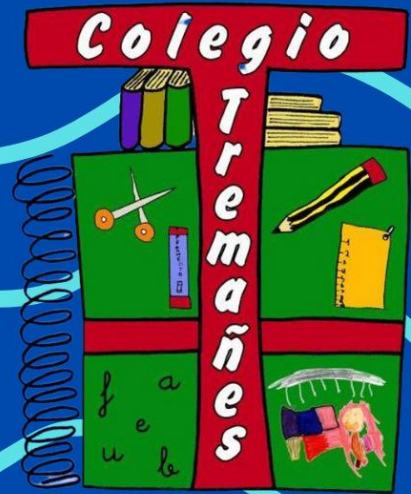


COLEGIO PÚBLICO  
"TREMAÑES"



# Plan Digital de Centro

Actualización  
Diciembre 2025

## ÍNDICE DEL PDC

<b>1. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN Y MARCO NORMATIVO.....</b>	<b>2</b>
A. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN.....	2
B. CONTRIBUCIÓN DEL PDC AL PEC Y A LA PGA .....	3
C. REFERENCIA NORMATIVA .....	5
<b>2. PUNTO DE PARTIDA .....</b>	<b>5</b>
A. INVENTARIO .....	5
B. CUESTIONARIOS .....	6
C. ANÁLISIS DAFO .....	8
<b>3. SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y ACCIONES.....</b>	<b>1</b>
3.1 ASPECTOS NORMATIVOS.....	1
3.2 OBJETIVOS GENERALES .....	2
3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	5
3.4 SABES BÁSICOS .....	7
<b>4. EVALUACIÓN Y REVISIÓN .....</b>	<b>11</b>
4.1 EVALUACIÓN DE LAS DIFERENTES ACTUACIONES .....	11
4.2 EVALUACIÓN ESPECÍFICA DEL CENTRO .....	12

## 1. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN Y MARCO NORMATIVO

### A. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

Partiendo de lo establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), el sistema educativo deberá garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad personal y familiar y la protección de datos personales.

En este sentido, y dando respuesta a los desafíos educativos del SXXI, la competencia digital del alumnado debe ser iniciada en la etapa de Educación Infantil. Dicha competencia, que implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales, se debe de desarrollar a través de las diferentes áreas y a partir de un enfoque transversal.

El tratamiento de la competencia digital en este sentido y desde un ámbito curricular se concreta en cinco descriptores del perfil de salida relacionados con el dominio que se espera que el alumnado sea capaz de alcanzar al finalizar su enseñanza básica. Estos cinco descriptores tienen como eje fundamental:

- a) La alfabetización en información y datos.
- b) La comunicación y colaboración en línea.
- c) La creación de contenidos digitales.
- d) La seguridad digital.
- e) Y la resolución de problemas.

Teniendo en cuenta ese perfil de salida, el nivel competencial del alumnado va a venir orientado y establecido por los RD de enseñanzas mínimas de las diferentes etapas educativas, en nuestro caso el RD95/2022 para Educación Infantil y el RD157/2022 para Educación Primaria, pudiendo establecer los siguientes objetivos:

- En la etapa de **Ed. Infantil** el alumnado deberá inicial su proceso de alfabetización digital, lo que conlleva el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como **el uso saludable y responsable de herramientas digitales** para el aprendizaje, incluyendo el desarrollo del pensamiento computacional como modo de resolución lógica de tareas o problemas, tanto digitales como no digitales.

- Siendo la etapa de **Ed. Primaria** el momento en el que se inicia la digitalización del entorno personal de aprendizaje, desarrollando estrategias de búsquedas guiadas de información, de comunicación en entornos digitales supervisados y de uso seguro y cuidado del bienestar digital. Asimismo, el alumnado de esta etapa se iniciará en el desarrollo de proyectos de diseño y pensamiento computacional dirigidos a la creación de soluciones tecnológicas sencillas (programación por bloques, robótica educativa, impresión 3D...).

Dichos descriptores hacen de las tecnologías educativas una herramienta imprescindible para desarrollar la competencia de aprender a aprender favoreciendo no solo su uso como medio de comunicación con los demás, sino también como elemento facilitador del trabajo en grupo, de la investigación conjunta, del reparto de responsabilidades y de la evaluación de la información obtenida.

Por este motivo, las orientaciones que van a incorporarse en este documento irán dirigidas no solo al trabajo con el alumnado, sino también al profesorado ya que no basta solo con tener dispositivos electrónicos que podamos utilizar de forma esporádica, sino que necesitamos incorporar a nuestro día a día docente diferentes prácticas y actuaciones secuenciadas y temporalizadas para que todos realicemos de forma coordinada y planificada.

## B. CONTRIBUCIÓN DEL PDC AL PEC Y A LA PGA

La meta de un centro educativo es que los estudiantes aprendan, se formen y se desarrollen como individuos en la sociedad en la que viven. Las estrategias para lograr este objetivo se encuentran en el Proyecto Educativo (PEC) y en la Programación General Anual (PGA). Es esencial promover la digitalización en los estudiantes y fomentar un enfoque crítico hacia su uso tanto dentro como fuera del centro escolar. Los objetivos y acciones del Plan Digital actual ayudarán a los estudiantes a adquirir las Competencias Clave establecidas en los Decretos correspondientes que definen el currículo de las etapas educativas (Decreto 56/2022, de 5 de agosto y Decreto 57/2022, de 5 de agosto), especialmente mejorando su Competencia Digital. Asimismo, contribuirán a mejorar la Competencia Digital Docente de acuerdo con el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (DigCompEdu).

