



PLAN DIGITAL DE CENTRO
CURSO 2023-2024
COLEGIO SAGRADA FAMILIA
(EL ENTREGO)

Índice

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. CONTEXTO	2
1.2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO	2
2. INFRAESTRUCTURA	3
2.1. DOTACIÓN TECNOLÓGICA	3
2.2. CONECTIVIDAD	4
2.3. PLATAFORMAS Y SERVICIOS DIGITALES	4
2.4. MANTENIMIENTO	4
2.5. OBJETIVOS	4
3. LIDERAZGO Y GOBERNANZA	5
3.1. LÍNEAS DE ACTUACIÓN	5
3.2. OBJETIVOS	6
4. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	7
4.1. OBJETIVOS	7
5. DESARROLLO PROFESIONAL DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE	8
5.1. OBJETIVOS	9
6. DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO Y CURRÍCULO	9
6.1. EDUCACIÓN INFANTIL	9
6.2. EDUCACIÓN PRIMARIA	10
6.3. OBJETIVOS	11
6.4. SUGERENCIA DE CONTENIDOS DIGITALES A DESARROLLAR CON EL ALUMNADO	12
7. SEGUIMIENTO DEL PLAN Y DE LAS MEDIDAS PARA LA DIGITALIZACIÓN	13
7.1. INDICADORES DEL GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS	13
7.2. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS	13
ANEXO I: APLICACIONES INFORMÁTICAS Y APPS AUTORIZADAS PARA USO EN EL CENTRO	14
ANEXO II: CONTRIBUCIÓN DE LAS AREAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA A LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL	15

1. INTRODUCCIÓN

La *Circular inicio de curso 2023-2024* recoge como objetivo institucional “*Impulsar el desarrollo de la competencia digital del alumnado y profesorado y favorecer desarrollo de la competencia digital de la ciudadanía potenciando la transformación de los centros en organizaciones educativas digitalmente competentes, la formación y acreditación de la competencia digital docente y la capacitación digital en los centros de personas adultas*”

Además, en el Proyecto Educativo del centro, se establecen como dos de los objetivos prioritarios “*Fomentar y facilitar la utilización de las TIC desde un punto de vista racional y crítico aplicadas tanto al proceso de enseñanza-aprendizaje de los profesores como de los alumnos*” y “*Utilizar todos los recursos materiales disponibles en el centro, incorporando a la enseñanza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*”

Teniendo esto en cuenta se actualiza el anterior Plan de Digitalización, para el presente curso 2023-2024, tomando como referencia 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)*, las instrucciones establecidas en la *Circular de inicio de curso de la Consejería de Educación del Principado de Asturias*, el *Marco Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg*, la *Estrategia Digital de la UE*, el *Plan Nacional de Competencias Digitales* y el *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente* (enero 2022) Además se revisará periódicamente para actualizar la dotación de equipos y responder a las necesidades, en materia digital, del alumnado y del resto de miembros de la comunidad educativa.

1.1. CONTEXTO

El Colegio Sagrada Familia es un centro concertado ubicado en entorno rural, de línea uno con 218 alumnos/as y con un claustro de 26 maestros/as.

En los últimos dos años se han ido dotando de equipamiento informático la mayoría de las aulas..

En relación con las familias la mayoría de nuestro alumnado dispone de equipos informáticos en sus casas, según los datos facilitados por sus familias, pero un bajo porcentaje de alumnado desfavorecido que no dispone de medios digitales. Además, también nos encontramos con el inconveniente de que algunas familias de localidades más alejadas tienen problemas de conectividad a internet.

La dotación de equipos para préstamo para el alumnado tanto dentro del programa Educa en Digital como del actual #EcoDigEdu contribuirá a poder eliminar la brecha digital de nuestro alumnado desfavorecido.

