operaciones matemáticas (calculadora). - Juegos y actividades en inglés para las áreas de bilingüismo.

	para obtener información.		
--	---------------------------	--	--

Educación Primaria (4º, 5º y 6º)

Objetivos	Contenidos	Competencia digital	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el ratón y el teclado del ordenador. - Conocer y utilizar la barra de herramientas de la P. Digital. - Elaborar documentos de texto sencillos, utilizando recursos variados y cuidando la presentación. - Crear presentaciones multimedia sencillas. - Saber utilizar un correo electrónico. - Saber buscar páginas a través de la barra de direcciones y de buscadores. - Gestionar documentos en un ordenador. - Localizar recursos web facilitados por el profesor. - Usar los libros digitales como recurso de aprendizaje. - Utilizar buscadores web para obtener contenidos y seleccionarlos. - Escribir de forma táctil en la pizarra digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes y funciones del ordenador y de la P. Digital: ratón, pantalla, torre, teclado, puntero, proyector, etc.) - Iconos del ordenador y de la P. Digital: encender / apagar, internet, barra de herramientas, etc. - Recursos y aplicaciones online. - Comunicación a través del correo electrónico. - Creación de presentaciones multimedia sencillas. - Elaboración de documentos de texto sencillos. - Manejo de recursos gráficos del ordenador y de la P. Digital. - Manejo de navegadores de Internet. - Realización de búsqueda de páginas web en Internet. - Acceso a recursos web facilitados por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue y utiliza los distintos iconos de la barra de herramientas de la P. Digital. - Envía y recibe correos electrónicos. - Crea textos sencillos utilizando un procesador (word). - Elabora presentaciones digitales sencillas. - Trabaja de manera autónoma con el ordenador bajo la supervisión del profesor. - Localiza el icono del navegador e introduce las direcciones de las páginas recomendadas. - Crea, modifica y guarda documentos. - Maneja el libro digital y sus componentes. - Realiza búsquedas de información - Valora el uso de los recursos digitales para alcanzar los diferentes objetivos educativos. - Cuida y valora el material informático utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes actividades de las editoriales para la pizarra digital. - Actividades en páginas web seleccionadas por el profesor. - Creación de presentaciones digitales sencillas. - Elaboración y edición de imágenes. - Actividades online de lenguas extranjeras (inglés, francés). - Trabajo de contenidos del libro digital. - Actividades de comprensión y expresión oral. - Actividades de refuerzo y atención a la diversidad del libro digital. - Comprobación de operaciones matemáticas (calculadora). - Juegos y actividades en inglés para las áreas de bilingüismo.

<ul style="list-style-type: none"> - Resolver diferentes actividades en la pizarra digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la pizarra digital para la escritura y resolución de actividades educativas. - Manejo de recursos audiovisuales para la realización de actividades. -Uso de libros digitales de diferentes áreas. 		
--	--	--	--

Educación Secundaria

Objetivos	Contenidos	Competencia digital	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Tratar, procesar, almacenar y transmitir la información de forma crítica y segura, utilizando los programas adecuados. - Introducir diferentes conceptos relacionados con los contenidos científico-matemáticos mediante el uso de las TIC - Crear y manejar tablas de datos y elaborar gráficos - Realizar documentos escritos y saber aplicar funciones de autocorrección. - Realizar actividades en soporte multimedia con función de corrección de resultados. - Diseñar estrategias para buscar y seleccionar información multimedia útil y contrastada para elaborar trabajos y proyectos. - Trabajar con imágenes digitales. - 	<ul style="list-style-type: none"> -Sistemas de publicación e intercambio de información en Internet: correo electrónico, blogs, webs, etc. - Seguridad informática en la publicación e intercambio de información en internet. - Hojas de cálculo, tablas, operaciones y gráficos. - Realización de actividades y proyectos seleccionando la información consultada. - Almacenamiento de archivos online, uso y creación. Distintos formatos de libro digital. - Análisis y transformación de textos. - Difusión de información de manera gráfica: murales y esquemas. - Información general y tratamiento de textos 	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliza de forma segura sistemas de intercambio de información. - Conoce software de utilidad en el ámbito científico-matemático. - Realiza actividades y cuestionarios on-line. - Maneja y genera tablas y gráficos para sintetizar datos. - Elabora trabajos y proyectos con una buena presentación, información seleccionada y contrastada y cumpliendo el fin para el que se realiza. - Accede, utiliza y crea archivos online - Utiliza el libro digital como referencia y soporte para la organización de su trabajo. - Agrupa los enlaces de interés en listas de fácil acceso. - Realiza encuestas sencillas. - Transmite la información usando 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa, responsable y crítica. - Trabajar con programas de simulación y software de aplicación disponible en Internet. - Realizar cuestionarios, actividades y aplicaciones on-line, con autocorrección. - Elaborar tablas y gráficos para presentar datos (Excel) - Creación de proyectos y trabajos, correctamente presentados, en base a una buena y selecta búsqueda de información. - Realizar exposición y presentación de actividades y proyectos, utilizando recursos multimedia.