En este sentido, el planteamiento general de este plan, va a tener una triple vertiente: el centro, el profesorado y la comunidad educativa.

### **a) Respetto al centro**

- Queremos potenciar el uso activo, por parte del alumnado, de los recursos existentes como herramientas de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Nos gustaría favorecer el uso de los recursos por parte del profesorado en sus tareas habituales: programaciones, memorias, planes, circulares, comunicaciones...
- Queremos facilitar la búsqueda de información y su tratamiento crítico como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información fiable.
- También proveer de herramientas para la protección del alumnado y profesorado ante los riesgos del uso de la red y conocer y usar el entorno Microsoft 365 como procedimiento oficial proporcionado por la Consejería.

### **b) Respetto al profesorado**

- Utilizar las tecnologías educativas como medio para perfeccionar la actividad docente a través de su uso, de aprovechar la información que de ellas se puede sacar y para mejorar el planteamiento pedagógico.
- Usar los ordenadores, tabletas y paneles interactivos para el trabajo cotidiano y las actividades del aula: controles, programaciones, fichas, circulares, comunicaciones...
- Saber consultar información a través del ordenador, tanto en los temas profesionales: cursillos de formación, convocatorias... como los temas interesantes para su actividad docente.
- Conocer el uso de móviles y tabletas para la producción y utilización de materiales de aula.
- Conocer y usar plataformas como TEAMS, Canva, Genially...

### **c) Respetto a la comunidad educativa**

- Potenciar la comunicación con la comunidad educativa y su entorno: TokApp School, hojas informativas, páginas web, correo electrónico, TEAMS, redes sociales... para difundir diferentes informaciones con el AMPA, las familias, etc.
- Informar frecuentemente de todo aquello relacionado con Leyes, información educativa y normativa, así como convocatorias, competencias y otros temas legislativos a través de los organismos competentes.
- Potenciar actividades de participación de toda la comunidad educativa: página web, encuestas, jornadas de puertas abiertas, cuentacuentos...
- Intensificar la utilización de las tecnologías educativas con la finalidad de unificar todos los documentos del Centro y todas las informaciones con el mismo formato.

- Potenciar el TokApp, la plataforma TEAMS y el correo electrónico como medios de comunicación con las familias.

### C. REFERENCIA NORMATIVA

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación ([LOMLOE](#)).*
- *La [circular](#) de inicio de curso de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.*
- *El [Marco Europeo](#) de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg.*
- *[Estrategia Digital Europea](#)*
- *El [Plan Nacional](#) de Competencias Digitales*
- *[Resolución de 24 de noviembre de 2025](#), de la Consejería de Educación, por la que se aprueban orientaciones para la utilización de los recursos digitales en todos los centros docentes sostenidos con fondos públicos, que impartan cualquiera de las enseñanzas en el ámbito territorial del Principado de Asturias.*

### 2. PUNTO DE PARTIDA

Para la elaboración de este PDC se llevó a cabo un análisis interno de la realidad digital de nuestro centro atendiendo a las dimensiones pedagógica, tecnológica y organizativa. Este análisis es dinámico, y tiene como punto de partida los datos obtenidos a través de los siguientes instrumentos:

- Un inventario del equipamiento digital del centro.
- Análisis de las respuestas de los cuestionarios de familias y profesorado.

### A. INVENTARIO

Hasta la fecha de publicación de este PDC, estos son los dispositivos con los que cuenta el centro, distribuidos según los espacios y su uso (particular o común):

<b>Conectividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Red WIFI Docencia</li> <li>• Red WIFI Docencia 2</li> <li>• Red administrativa equipos de los despachos del Equipo Directivo.</li> </ul>
<b>Ordenadores de uso común</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 en la sala de maestros con conexión por cable.</li> <li>• 16 en el aula modelo, también cableados.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 en las bibliotecas (uno en infantil y otro en primaria).</li> </ul>
<b>Ordenadores en las diferentes clases</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 ordenadores de sobremesa.</li> <li>• Resto de aulas con portátiles, aunque no todos funcionan bien (tutorías y también en las aulas de los especialistas).</li> </ul>
<b>Paneles interactivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 en educación infantil</li> <li>• 9 en educación primaria.</li> <li>• 1 móvil (aula de PT y AL)</li> <li>• 1 móvil en el aula modelo</li> <li>• 1 fijo en el aula del futuro</li> </ul>
<b>Dispositivos de uso compartido para el alumnado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 superficies en la 2ª planta.</li> <li>• 14 miniportátiles en la 1ª planta</li> <li>• 8 tablets en 1er ciclo.</li> <li>• 6 tablets en educación infantil</li> <li>• 4 Be-bots</li> </ul>
<b>Otros dispositivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video croma.</li> <li>• 1 impresora 3D</li> <li>• 5 gafas de realidad virtual</li> </ul>

NOTA: No se han incluido en el inventario los equipos actualmente en desuso.