1.2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO

DEBILIDADES	AMENAZAS
El equipamiento informático queda desactualizado en pocos años. Supone una gran inversión por parte del centro y de las familias. Deficiente conectividad en algunas localidades en las que reside el alumnado.	Mala interpretación del uso de herramientas digitales por parte del alumnado (videojuegos, chats,...). Podría incrementarse la brecha diferenciadora entre el alumnado con mayores recursos económicos y culturales respecto del alumnado con más necesidades.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES

<p>Tanto el profesorado como las familias están concienciados de la necesidad de avanzar hacia el uso de medios digitales en el ámbito educativo.</p> <p>La conectividad del centro fue mejorada en los últimos años.</p>	<p>Las herramientas digitales amplían las posibilidades docentes y la motivación del alumnado.</p> <p>Se ofrecería una formación más acorde a los nuevos tiempos y más próxima a las posibilidades futuras del alumnado.</p>
---	--

2. INFRAESTRUCTURA

2.1. DOTACIÓN TECNOLÓGICA

TIPO DE DISPOSITIVO	Nº	OBSEVACIONES
Portátil	7	
Miniportátil	24	
Pizarra digital	10	
Proyector interactivo	1	Pendientes de recibir 11 proyectores interactivos.
Panel interactivo	1	
Tablet	0	
Proyector portátil	1	
Ordenador de sobremesa	22	
Thin client	4	Todos ellos sustituyen a antiguos equipos que ya fueron retirados.

2.2. CONECTIVIDAD

Redes wifi de Docencia y red educativa y administrativa. Todos los espacios del centro disponen de puntos inalámbricos, en el mismo espacio o en un espacio adyacente, de forma que la red wifialcanza todas las aulas.

2.3. PLATAFORMAS Y SERVICIOS DIGITALES

Las plataformas y servicios digitales que se utilizan habitualmente en el centro para la comunicación e información entre profesorado, familias y alumnado son:

- **EDUCAMOS:** herramienta de comunicación centro-familias. A todas las familias se les han proporcionado las credenciales, así como una pequeña guía de cómo acceder. Cada inicio de curso se hacelo mismo con el alumnado de nueva incorporación.
- **Meet:** para las tareas y comunicación con el alumnado, así como para las reuniones telemáticas del profesorado, y del profesorado con familias.
- **Página web del centro:** www.sagradafamiliaelentrego.com en ella se publica toda la información relevante para la comunidad educativa, documentos oficiales que deben estar al alcance de las familias...Actualmente se encuentra en actualización.

2.4. MANTENIMIENTO

El mantenimiento se realiza a cargo de la empresa Top-Olitienda S.L

2.5. OBJETIVOS

1. Inventariar y mapear el equipamiento digital del centro				
<u>Indicador de logro</u>			<u>Grado de consecución</u>	
Existencia de un inventario con la dotación digital mapeada			Deseado:	SÍ
			Alcanzado:	
<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
Septiembre		1.1	Creación de un inventario y mapeo de la dotación digital.	
Curso escolar		1.2	Actualización periódica del inventario.	
Curso escolar	Equipo Directivo Coordinad. TIC	1.3	Información inmediata de la llegada al centro de nuevos materiales (compras, envío Consejería...)	

3. LIDERAZGO Y GOBERNANZA

3.1. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1.1. Digitalización de los documentos y procedimientos del centro

- Implementación de aplicaciones informáticas de gestión en los documentos y procedimientos del centro:
 - Complimentación y envío de cualquier documento.
 - Comunicación entre todos los miembros del ámbito educativo.
 - Horarios (de grupo, del profesorado...)
 - Partes de apercibimiento.
 - Actas, registros...
- Fomento de la firma digital del profesorado en los documentos, persiguiendo la simplificación de los procesos y reduciendo el uso de papel.

3.1.2. Creación de un protocolo de uso de espacios y recursos digitales

- Creación de un protocolo de uso de equipos informáticos.
- Creación de un calendario en línea compartido para visualizar los horarios de los diferentes espacios y facilitar su reserva.

3.1.3. Disminución de la brecha digital del alumnado y familias

- Realización de un sondeo (Anexo I) que revele las necesidades materiales (dispositivos, conectividad) y formativas de las familias del centro.
- Garantía de que el alumnado más desfavorecido socioeconómicamente disponga de equipos que ayuden a disminuir la desigualdad.
- Información a las familias sobre las ayudas que, desde las distintas administraciones, se destina a paliar la brecha digital.
- Fomento de la formación de las familias en el uso de tecnologías digitales creando un repositorio con instrucciones (vídeo tutoriales, guías PDF...) acerca de las herramientas TIC utilizadas en el centro, especialmente de trámites administrativos y de comunicación familia-centro (Gmail y Meet).

3.1.4. Integración, en el plan de acogida del nuevo profesorado, la información para que conozca el entorno digital del centro.