<p>Trabajar con contenidos y archivos on-line.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los recursos digitales para el análisis de textos, traducciones y elaboraciones. - Difundir información de forma gráfica con la elaboración de murales y esquemas - Crear vídeos elaborados que combinen audio y vídeo. - Utilizar con soltura distintas apps educativas (kahoot, genially, etc....) en dispositivos móviles. 	<p>en otros idiomas (inglés, francés).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Difusión de creaciones a través de la red en diferentes formatos. - Combinación de programas al realizar proyectos y trabajos. - Uso de distintas apps educativas (kahoot, genially, etc....) en dispositivos móviles 	<p>medios gráficos de manera clara y concisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza análisis y traducciones de textos utilizando los programas indicados. - Combina las funciones de diferentes programas para conseguir mejores resultados. - Difunde sus creaciones multimedia a través de los medios recomendados. - Maneja distintas apps educativas (kahoot, genially, etc....) en dispositivos móviles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupar una lista de enlaces propuestos para elaborar trabajos. - Realizar actividades de traducción y transcripción (inglés, francés) sobre texto alojado en espacios web determinados, utilizando diccionario digital, traductor. - Elaborar encuestas. - Presentar información de forma gráfica utilizando murales y diagramas. - Buscar información en la red en otros idiomas (inglés y francés). - Elaborar trabajos y proyectos multimedia combinando diferentes programas. - Manejar distintas apps educativas (kahoot, genially, etc....)
--	--	--	--

3.5.2. Secuenciación de los contenidos para la adquisición de la competencia digital.

Los contenidos están vinculados a los estándares de evaluación, relacionados con la competencia digital, señalados en el Decreto 26/2026, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

En el **apartado 3.2.2** se especifica una secuencia clara, por ciclos, para la adquisición de la competencia digital

3.5.3 Estructuración y acceso a los contenidos, recursos didácticos digitales y servicios para el aprendizaje.

La Norma 71362:2020 de “Calidad de los materiales educativos digitales” elaborada por UNE responde a la necesidad de proporcionar un documento de referencia sobre la calidad de los materiales educativos digitales (MED) y una herramienta para su medición.

Los objetivos de esta norma se resumen en los siguientes objetivos específicos:

- **Guiar la creación de un recurso educativo digital de calidad.**
- **Valorar estos recursos de forma precisa y objetiva.**

- **Facilitar a los usuarios la elección del mejor MED.**

La calidad de los Recursos Educativos Digitales se puede valorar a partir de 15 criterios establecidos en dicha norma: Accesibilidad y Adaptabilidad, Reusabilidad y Portabilidad, Coherencia didáctica, Formato y Diseño, Motivación y Aprendizaje, Interactividad y Calidad, Estructura y Estabilidad, Navegación y Operabilidad.

Cada criterio contiene diferentes indicadores de calidad que especifican las características que debe reunir un recurso para tener una alta valoración en dicho criterio.

Esta norma, como hemos mencionado antes, proporciona una herramienta con forma de rúbrica para puntuar cada uno de los criterios. La suma de las puntuaciones obtenidas en todos ellos arroja una calificación total del recurso educativo digital. De esta manera, los docentes tendrán una información precisa acerca de la calidad de un recurso educativo de interés.

Es necesaria una revisión periódica y constante de las herramientas informáticas para el desarrollo de los contenidos debido a la velocidad de cambio que sufren aplicaciones, programas o dispositivos.