## B. CUESTIONARIOS

Los cuestionarios proporcionados al Equipo Directivo, al claustro, a las familias y al alumnado han sido los proporcionados por la Consejería de Educación que han sido la base para la elaboración de este Plan de Digitalización. Estos son los resultados obtenidos:

- **En cuanto a Gestión y Planificación: (NIVEL INICIAL)**
  - El plan de integración de las tecnologías educativas está en proceso de creación.
  - Se plantea que pueda ser desarrollado por algunos docentes.
  - Las tecnologías educativas son consideradas un medio de adquisición de equipamiento y habilidades básicas.
  - El plan de integración pretende incorporar cuestiones sobre seguridad y salud.
  - Se dará traslado al mismo teniendo una política básica del uso de internet
  - (navegación segura, protección de imagen... para docentes y alumnado).

- **En cuanto a TIC y Desarrollo Curricular: (NIVEL MEDIO)**

- Las tecnologías educativas se están integrando en diferentes niveles y materias.
- Las tecnologías educativas se utilizan con frecuencia a partir de recursos y materiales ya elaborados.
- Internet es un recurso frecuente para la obtención de información.
- El uso de Internet se limita principalmente al correo electrónico y navegación web por parte de los profesores, aunque algunos ya están utilizando TEAMS como herramienta de trabajo online con el alumnado y sus familias.
- El uso de las tecnologías educativas es variado y refuerza las actividades existentes en la programación.
- El uso de los recursos tecnologías educativas es suficiente, pero se limita a las clases en su mayoría.
- Las tecnologías educativas sólo tienen una finalidad curricular.

- **En cuanto al Desarrollo Profesional de los docentes: (NIVEL MEDIO)**

- Más de un 60% del profesorado ha realizado cursos de competencia digital este curso académico.
- El centro favorece la formación TIC del profesorado (se han creado pequeñas formaciones a nivel de centro sobre cuestiones de interés de los docentes (uso de las pantallas interactivas, por ejemplo).
- El claustro conoce la oferta de formación en tecnologías educativas y participan mayoritariamente.
- El profesorado utiliza en general las posibilidades tecnologías educativas existentes.
- El centro no ha establecido ningún contacto con otros centros o instituciones para su planificación tecnologías educativas.

- **En cuanto a la Cultura Escolar en materia TE: (NIVEL INICIAL-MEDIO)**

- El centro emplea los medios TIC en el aula y propone actividades para que se realicen fuera de ella.
- El uso de las tecnologías educativas por los docentes varía de unos casos a otros (unos lo incorporan en su rutina semanal y otros lo emplean poco en su práctica docente).
- En clase se utilizan recursos digitales variados (incluido el uso de internet) como apoyo a la labor docente.
- El centro dispone de página web actualizada y con información relevante.
- El centro dispone de redes sociales actualizadas y con información relevante.
- El centro tiene limitaciones en el uso de las tecnologías educativas relativas a la red y disponibilidad de dispositivos (no hay uno por maestro que funcione de manera adecuada).

- **En cuanto a recursos e infraestructuras (NIVEL INICIAL-MEDIO)**

- Hay ordenadores en todas las aulas, pero no todos funcionan con la misma rapidez.
- Hay supervisión de los equipos por parte de la coordinadora de tecnologías educativas y en ocasiones, por parte de un técnico externo contratado por el centro educativo.
- La calidad de la conexión a internet es regular.
- Hay algunos equipos obsoletos frente a otros plenamente operativos.
- No hay red interna entre los ordenadores.
- Los recursos se utilizan, pero no se aprovechan en su totalidad.
- El software educativo disponible es básico.

En base a esto concluimos que nos encontramos comenzando un NIVEL INTERMEDIO, es decir superando el nivel de adaptación (iniciación) de la docencia con las nuevas tecnologías y empezando a modificar nuestra metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## C. ANÁLISIS DAFO

Se procede a detallar a continuación el análisis DAFO del centro.

## FORTALEZAS

- Profesorado comprometido y, en rasgos generales, digitalmente competente.
- Motivación del alumnado cuando se utilizan dispositivos digitales.
- Paneles interactivos en casi todas las aulas.
- Generalizado uso de las TIC en el aula por el profesorado fomentando la creatividad.
- Coordinación TIC con ganas de ayudar y aportar soluciones a problemas.
- La página web del centro está actualizada y es visitada por las familias.



## OPORTUNIDADES

- Nueva dotación por parte de la Consejería de equipos informáticos y de paneles interactivos (aunque no cubren todas las necesidades del centro).
- Formación en competencia digital ofrecida por la Consejería de Educación y los diferentes CPRs.
- Herramientas 365 con perfil profesional.
- Creación del plan digital de centro.
- Ganas de mejorar la competencia digital de todos los miembros de la comunidad educativa.

## DEBILIDADES

- Poco tiempo para abordar nuevos contenidos y metodologías relacionadas con las NNTT.
- Fallos de equipos informáticos, algunos de ellos obsoletos y poca dotación económica por parte de la Administración para adquirir todo aquello que necesitaríamos.
- Fallos en la red Docencia.
- Falta de horario destinado específicamente al trabajo de la competencia digital del alumnado.
- Aunque el aula modelo funciona con solvencia, no hay equipos para todo el alumnado de una misma aula.