- Planificación de la acogida del nuevo profesorado, e incorporación del mismo a todas las redes del Centro, equipos Educamos u otros grupos de funcionamiento interno.
- Realización, cuando sea necesario, actividades formativas que faciliten el uso del equipamiento, materiales y la documentación digital del centro.

3.2. OBJETIVOS

1. Incrementar el uso de herramientas digitales para la gestión del centro.				
<u>Indicador de logro</u>			<u>Grado de consecución</u>	
Porcentaje de documentos gestionados digitalmente			Deseado:	100%
			Alcanzado:	
<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
Septiembre	Equipo Directivo Coordinad. TIC	1.1	Elaboración de un protocolo para asegurarse de que todos los docentes y alumnado disponga de la identidad digital corporativa.	
Curso escolar	Equipo Directivo Equipo Docente	1.2	Utilización de SAUCE, por parte del equipo directivo y los docentes, para la gestión administrativa, evaluación, comunicación de faltas, etc.	
Curso escolar	Equipo Directivo Equipo Docente	1.3	Utilización de la INTRANET para consultar documentación profesional y acceder a aplicaciones específicas para cada perfil educativo.	

2. Crear un protocolo de uso de espacios y recursos digitales.				
<u>Indicador de logro</u>			<u>Grado de consecución</u>	
Existencia de un protocolo de uso de los espacios y recursos digitales			Deseado:	SÍ
			Alcanzado:	
<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
Inicio de curso	Coordinad. TIC	2.1	Elaboración de las instrucciones de uso de los escritorios virtuales a los que se accede tanto en el aula de informática como en los puestos de consulta de la biblioteca.	
Septiembre Octubre	Coordinad. TIC	2.2	Creación de un calendario compartido para visualizar los horarios del aula de informática y equipos disponibles.	
Curso escolar	Coordinad. TIC	2.3	Exposición en los distintos tableros/aulas del centro del calendario elaborado.	

3. Elaborar un Plan de comunicación interna del centro				
<u>Indicador de logro</u>			<u>Grado de consecución</u>	
Número de repositorios creados			Deseado:	2
			Alcanzado:	
<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
Inicio de curso	E. Directivo Coordinad. TIC	3.1	Elección de los diferentes canales de información y comunicación que se utilizarán entre los miembros de la comunidad educativa.	
Primer trimestre	E. Directivo Coordinad. TIC	3.2	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.	
Primer trimestre	E. Directivo Coordinad. TIC	3.3	Creación de un repositorio del mismo tipo, con la documentación que atañe a alumnado y familias.	
Segundo trimestre	Coordinad. TIC	3.4	Creación de protocolos de utilización de ambos repositorios, que incluyan índices que permitan localizar con facilidad cada documento.	

4. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

El uso de las TIC supone introducir nuevas estrategias y recursos que determinan algunos aspectos característicos del trabajo en el aula y que pueden alterar el sistema tradicional que habitualmente se emplea entro del aula.

De esta manera se propone el uso de metodologías de trabajo cooperativo, así como el trabajo por pequeños proyectos en los que el alumnado debe integrar herramientas tecnológicas dentro de Office 365 (PowerPoint, Sway, Whiteboard, etc.) o ubicadas en diferentes plataformas digitales (Kahoot, Genially, Padlet, etc.) que sirvan de medio y garanticen el aprendizaje del alumnado.

El uso de un ordenador, proyector o pizarra, por el profesorado, **no es un aprendizaje digital para el alumno**, puesto que es este el que debe manipular, construir y elaborar las tareas digitales que se propongan.

4.1. OBJETIVOS

1. Concretar en las programaciones docentes o propuestas didácticas acciones destinadas a la adquisición de la competencia digital.				
<u>Indicador de logro</u>			<u>Grado de consecución</u>	
Actividades incluidas en cada programación docente o propuesta didáctica destinada a la adquisición de la competencia digital			Deseado:	100%
			Alcanzado:	
<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
Curso escolar	Equipo Docente	1.1	Desarrollo de actividades en donde el alumnado cree contenido de forma colaborativa.	
Curso escolar	Equipo Docente	1.2	Realización de actividades para que el alumnado conozca los riesgos del trabajo en red y tenga un comportamiento responsable.	
Curso escolar	Equipo Docente	1.3	Comprobación en el seguimiento de la programación que se han implementado metodologías activas de carácter digital	