La comisión TIC recoge las sugerencias del profesorado en sus reuniones, se encarga de revisar y actualizar los recursos utilizados. Estos se establecen en base a criterios didácticos y metodológicos adecuados para cada nivel educativo.

Los programas seleccionados se instalan en los dispositivos del centro para que estén a disposición del profesorado y el alumnado.

Espacios y tiempos del uso de las TIC: Existe un horario del empleo de las aulas informática por parte de los diferentes grupos. Los huecos libres se gestionan previa solicitud en jefatura de estudios sobre el calendario de ocupación del aula.

Para el aprendizaje cooperativo y colaborativo del alumnado el claustro utiliza fundamentalmente las herramientas digitales del portal Educacyl.

Las salas de informática se gestionarán como se indica en el apartado 3.7, y el uso de teléfonos móviles en el aula solo está permitido para la realización de tareas académicas y bajo las indicaciones del docente.

En el aula, las herramientas TIC necesarias, se utilizan en versión gratuita y siempre que resulta posible el centro apuesta por el software libre, además de utilizar el software proporcionado por Educacyl.

3.5.4. Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1	
Crear un repositorio de contenidos digitales	
MEDIDA	Elaborar un repositorio de contenidos digitales estructurados por etapas educativas y áreas.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Crear una estructura jerárquica y organizada para que el profesorado incluya en ella sus contenidos digitales para su uso propio o el de otros compañeros del centro.
RESPONSABLE	Comisión TIC y Equipo Directivo
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.

3.6.1 Definición del contexto del entorno de colaboración, interacción y comunicación de la comunidad educativa.

El contexto actual de colaboración en nuestro centro se ha de fundamentar en la utilización de las TIC como herramienta y soporte esencial. Un centro como el nuestro requiere de una serie de herramientas que faciliten la comunicación, colaboración e interacción entre todos los miembros para asegurar un correcto flujo de trabajo, que posibilite una adecuada gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las herramientas que utilizamos son:

- Profesor-profesor: Drive, plataforma digital Gestión Aula y correo corporativo.
- Profesores – alumnos: plataforma digital Gestión Aula y correo educativo.
- Tutores- familia: plataforma digital Gestión Aula.
- Del centro a las familias: plataforma digital Gestión Aula, web del centro, grupos de difusión de WhatsApp y redes sociales (Instagram y Facebook).
- Del centro a diferentes instituciones: correo electrónico o vía telefónica.

3.6.2 Criterios y protocolos de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.

Los canales de colaboración, interacción y comunicación propuestos por el centro requieren de una serie de actuaciones o pautas básicas que deben ser tenidas en cuenta por la comunidad educativa.

El Centro establece unas recomendaciones que regulan aspectos concretos sobre la interacción con familias y alumnos:

- Uso del correo institucional para las comunicaciones con el centro.
- Se evitará, la interacción con las familias y alumnos fuera del horario laboral del profesorado.
- La comunicación entre las familias y profesores no tutores deberá ser canalizada por medio del profesor tutor o, al menos, ser informado.

3.6.3 Diagnóstico y valoración de la estructura, la organización y los servicios de colaboración e interacción.

Actualmente, la estructura y organización de la colaboración e interacción de los distintos miembros de la Comunidad Educativa funciona eficazmente, aunque hay algunas familias que no están familiarizadas con el uso de las redes y se les está brindando apoyo a nivel de tutoría, Dirección del Centro y AMPA.

Esta área se valorará a través del siguiente formulario:

[EVALUACIÓN ÁREA 3.6](#)

3.6.4. Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1	
Potenciar las Redes sociales del centro	
MEDIDA	Poner en valor nuestro centro educativo, siendo más activos en Redes Sociales.

ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Publicar en las redes imágenes y resúmenes de todas las actividades que se realizan en el centro a lo largo del curso.
RESPONSABLE	Comisión TIC, profesorado implicado y Equipo Directivo
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.7. Infraestructura.

3.7.1. Descripción, categorización y organización de equipamiento y software.

El Colegio posee conexión a Internet tanto en el edificio de infantil y primaria como en el edificio de secundaria.

En infantil y primaria, el acceso a Internet está en la secretaría, y desde allí, con 3 routers wifi, se distribuye a las tres plantas de ese edificio.