## AMENAZAS

- Uso erróneo por parte del alumnado de las herramientas digitales (videojuegos, chats, ...)
- Poca asistencia a las sesiones de formación de familias.
- Excesiva burocracia.
- Familias con brecha digital.
- Desconocimiento del uso de aplicaciones del entorno 365 (perfil educativo), aunque sí se dominan otras de perfil lúdico.
- Desconocimiento de la ley de protección de datos y del uso seguro de las TIC.

## 3. SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y ACCIONES

### 3.1 ASPECTOS NORMATIVOS

El Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias expone, en su artículo 6, los principios pedagógicos en los que se inspira indicando que la comunicación audiovisual y la competencia digital se trabajarán en todas las áreas.

Esta misma normativa establece el Perfil de Salida del alumnado identificando y definiendo las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, una de las cuales es la Competencia Digital; introduciendo orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria; y concretando su formulación en un conjunto de descriptores operativos que incorporan los conocimientos, las destrezas y las actitudes que el alumnado habrá de adquirir y desarrollar.

El artículo 7 establece que serán objetivos de la Educación Primaria los siguientes:

- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.*
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.*

En el Anexo I del citado decreto se define y describe cada una de las ocho competencias fijadas, en el Anexo II se fijan las competencias específicas de cada área, comunes para todos los ciclos de la etapa, se fijan los criterios de evaluación y se establecen los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos, para cada ciclo en cada una de las áreas.

Competencia Digital (CD): 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.

De acuerdo con los descriptores de perfil de salida del alumnado, al finalizar la etapa de Educación Primaria, el alumno/a deberá ser capaz de:

- **CD1.** Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
- **CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
- **CD3.** Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
- **CD4.** Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- **CD5.** Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

### 3.2 OBJETIVOS GENERALES

<b>1</b>	<b>Objetivo:</b> Mantenimiento material TE del centro (aula modelo, aulas, diferentes dependencias del centro)			
	<b>Indicador de logro</b> o Número de horas de utilización del aula de informática y de los dispositivos itinerantes. o Opiniones de los usuarios en las encuestas realizadas.	<b>Grado de consecución</b>		
		<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>
	<b>Temporalización</b>	<b>Responsable</b> Coordinadora	<b>Acciones</b>	
			<b>1</b>	Descatalogación de material sin uso y/o obsoleto.

<b>INFRAESTRUCTURA</b>	Curso 2024/2025	TE y servicio técnico de la consejería (CGSI) y externo.	<b>2</b>	Ordenación y recolocación de mesas, armarios mobiliario y material.
			<b>3</b>	Higienización de equipos.
			<b>4</b>	Mantenimiento técnico del equipamiento
			<b>5</b>	Creación de un horario para el uso del aula modelo.
			<b>6</b>	Adecuación de varios equipos (tabletas y miniordenadores) para su uso itinerante en el centro.

<b>2</b> <b>Objetivo:</b> Mantenimiento material TE del centro (aula modelo, aulas, diferentes dependencias del centro)						
<b>LIDERAZGO</b>	<b>Indicador de logro</b>		<b>Grado de consecución</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Actualización del plan digital del centro.</li> <li>o Creación de tutoriales para el profesorado y familias sobre los usos de la plataforma de comunicación TEAMS.</li> <li>o Comunicación a través de TEAMS y TokApp para las reuniones e informaciones de profesorado y familias.</li> <li>o Difusión de la información relativa a la protección y seguridad en la red a través de la formación del profesorado, del alumnado y de la página web del centro.</li> </ul>		<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>	
	<b>Temporalización</b> Curso 2024/2025	<b>Responsable</b> Coordinadora TE y resto de la comunidad educativa.	<b>Acciones</b>			
		<b>1</b>	Actualización del plan digital del centro acorde a la nueva nomenclatura.			
		<b>2</b>	Creación de tutoriales para los usos de la plataforma de comunicación TEAMS.			
		<b>3</b>	Promover comunicaciones con familias y docentes a través de TEAMS y TokApp.			
		<b>4</b>	Difusión de información relativa a la protección y seguridad en la red a través de formación del profesorado, del alumnado y de la página web del centro.			
		<b>5</b>	Actualización página web del centro (comienzo de creación en AlojaWeb).			

<b>3</b>	<b>Objetivo:</b> Desarrollo profesional de la competencia digital docente (CDD) de forma individual y colectiva.		
	<b>Indicador de logro</b>	<b>Grado de consecución</b>	

<b>DESARROLLO PROFESIONAL</b>	o Conocimiento de la CDD acreditada del profesorado y motivación para continuar con su formación en TE.		<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>	
	<b>Temporalización</b> Curso 2024/2025	<b>Responsable</b> Coordinadora TE y servicio técnico de la consejería (CGSI) y externo.	<b>Acciones</b>			
			<b>1</b>	Motivar al profesorado para que mejore la CDD proporcionando soporte en los cursos ofertados por la Consejería.		
<b>2</b>	Implementación de los contenidos adquiridos a través de las formaciones en el día a día del aula y del centro.					

4	<b>Objetivo:</b> Uso didáctico de recursos digitales para la mejora de la CD del alumnado.					
<b>ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>Indicador de logro</b> o Aprovechamiento de las sesiones.			<b>Grado de consecución</b>		
				<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>
	<b>Temporalización</b>	<b>Responsable</b>	<b>Acciones</b>			
	<b>Temporalización</b> Curso 2024/2025	<b>Responsable</b> Coordinadora TE y resto del equipo docente.	<b>1</b>	Asesoramiento al profesorado de cuestiones relacionadas con las TE.		
<b>2</b>			Creación de un banco de recursos digitales para la mejora de la competencia digital del alumnado.			