Final de curso	E. Directivo E. Docente Coordinad. TIC	1.4	Realización de la evaluación en la memoria de final de curso del trabajo realizado en relación con la adquisición de la competencia digital.
----------------	--	-----	--

5. DESARROLLO PROFESIONAL DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Teniendo como referencia el *“Marco de referencia de la competencia digital docente”* se facilitará al profesorado toda la información relevante en cuanto a los cursos de formación en materia #CompDigEdu, ya sean de los CPRs o de otras instituciones como INTEF, de forma que el profesorado avance en el conocimiento de las seis áreas que componen la competencia digital docente:

ÁREA 1: COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1. Comunicación organizativa.
- 1.2. Participación, colaboración y coordinación profesional.
- 1.3. Práctica reflexiva.
- 1.4. Desarrollo profesional digital continuo.
- 1.5. Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital.

ÁREA 2: CONTENIDOS DIGITALES

- 2.1. Búsqueda y selección de contenidos digitales.
- 2.2. Creación y modificación de contenidos digitales.
- 2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales.

ÁREA 3: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1. Enseñanza.
- 3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje.
- 3.3. Aprendizaje entre iguales.
- 3.4. Aprendizaje autorregulado.

ÁREA 4: EVALUACIÓN Y RETROLIMENTACIÓN

- 4.1. Estrategias de evaluación.
- 4.2. Analíticas y evidencias de aprendizaje.
- 4.3. Retroalimentación y toma de decisiones.

ÁREA 5: EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

- 5.1. Accesibilidad e inclusión.
- 5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.
- 5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

ÁREA 6: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

- 6.1. Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.
- 6.2. Colaboración, comunicación y ciudadanía digital.
- 6.3. Creación de contenidos digitales.
- 6.4. Uso responsable y bienestar digital.
- 6.5. Resolución de problemas.

Además del acceso a formación externa, a lo largo del curso se irán dando a conocer herramientas digitales y se ayudará al profesorado para que las puedan utilizar en el aula. Como recursos se trabarán principalmente el

uso de las plataformas digitales corporativas (Office 365) y otras herramientas digitales que se puedan complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje (kahoot, liveworksheets, educaplay, genially, quiver, plickers...) En el *Anexo I* se recogen las aplicaciones autorizadas para uso en el centro, susceptibles de tratar datos de carácter personal del alumnado.

5.1. OBJETIVOS

1. Mejorar y acreditar la competencia digital de los docentes			
Indicador de logro		Grado de consecución	
Porcentaje de profesorado que realiza actividades de formación digital		Deseado:	100% Alcanzado:
Temporalización	Responsable	Acciones	
Septiembre	E. Directivo E. Docente Coordinad. TIC	1.1	Realización de una encuesta para conocer las necesidades formativas.
Octubre		1.2	Organización de la formación digital del profesorado
Septiembre	Equipo Directivo	1.3	Designación de representante #CompDigEdu que dinamice, asesore, y coordine la formación digital.
Curso escolar	E. Directivo E. Docente Coordinad. TIC	1.4	Difusión de las diferentes opciones formativas ofrecidas por la consejería, CPRs, INTEF, IAAP...

6. DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO Y CURRÍCULO

6.1. EDUCACIÓN INFANTIL

El Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la educación Infantil en el Principado de Asturias, recoge, entre los principios pedagógicos de esta etapa, que **“se favorecerá una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación, en el pensamiento computacional, en el método científico, en la expresión visual y musical, y en cualesquiera otras que determine la Consejería”**

En lo que se refiere a la *“Competencia digital”*, el currículo especifica que *“Se inicia, en esta etapa, el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, 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. Además, el uso y la integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas”*

Asimismo, dentro del área de Comunicación y Representación de la realidad, y como parte de la Competencia específica 5, se establecen como *“Saberes básicos”*:

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.

- Uso saludable, moderado y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

Teniendo todo esto en cuenta, en esta etapa se trabajará el plan de digitalización a través del **acercamiento al uso de las pizarras digitales y de los paneles digitales principalmente, pudiendo extenderse al uso de tablets**, si se considera oportuno y necesario.

Por un lado, los docentes se apoyan en ellas para desarrollar los contenidos de una forma más creativa, y con un aprovechamiento de los recursos que proporciona internet de una forma rápida y eficaz, y dando respuesta a la diversidad de alumnado en cada grupo, y por otro, el alumnado empieza a conocer y utilizar, de forma guiada, herramientas como juegos o aplicaciones que les ayudarán en su aprendizaje.