En secundaria, el acceso a Internet también se encuentra en la secretaría y desde allí, por cable, llega al aula de informática, y con dos routers wifi y dos puntos de acceso, se distribuye a las dos plantas de secundaria.

La red wifi está disponible bajo contraseña, e incluso puede ser utilizada por alumnos y padres fuera del horario escolar en el aula de informática.

EQUIPAMIENTO

Aulas ordinarias: Todas las aulas de infantil y primaria cuentan con un ordenador, y en dos de ellas también hay pizarra digital. También se cuenta con otra pizarra digital transportable.

En secundaria, todas las aulas cuentan también con ordenador y sistema de proyección. En dos de ellas se trata de pizarra digital, y en el resto de proyector.

Aula de docencia específicas: El centro, en su edificio de secundaria, cuenta con un aula de informática con 23 ordenadores, todos conectados en red. Además de un proyector y un ordenador portátil para el profesor con conexión en red a una de las impresoras del centro.

Y en el aula de música del mismo edificio, hay otro ordenador junto a una pizarra digital.

Otro equipamiento:

- 2 impresoras
- 2 fotocopadoras
- 1 equipo de música
- 1 escáner
- Megafonía integrada en el edificio de secundaria
- 1 cámara de fotos y video digital
- 1 proyector portátil

3.7.2. Definición, clasificación y estructuración de redes y servicios de aula, de centro y globales-institucionales.

DE AULA:

Estructura tecnológica y funcional	PCs de aula con PDI o proyector Aula de informática con 23 PCs, un portátil y proyector.
Funcionalidad de acceso y uso didáctico	Equipos de aula con PDI para exposiciones del profesor y/o alumnos. Conexión a Internet. Aula de informática, clases de TIC, Tecnología, trabajos colaborativos...
Mantenimiento y responsabilidades	Empresa de mantenimiento de equipos Coordinador TIC
Criterios descriptivos de seguridad	Equipos de aula con contraseña de acceso. Usuario alumno y administrador en los equipos del aula de informática

DE CENTRO:

Estructura de la red: funcionalidades, acceso y uso educativo	Todo el centro está cubierto con red WIFI Red Wifi para el acceso de personal docente con clave Red cableada para equipos de aula y administración
Estructura tecnológica de las redes	Red cableada en estrella con router de (compañía), conectado a router profesional (marca), varios switch y puntos de acceso.
Mantenimiento y responsabilidades	Supervisión coordinadora TIC y empresa de instalación y mantenimiento 'Pista cero'. Mantenimiento de equipos 'Pista cero'
Criterios organizativos y de seguridad	El acceso a las redes WIFI se realiza con contraseña

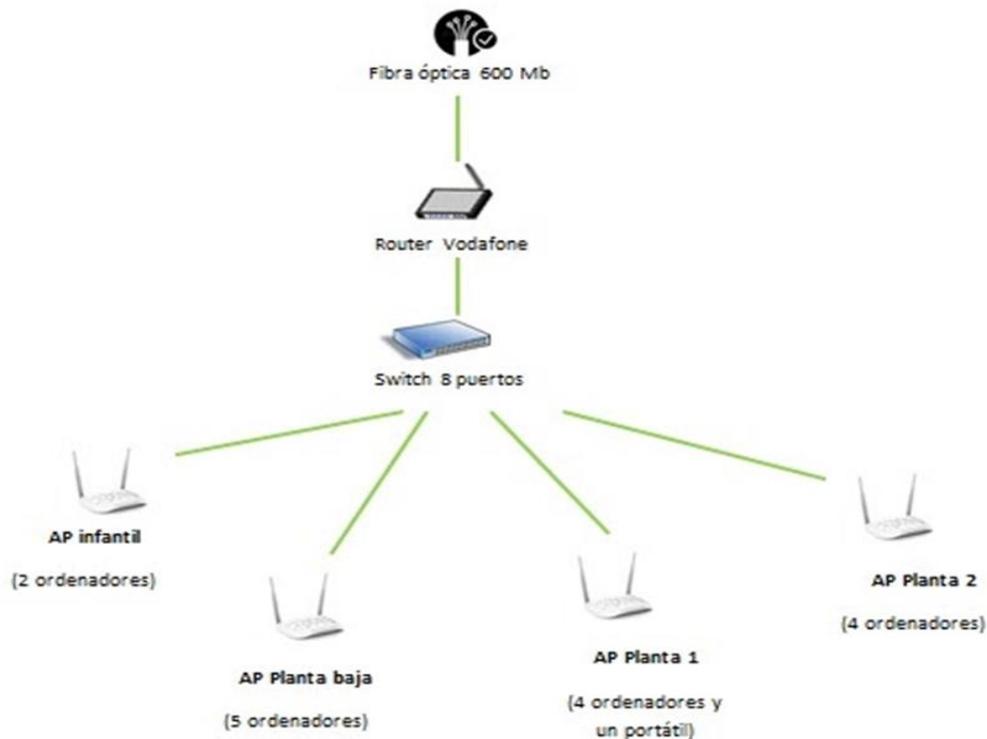
GLOBALES-INSTITUCIONALES:

Definición, estructuración y funcionalidades, acceso, uso educativo y comunicación	Herramientas para uso educativo y de comunicación (entorno de trabajo de Google): uso profesorado, alumnos y administración. Plataforma <i>Gestión Aula</i> , comunicación con las familias y administración y gestión de alumnos.
---	---

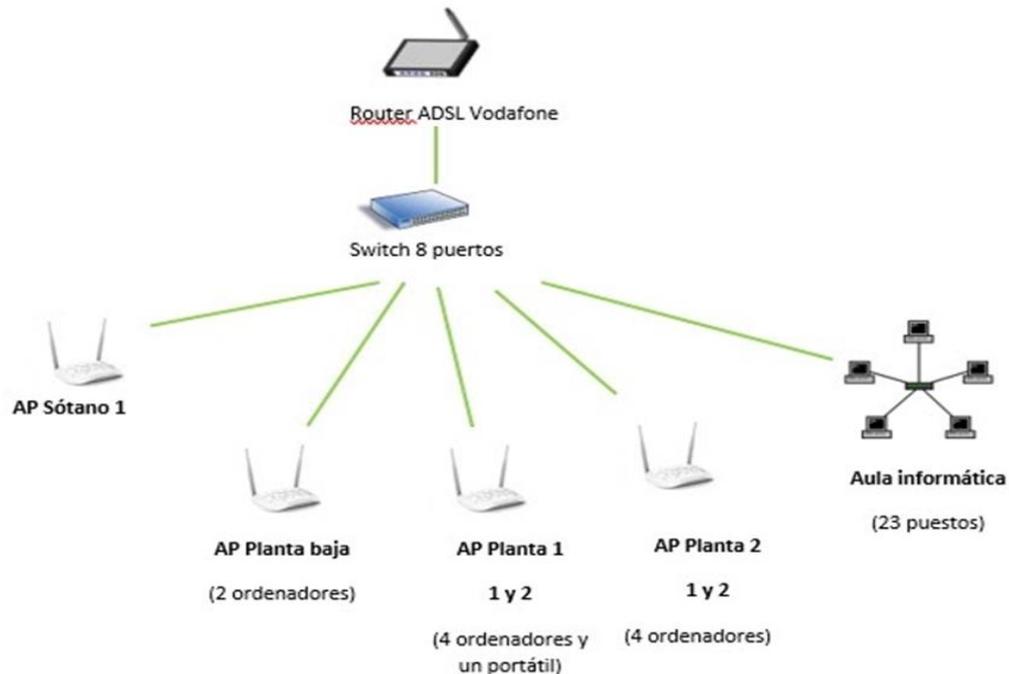
	Colaboración, investigación y formación en tecnologías para los centros.
Estructura tecnológica y funcional	Redes de acceso a través de Internet
Mantenimiento y responsabilidades	Tanto la plataforma Gestión Aula como el entorno de trabajo de Google, son servicios externos. El responsable de su mantenimiento a nivel de centro es el equipo directivo y la figura del coordinador TIC.
Criterios organizativos y de seguridad	El acceso a los servicios se realiza con contraseña

3.7.3. Organización tecnológica de redes y servicios.

EDIFICIO CALLE NUEVA DEL CUARTEL



EDIFICIO CALLE RAVÉ



3.7.4.

Planificación de equipamiento, organización, mantenimiento y gestión de equipos y servicios.