5	<b>Objetivo:</b> Distribuir adecuadamente, en las programaciones docentes, los contenidos referenciados en el currículo sobre la competencia digital a lo largo de todas las materias y niveles.					
<b>CONTENIDO Y CURRÍCULO</b>	<b>Indicador de logro</b> o Actualización de las programaciones docentes, de la concreción curricular y de la propuesta pedagógica en ed. Infantil incluyendo saberes básicos relacionados con la CD.			<b>Grado de consecución</b>		
				<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>
	<b>Temporalización</b>	<b>Responsable</b>	<b>Acciones</b>			
	<b>Temporalización</b> Curso 2024/2025	<b>Responsable</b> Equipo docente.	<b>1</b>	Identificación de todos los saberes básicos relacionados con la competencia digital incluidos en el currículo.		
<b>2</b>			Promover el uso de las TE para la mejora de la competencia digital del alumnado.			

<b>REDESDEAPOYOYCOLABORACIÓN</b>	<b>6</b> <b>Objetivo:</b> Elaborar un Plan de comunicación interna del centro (Equipo Teams)				
	<b>Indicador de logro</b>		<b>Grado de consecución</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ubicación de los documentos de centro en los canales del equipo.</li> <li>○ Accesos a los documentos en el repositorio por parte del profesorado</li> <li>○ Accesos a los documentos en el repositorio por parte de las familias (equipos por tutorías)</li> </ul>		<b>Deseado:</b>	<b>10</b>	<b>Alcanzado:</b>
	<b>Temporalización</b>	<b>Responsable</b>	<b>Acciones</b>		
	Curso 2023-2024 y siguientes	Equipo docente y Coordinadora TIC	<b>1</b>	Creación de un repositorio (en ONE DRIVE o TEAMS, por ejemplo) que dé acceso a los documentos clave del centro: modelos de formularios, solicitudes, actas, permisos o cualquier otra documentación de interés	
		<b>2</b>	Creación de un repositorio del mismo tipo, con la documentación que atañe a alumnado y familias.		
		<b>3</b>	Creación de protocolos de utilización de ambos repositorios, que incluyan índices que permitan localizar con facilidad cada documento		

### 3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El objetivo general de este plan es conseguir que todo el profesorado del centro y, en consecuencia, el alumnado, utilicen las TE de manera habitual y de forma competencial para que puedan conocer y disfrutar de entornos que faciliten su aprendizaje. Intentando concretar los objetivos de este plan, nos proponemos los siguientes:

- Fomentar la curiosidad y la capacidad de descubrimiento dando pautas para acceder a la información precisa potenciando su razonamiento.
- Utilizas la tecnología como medio de creación, integración, cooperación, potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.
- Descubrir recursos de descarga gratuita.
- Conocer y utilizar el TEAMS y las aplicaciones del entorno 365 para la realización de tareas, presentaciones, trabajos...
- Reconocer buscadores web y sus posibilidades.
- Conocer de forma progresiva el manejo del ordenador para su uso como herramienta de conocimiento.
- Conocer los riesgos de Internet y aprender a utilizarlo de forma responsable y autónoma con la colaboración de las familias.

- Establecer vías de comunicación y colaboración telemática con las familias.
- a) **Objetivos en Educación Infantil**
- Iniciar en el uso responsable y autónomo de la tecnología.
  - Conocer el manejo básico del ratón y el teclado del ordenador.
    - Utilizar el ordenador y las tabletas como herramientas de aprendizaje en el aula.
- b) **Objetivos en Educación Primaria**

<p><b>Primer ciclo (1° y 2° de Ed. Primaria)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continuar iniciando en el uso responsable y autónomo de la tecnología.</li> <li>• Reconocer e identificar las principales partes de un ordenador.</li> <li>• Reconocer e identificar los elementos principales del escritorio.</li> <li>• Identificar y reconocer letras y números al teclado.</li> <li>• Teclear letras y, progresivamente, palabras en un procesador de texto</li> <li>• Manejo del ratón (aprender a dibujar digitalmente): Paint, etc.</li> <li>• Iniciar en mecanografía.</li> <li>• Redactar textos sencillos utilizando el procesador de textos.</li> <li>• Reconocer los elementos básicos de un navegador.</li> <li>• Realizar búsquedas en bases de datos y buscadores en línea para obtener información y contenidos multimedia.</li> <li>• Conocer medidas básicas de seguridad informática: Riesgos de Internet.</li> <li>• Organización de la información (crear estructura de carpetas y saber guardar los documentos de forma organizada).</li> </ul>
<p><b>Segundo Ciclo (3° y 4° de Ed. Primaria)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar/consolidar mecanografía.</li> <li>• Conocer y saber qué uso tienen las partes básicas de un ordenador.</li> <li>• Procesador de textos: Herramientas Microsoft Word.</li> <li>• Crear presentaciones sencillas de contenido multimedia. Iniciación a programas de presentaciones: Microsoft PowerPoint.</li> <li>• Mecanografía nivel intermedio</li> <li>• Reconocer elementos básicos del sistema operativo.</li> <li>• Redactar en el procesador de textos y emplear herramientas básicas para mejorar la presentación final e insertar ilustraciones.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Navegar por Internet empleando las posibilidades y funciones que los navegadores ofrecen.</li><li>• Conocer las posibilidades del correo electrónico.</li><li>• Conocer medidas básicas de seguridad informática: Riesgos de Internet.</li><li>• Utilizar TEAMS para enviar tareas.</li></ul>
--	---

<b>Tercer Ciclo (5° y 6° de Ed. Primaria)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar software o recursos en línea para textos en otras lenguas.</li><li>• Realizar búsquedas a bases de datos y buscadores en línea para obtener información y contenidos multimedia.</li><li>• Valorar el trabajo cooperativo en grupo como medio para superar los retos tecnológicos.</li><li>• Valorar la importancia de tener las precauciones mínimas cuando se navega por Internet o se realiza algún tipo de intercambio comunicativo donde se respete la seguridad y la protección de la información personal.</li><li>• Aplicar medidas básicas de seguridad informática: El antivirus.</li><li>• Conocer herramientas de navegación geográfica: Google Maps-Earth como elemento de acercamiento a lugares culturas y accidentes geográficos-políticos diversos y de forma real.</li><li>• Editar imágenes con un editor: Paint 3D, Pixelr. o Programas de presentaciones: PowerPoint (plantillas, etc.) y similares. o Peligros de Internet.</li><li>• Mecanografía nivel intermedio</li><li>• Diferentes tipos de software (software libre, recursos de pago, uso adecuado de los recursos, etc.) o Utilizar TEAMS para realizar compartir contenidos con el resto de la clase.</li></ul>
---	--

### 3.4 SABES BÁSICOS

### Primer ciclo (1º y 2º de Ed. Primaria)

1. Utilizar tablets y/o ordenadores como elementos cotidianos en nuestro entorno. o Usar el ratón para señalar y hacer clic. o Usar el teclado.
2. Uso de mayúsculas con bloqueo y minúsculas.
3. Conocer y poner en práctica normas básicas del funcionamiento del ordenador: encendido, apagado, manejo del ratón y del teclado...
4. Usar y manejar programas propuestos siendo capaces de seguir la secuencia correcta de órdenes para su correcta utilización.
5. Imprimir haciendo clic en el icono de imprimir. o Abrir y cerrar una aplicación.

### Segundo ciclo (3º y 4º de Ed. Primaria)

1. Imprimir documentos. o Utilizar software gráfico sencillo. o Saber enviar un correo electrónico.
2. Los signos especiales en el teclado: la arroba, la tilde y los signos de puntuación.
3. Crear una estructura de carpetas para guardar los documentos.
4. Utilizar el ordenador de forma segura y responsable. o Guardar y recuperar un documento.
5. Acceder a una memoria USB y saber extraerla de la forma adecuada.
6. Crear y editar un documento usando herramientas de edición de texto sencillas.
7. Elaborar una presentación multimedia sencilla.
8. Uso básico de TEAMS para ver y compartir contenidos.

### Tercer ciclo (5º y 6º de Ed. Primaria)

1. Usar programas de edición de imágenes.
2. Uso avanzado de TEAMS (crear y compartir documentos, colaborar con el bloc de notas...)
3. Personalizar aspectos del sistema. o Identificar diferentes tipos de ordenadores.
4. Comprender la necesidad de hacer copias de seguridad y ser capaces de hacerlas.
  5. Buscar información en diferentes ámbitos.
  6. Usar un buscador de forma avanzada.

7. Crear y editar un documento utilizando editores de textos y gráficos.
8. Usar aplicaciones para crear presentaciones: Power Point, Canva, Genially.
9. Acceder a una memoria USB y saber extraerla de la forma adecuada sin ayuda.

### Niveles competenciales en habilidades informáticas:

PRIMER CICLO (1º Y 2º DE PRIMARIA)	
<b>Uso del teclado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Localización de las letras.</li> <li>▪ Escritura para completar actividades de algunos programas.</li> <li>▪ Uso de la tecla "Intro" para ejecutar acciones.</li> <li>▪ Las teclas Shift y Bloq Mayús para obtener letras mayúsculas.</li> </ul>
<b>Programas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Búsqueda de enlaces en el Menú Inicio- Programas...</li> <li>▪ Programa de dibujo simple. Para unos primeros trazados. Puede ser Paint 3D.</li> <li>▪ Uso de programas con diferentes niveles y/o alternativas.</li> </ul>
<b>Usuario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buscar aplicaciones a través del Menú Inicio&gt;Programas, etc...</li> </ul>