- Se destina una partida presupuestaria a estructura y material informático, red de centro y equipos informáticos de aula. El equipo directivo organiza el uso de los equipos disponibles según las necesidades: alumnado que lo utiliza, uso didáctico de los equipos... A final de curso, a través de las memorias de los departamentos, se evalúan las necesidades de equipamiento para el curso siguiente.
- Contrato de mantenimiento con 'Pista cero', para el mantenimiento de la red informática y los equipos, así como el reciclado, reactualización de equipos y servicios. Existe un registro de las incidencias comunicadas.

48

3.7.5. Actuaciones para paliar la brecha digital.

De acuerdo a las características de nuestro alumnado, las líneas de actuación para minimizar la brecha digital se centran en favorecer el uso de dispositivos digitales el mayor tiempo posible dentro del horario lectivo y de centro, garantizando que todos los grupos puedan tener acceso semanal a los equipos disponibles.

El aula informática se encuentra disponible en horario de tarde para alumnos que no dispongan de dispositivos en casa.

La comunicación de circulares y notificaciones se realiza, además de a través de la plataforma educativa, vía WhatsApp, para que todas las familias tengan acceso a dicha información con independencia de estar dado de alta o no en la Plataforma Educativa del centro y de estar familiarizado con el uso de la misma. Asegurándose el centro, de esta manera, que la información llega a todas las familias.

3.7.6. Valoración y diagnóstico de estructura, funcionamiento y su uso educativo.

De forma progresiva, en los últimos cursos se han ido sustituyendo equipos y ampliando el número de equipos del aula de informática, pasando de 16 a 23, y sustituyendo además 6 de ellos por haberse quedado obsoletos.

También se han añadido varios puntos de acceso para mejorar la conectividad en las aulas en las que la señal era más débil o inexistente.

El pasado curso, se sustituyó el proyector de aula de informática por uno nuevo.

Se valora positivamente la progresión, dentro de las posibilidades, hacia un centro con un equipamiento e infraestructura más satisfactorio en lo que a las TIC se refiere.

Se valorará a través del siguiente formulario:

[VALORACIÓN DE ESTRUCTURA, FUNCIONAMIENTO Y SU USO EDUCATIVO](#)

3.7.7. Propuesta de innovación y mejora

ACCIÓN 1	
Mejorar la conexión a Internet en el edificio de secundaria, situado en la calle Ravé.	
MEDIDA	Dotar de fibra óptica al edificio de secundaria
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Al no disponer de cableado de fibra directa, se pretende llevar la señal del edificio de primaria al de secundaria mediante antenas por radiofrecuencia
RESPONSABLE	Equipo Directivo y empresa de mantenimiento de sistemas informáticos
TEMPORALIZACIÓN	Durante el curso 23-24

3.8. Seguridad y confianza digital.

3.8.1. Estructura organizativa de seguridad de servicios, redes y equipos. Estrategias y responsabilidades.

Organigrama de funciones y atribuciones de responsabilidades para la gestión de la seguridad de los datos, documentos, uso adecuado de redes y servicios de acuerdo con la normativa.

Los equipos del aula de informática disponen de un usuario 'alumno' con limitaciones y otro administrador con todos los permisos.

Responsabilidad: Equipo Directivo

La seguridad de la red del centro es responsabilidad del equipo externo designado para el mantenimiento informático que tomará medidas para garantizar su correcto funcionamiento y mantener los criterios de acceso.

La seguridad de los equipos es responsabilidad del equipo externo de mantenimiento que se encarga de comprobar que las herramientas de seguridad funcionan y se actualizan correctamente.

Acuerdos y medidas explícitas de protección de equipos y servicios de red sobre accesos autorizados, difusión de información, integridad de los datos, control de entornos seguros, convivencia en red y continuidad de los servicios digitales.

Responsabilidad: “Pista cero”, Plataforma Gestión Aula

3.8.2. Criterios de almacenamiento y custodia de datos académicos, didácticos y documentales.

Auditorías programadas para el almacenamiento, copia de seguridad, custodia de datos, documentos y recursos digitales de centro.

El almacenamiento físico de los datos de profesores y alumnado se realiza en carpetas organizadas en grupos y alumno y se custodia en armarios cerrados situados en dependencias de administración.