SEGUNDO CICLO (3º Y 4º DE PRIMARIA)	
<b>Manejo del ratón</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botón derecho para obtener "propiedades".</li> <li>• Uso completo del ratón.</li> </ul>
<b>Uso del teclado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localización de todas las letras y aumento de la velocidad de escritura.</li> <li>• Obtención de símbolos incluidos en el teclado. Uso de la tecla "AltGr".</li> </ul>
<b>Programas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesador de textos sencillo: WordPad. Selección de fuentes y tamaños.</li> <li>• Programa de dibujo simple. Para unos primeros dibujos sencillos.</li> <li>• Puede ser Paint 3D.</li> <li>• Navegación en Internet en páginas propuestas por el profesor • mediante enlaces puestos en un documento o el escritorio.</li> <li>• Uso simple del correo electrónico. "Correo Nuevo" con dirección y asunto y "Responder".</li> <li>• Programas educativos de casi cualquier tipo.</li> </ul>
<b>Usuario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipular correctamente las memorias USB.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir archivos ya existentes en la carpeta "Mis documentos", en una memoria USB.</li> <li>• Guardar archivos en la misma carpeta, en una memoria USB.</li> <li>• Crear nueva carpeta en "Mis documentos" para guardar y abrir archivos propios o del nivel.</li> <li>• Conocimiento del vocabulario técnico que designa los elementos con los que se trabaja habitualmente.</li> </ul>
--	---

<b>TERCER CICLO (5° Y 6° DE PRIMARIA)</b>	
<b>Manejo del teclado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso completo del teclado incluyendo algunos "atajos" para facilitar los trabajos.</li> </ul>
<b>Programas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesador de textos con formato de fuentes, párrafo e inclusión de gráficos. (Word)</li> <li>• Copiar, cortar y pegar fragmentos de texto. Uso del WordArt (en el caso de Word).</li> <li>• Manejo sencillo de un programa de diseño y/o retoque fotográfico.</li> <li>• Con modificación de tamaño de la imagen y realización de recortes y efectos (Pixelr, Gimp).</li> <li>• Navegación en Internet.</li> <li>• Uso del correo electrónico con archivos adjuntos en correo Web</li> <li>• Descompresión y compresión de archivos.</li> </ul>
<b>Usuario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtención de una cuenta de correo electrónico propia. Uso de los buscadores en Internet.</li> <li>• Organizar los "Favoritos".</li> <li>• Gestionar carpetas y archivos tanto en un pen como en el disco duro.</li> <li>• Escaneado de imágenes y modificación de las opciones pertinentes.</li> <li>• Manejo simple de una cámara digital.</li> <li>• Reconocimiento de las partes de un ordenador, sus periféricos y las funciones y propiedades básicas de los mismos.</li> </ul>

## 4. EVALUACIÓN Y REVISIÓN

### 4.1 EVALUACIÓN DE LAS DIFERENTES ACTUACIONES

<b>1</b>	<b>Objetivo:</b>			
INFRAESTRUCTURA	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
		Deseado:		Alcanzado:
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
	<u>Propuestas de mejora</u>			

<b>2</b>	<b>Objetivo:</b>			
LIDERAZGO	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
		Deseado:		Alcanzado:
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
	<u>Propuestas de mejora</u>			

<b>3</b>	<b>Objetivo:</b>			
DESARROLLO PROFESIONAL	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
		Deseado:		Alcanzado:
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
	<u>Propuestas de mejora</u>			

<b>ENSEÑANZAY APRENDIZAJE</b>	<b>4</b> <u>Objetivo:</u>			
	<u>Indicador de logro</u>	<b>Grado de consecución</b>		
		<b>Deseado:</b>		<b>Alcanzado:</b>
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
<u>Propuestas de mejora</u>				

<b>CONTENIDYO CURRÍCULO</b>	<b>5</b> <u>Objetivo:</u>			
	<u>Indicador de logro</u>	<b>Grado de consecución</b>		
		<b>Deseado:</b>		<b>Alcanzado:</b>
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
<u>Propuestas de mejora</u>				

<b>REDESAPOYOY COLABORACIÓN</b>	<b>6</b> <u>Objetivo:</u>			
	<u>Indicador de logro</u>	<b>Grado de consecución</b>		
		<b>Deseado:</b>		<b>Alcanzado:</b>
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>			
<u>Propuestas de mejora</u>				

## 4.2 EVALUACIÓN ESPECÍFICA DEL CENTRO

Para la evaluación del plan se utilizarán los indicadores de logro especificados en apartados anteriores. Esta evaluación deberá realizarse en dos vertientes: el uso que ha

hecho el alumnado y el profesorado de estas y el nivel competencial en su uso, y, por otro lado, la evaluación del funcionamiento, dotación y diseño del plan.

Definiremos también quién evalúa: autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación y finalmente los instrumentos y estrategias utilizados:

- **En el aula con el alumnado:**

- La evaluación será diagnóstica (qué sabe el alumno antes de empezar), formativa (qué está aprendiendo) y sumativa (qué ha aprendido).
- Será también cuantitativa, cualitativa y descriptiva que funcione como retroalimentación para el alumnado.
- Parte de las actividades se evaluarán a través de la plataforma TEAMS de forma telemática.
- En cuanto a los instrumentos se utilizarán tablas de cotejo, escalas de observación, rúbricas y portfolios (en el anexo figuran algunos ejemplos).

- **Del proyecto en sí mismo:**

- Horario de utilización del aula. o Las programaciones didácticas y de aula, acompañadas de una check-list.
- Inventario de recursos creados y/o utilizados. o Documentos presentados por los/as docentes.
- Hoja de seguimiento o de observación de los procesos de gestión.
- Observación directa + check-list. o Inventario de equipos y funcionamiento de estos.
- Tiempo de disponibilidad.

La evaluación se realizará durante todo el proceso de aprendizaje:

- Inicial: Para saber el nivel de conocimientos previos y utilización del ordenador por parte de los alumnos.
- Continua: Para orientar el proceso en cualquier momento, adaptándolo y modificándolo según las necesidades que vayan surgiendo.
- Final: Se llenará una parrilla para valorar el nivel conseguido de los contenidos trabajados.

A modo de ejemplo, se proponen las siguientes como modelo de check-list de evaluación para poder utilizar con el alumnado:

- Nivel 1: Habilidad/destreza no alcanzada.
- Nivel 2: Habilidad/destreza iniciada.
- Nivel 3: Habilidad/destreza alcanzada adecuadamente.

PRIMERO Y SEGUNDO DE ED. PRIMARIA		Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconocer y usar elementos de un ordenador	<i>Conoce y nombra algunos elementos: unidad central, monitor, ratón, teclado, altavoces, auriculares, impresora...</i>			
	<i>Enciende el ordenador correctamente</i>			
	<i>Apaga el ordenador correctamente</i>			
	<i>Conecta los auriculares</i>			
	<i>Usa el ratón con rapidez</i>			
	<i>Empieza a utilizar el teclado</i>			
Comprender y usar el sistema operativo en un ordenador	<i>Abre un programa desde el escritorio</i>			
	<i>Cierra un programa</i>			
	<i>Juega con programas y apps educativas propias de la edad</i>			
	<i>Abre un archivo situado en una carpeta</i>			
	<i>Guarda un archivo con un nombre determinado (con la ayuda del maestro/a)</i>			
	<i>Imprime desde el icono de impresora.</i>			
Usar un programa de dibujo	<i>Hace un dibujo sencillo con el programa "Paint 3D"</i>			
	<i>Usa las herramientas básicas del Paint 3D. Borrar, pincel, colores, recortar...</i>			
	<i>Hace un dibujo sencillo con aplicaciones de la Tablet o con la pizarra digital.</i>			
Usar un procesador de textos	<i>Se ha iniciado al procesador de texto con palabras sencillas.</i>			
	<i>Cambia el tipo de letra, color y tamaño</i>			
	<i>Pone un título al texto</i>			

Navegar por internet	Accede a diferentes páginas previamente seleccionadas y bajo el control de un maestro/a.			

TERCERO Y CUARTO DE ED. PRIMARIA		Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconocer y usar elementos de un ordenador	<i>Conoce y nombra las diferentes partes de un ordenador y algunos periféricos, unidad central, lector de USB, grabadora, impresora, escáner...</i>			
	<i>Enciende el ordenador y entra como usuario de una red</i>			
	<i>Enciende y apaga los altavoces y conecta los auriculares</i>			
	<i>Utiliza el teclado</i>			
	<i>Sabe cuáles son las teclas que corresponden a cada dedo.</i>			
Comprender y usar el sistema operativo en un ordenador	<i>Abre un programa desde el menú inicio</i>			
	<i>Crea una carpeta</i>			
	<i>Guarda un documento dentro de una carpeta</i>			
	<i>Recupera un documento dentro de una carpeta</i>			
	<i>Imprime un documento</i>			
	<i>Pone un USB dentro del lector y sabe abrir los documentos</i>			
Usar un programa de dibujo	<i>Hace un dibujo sencillo con el programa "Paint 3D" y utiliza todas sus herramientas.</i>			
	<i>Hace un dibujo sencillo con aplicaciones de la Tablet o con la pizarra digital.</i>			
Usar un procesador de textos	<i>Crea un documento nuevo</i>			
	<i>Edita el tipo de letra, color y medida</i>			
	<i>Insertar una imagen a un documento de texto</i>			
	<i>Usa las herramientas de corrección del programa</i>			

Navegar por internet	<i>Usa un navegador de internet y accede y navega por una página web.</i>			
	<i>Utiliza un buscador para acceder a información</i>			

QUINTO Y SEXTO DE ED. PRIMARIA		Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconocer y usar elementos de un ordenador	<i>** Se asumen conocidos y adquiridos los indicadores de los cursos previos.</i>			
	<i>Se esfuerza por colocar el dedo correspondiente encima de cada tecla.</i>			
	<i>Utiliza el teclado de forma correcta y rápida</i>			
Comprender y usar el sistema operativo en un ordenador	<i>Crea un acceso directo a un documento y lo ubica en el escritorio.</i>			
	<i>Utiliza el explorador de Windows</i>			
	<i>Utiliza la opción inicio</i>			
Usar un programa de dibujo	<i>Utiliza un programa de dibujo tipo pixelr o canva</i>			
	<i>Sabe guardar un dibujo en diferentes formatos (jpg, bmp, gif)</i>			
Usar un procesador de textos	<i>Inserta una tabla</i>			
	<i>Inserta un cuadro de texto</i>			
Usar un programa de presentaciones	<i>Elabora presentaciones multimedia, incorporando imágenes, sonidos... (uso de power point y canva)</i>			
Usar una hoja de cálculo	<i>Hace sumas, restas, multiplicaciones y divisiones en una hoja de cálculo, en uso de sencillas fórmulas.</i>			
Navegar por internet	<i>Colocar la dirección de una página web en la opción de preferido.</i>			
	<i>Utilizar las herramientas avanzadas de un ordenador.</i>			