El almacenamiento digital de los expedientes académicos se realiza mediante expedientes archivos alojados en el programa de Gestión Aula, de la Plataforma Educativa, que guarda una copia de seguridad diaria. Este software está instalado únicamente en los ordenadores de administración, con clave de acceso a los equipos (entre ellos el servidor) y clave de acceso al programa.

Parte de la administración de información documental del centro se realiza a través de la plataforma “Stilus Enseña”, administrada desde la Junta y de acceso por credenciales educa con privilegios asociados a los cargos del usuario. Aunque los accesos a los diversos espacios de administración alojados en el mismo vienen establecidos de forma central, el director puede ampliarlos en programas concretos.

La gestión económica se realiza a través de empresas externas al centro: Asefiva y Educal, que guardan y custodian los archivos correspondientes.

En cuanto a los documentos audiovisuales de actividades de centro, son alojados en un espacio virtual desde el que se enlazan a publicaciones en Web y Redes Sociales. Para ello los alumnos o padre/madre/tutor (para menores de catorce años), firmarán el documento oficial de consentimiento informado de tratamiento de imágenes/voz, donde se contemplan autorizaciones específicas para la difusión de las mismas en Página web y cuentas en Redes Sociales.

La parte de protección de datos se lleva a cabo con la Ntland, que se encarga de la realización de toda la documentación referente al tema, así como de las actualizaciones en la normativa vigente.

3.8.3. Actuaciones de formación y concienciación.

Proyectos o iniciativas de fomento y difusión de medidas seguridad y confianza digital en la comunidad educativa.

Responsabilidad: Ntland

Actividades para la formación y concienciación del alumnado, como el Día de Internet segura, o sesiones virtuales del INCIBE.

El plan de acción tutorial recoge estrategias para formar y concienciar a los alumnos en el uso correcto y seguro de las nuevas tecnologías.

En el área de Tecnología y TIC y también en tutorías se tratan los principales temas como:

- Suplantación de identidad.
- Redes Sociales. Uso seguro.
- Uso de Dispositivos Móviles.
- Riesgos en Internet: Cyberbullying, Grooming, Sexting.
- Identidad digital. Protección de datos.

En alguna de estas charlas se cuenta con la participación del Agente Tutor.

Participación del centro en las charlas del Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos y sus entornos, con la asistencia de la Policía Nacional en charlas como:

- Riesgos de Internet
- Protección de datos y garantía de derechos digitales.
- Protección de derechos de propiedad intelectual y consecuencias de su vulneración.

Participamos en talleres y actividades complementarias cuando se presenta la oportunidad para reforzar estas competencias. El centro participa de forma activa en el Plan de Seguridad y confianza Digital acogiendo charlas y actividades sobre seguridad en Internet para profesorado, alumnado y familias. Estos y otros temas se desarrollan también por parte de miembros del cuerpo de Policía Nacional asignados a este centro.

Los usos indebidos de equipos y de internet están recogidos en el Reglamento de Régimen Interior junto con los procesos y actuaciones a aplicar en el caso de que se produzcan.

Responsable: Profesor implicado en la actividad

3.8.4. Criterios de evaluación de seguridad de datos, redes y servicios y su adecuación a la normativa de protección de datos y seguridad.

Actuaciones de evaluación y concienciación sobre el uso seguro de los equipos, redes y servicios en red para toda la comunidad educativa.

Los criterios para la evaluación de este apartado quedan reflejados en el siguiente formulario:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE SEGURIDAD DE DATOS

Responsabilidad: Equipo Directivo- Comisión TIC

3.8.5. Propuesta de innovación y mejora

ACCIÓN 1	
Realizar acciones formativas sobre seguridad y confianza digital con profesorado y alumnado.	
MEDIDA	Facilitar la formación en materia de seguridad digital a toda la comunidad educativa.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Participar en actividades y talleres sobre dicha temática.
RESPONSABLE	Coordinador de formación/ Comisión TIC
TEMPORALIZACIÓN	Todos los cursos.

ACCIÓN 2	
Promover el uso de sistemas de almacenamiento en la nube para realizar copias de seguridad de datos.	
MEDIDA	Fomentar el uso de OneDrive entre profesores y alumnos.
ESTRATEGIA DE DESARROLLO	Tutoriales de uso
RESPONSABLE	Comisión TIC.
TEMPORALIZACIÓN	Primer trimestre y segundo trimestre de cada curso.

4. EVALUACIÓN

4.1 Seguimiento y diagnóstico.

4.1.1. Herramientas para la evaluación del Plan.

Para la valoración y evaluación del plan se utilizan las siguientes herramientas:

- Herramienta SELFIE
- Autoevaluación Stilus
- Reuniones mensuales de la comisión TIC.
- Formulario de valoración del profesorado (final de curso)
- Claustro final de curso

4.1.2. Grado de consecución de los objetivos propuestos en cada una de sus dimensiones (educativa, organizativa y tecnológica).

OBJETIVOS	GRADO DE CONSECUCIÓN
-----------	----------------------

OBJETIVOS DIMENSIÓN EDUCATIVA	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Familiarizar al alumno con el medio informático y las nuevas tecnologías, propiciando que vea éste como una herramienta de aprendizaje.			
Potenciar entre el profesorado del centro la integración de los recursos TIC en la práctica docente, considerándolos como parte esencial en los procesos de aprendizaje.			
Aumentar la competencia digital del alumnado implicándole en el proceso de enseñanza- aprendizaje.			
Concienciar a los alumnos de la importancia de un uso correcto de Internet.			
OBJETIVOS DIMENSIÓN ORGANIZATIVA	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Mejorar la competencia digital del personal del centro participando en programas de formación.			
Fomentar el uso de las TIC como medio de comunicación de todos los miembros de la comunidad educativa.			
OBJETIVOS DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Optimizar y ampliar los recursos TIC con los que cuenta el centro.			
Mejorar la seguridad de los equipos.			
Solucionar cualquier tipo de incidencia de manera rápida y eficaz.			

4.1.3. Indicadores de logro de las propuestas de mejora.

PROPUESTAS DE MEJORA	GRADO DE CONSECUCIÓN		
	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Incluir el plan digital en los documentos de centro			
Diseñar situaciones de aprendizaje para el alumnado utilizando las Tic			

Mejorar la competencia digital del personal del centro participando en programas de formación.			
Revisar el tratamiento de la CD en las diferentes materias.			
Crear un repositorio de contenidos digitales			
Potenciar las Redes sociales del centro			
Mejorar la conexión a Internet en el edificio de secundaria, situado en la calle Ravé.			
Realizar acciones formativas sobre seguridad y confianza digital con profesorado y alumnado.			
Promover el uso de sistemas de almacenamiento en la nube para realizar copias de seguridad de datos.			

4.2. Evaluación del Plan.

4.2.1. Grado de satisfacción del desarrollo del Plan.

El grado de satisfacción con el desarrollo del presente plan se valorará tanto en el claustro de final de curso, como en la reunión correspondiente del consejo escolar, mediante una encuesta de satisfacción.

4.2.2. Valoración de la difusión y dinamización realizada.

La difusión y dinamización del Plan se ha llevado a cabo a través de la Web de centro. En las reuniones del claustro y consejo escolar, se valorará si es suficiente hacerlo a través de este medio y si hay alguna propuesta de mejora en lo que a este aspecto se refiere.

4.2.3. Análisis en función de los resultados obtenidos y la temporalización diseñada.

Se diseñó un plan de seguimiento para evaluar el grado de consecución del Plan de acción en cada área, que se realizará al final de cada curso escolar para plantear las mejoras surgidas.

4.3 Propuestas de mejora y procesos de actualización.

4.3.1. Priorización de las propuestas de mejora a desarrollar.

- Formación de los usuarios de Educacyl para la mejora de su competencia digital.
- Fomentar el uso de herramientas digitales en la comunidad educativa.
- Dotar al centro de todos los recursos necesarios para llevar a cabo este plan TIC.

4.3.2. Procesos de revisión y actualización del Plan.

Tras el diseño del plan TIC durante el curso actual (23-24), será a partir del inicio del próximo curso cuando comience a desarrollarse en su totalidad y a partir de la evaluación final de curso cuando se detecten nuevas líneas de actuación y mejoras. El plan TIC como ya ha quedado reflejado en este documento, es un plan vivo que debe actualizarse en función de las circunstancias de este entorno tan cambiante en el que estamos inmersos. Las modificaciones oportunas, quedarán incluidas en la PGA de cada curso.