Con la utilización de estas pizarras y paneles en la etapa de educación infantil y en referencia al alumnado, se pretende principalmente:

- Iniciarlos en un acercamiento a la TIC e incentivar su curiosidad hacia ellas.
- Fomentar la motivación y participación del alumnado.
- Involucrarles en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de los diversos recursos multimedia.
- Potenciar un aprendizaje autónomo, cooperativo y lúdico.
- Potenciar la creatividad del alumnado.

6.2. EDUCACIÓN PRIMARIA

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 establece, entre sus objetivos, *“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”*.

En cuanto a la adquisición de la *“Competencia digital”* del alumnado en esta etapa, el currículo la concreta de la siguiente forma: *“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.”*

Al completar la Educación Primaria el alumno o la alumna:

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.

En las diferentes áreas del currículo se concretan acciones que contribuyen a la competencia digital por parte del alumnado, tal y como se detalla en el *Anexo II*.

6.3. EDUCACIÓN SECUNDARIA

El Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la educación Secundaria en el Principado de Asturias establece, entre sus objetivos, " Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo."

Este objetivo busca preparar a los estudiantes para utilizar las tecnologías digitales de manera efectiva y responsable, tanto en su aprendizaje como en su vida cotidiana. Además, se enfatiza la importancia de desarrollar competencias digitales que les permitan interactuar con éxito en un mundo cada vez más digitalizado.

6.4. OBJETIVOS

1. Distribuir adecuadamente por niveles en las programaciones docentes los saberes básicos referenciados en el currículo sobre la competencia digital.				
Indicador de logro			Grado de consecución	
Concreción de los contenidos digitales en las programaciones docentes.			Deseado:	100%
Alcanzado:				
Temporalización	Responsable	Acciones		
Final del primer trimestre	E. Docente Coordinad. TIC	1.1	Concreción de cómo y en qué momento se va a trabajar cada uno de los descriptores de la competencia digital por niveles desde todas las áreas.	

2. Utilizar formatos de evaluación diversos mediante el empleo de herramientas digitales.				
Indicador de logro			Grado de consecución	
Utilización de al menos tres herramientas digitales diferentes, a lo largo del curso, para evaluar las competencias del alumnado.			Deseado:	100%
Alcanzado:				
Temporalización	Responsable	Acciones		
Septiembre Octubre	E. Directivo E. Docente	2.1	Inclusión en las programaciones de indicadores de adquisición de logro de la CD.	
Curso escolar	Equipo Docente	2.2	Utilización de diferentes herramientas digitales para la evaluación del alumnado. (Rúbricas, dianas, diarios de aprendizaje).	
Curso escolar	Equipo Docente	2.3	Uso de los portafolios digitales para favorecer la reflexión sobre su propia competencia digital.	

Curso escolar	E. Docente Coordinad. TIC	2.4	Utilización en la evaluación de herramientas de retorno inmediato, incluso en tiempo real.
---------------	------------------------------	-----	--

6.5. SUGERENCIA DE CONTENIDOS DIGITALES A DESARROLLAR CON EL ALUMNADO

	1º, 2º y 3º	4º, 5º y 6º	ESO
Identidades digitales		Manejo de las identidades 365 .	Manejo de las identidades Educastur y 365 . Cambio de contraseñas
Informática básica	Encender y apagar un ordenador y una tablet. Acceder a aplicaciones. Acceder a carpetas o archivos.	Conexión a una red, uso de contraseñas e instalación de aplicaciones en una tablet. Manejo del explorador de windows: crear carpetas y copiar, crear, mover y eliminar archivos.	Conexión a una red, uso de contraseñas. Instalación de aplicaciones como el paquete office 365 (de forma gratuita). Descargas de elementos (y cómo moverlos o eliminarlos). Manejo del explorador de windows: crear carpetas y copiar, crear, mover y eliminar archivos.
Ofimática básica	Iniciarse en la escritura de palabras en documentos Word .	Manejo de navegadores (Edge, Chrome, Firefox). Uso de buscadores y navegación segura. Edición de documentos con Word : fuentes, colores, tamaños. Iniciarse en el manejo de powerpoint PowerPoint : insertar imágenes y texto.	Manejo de navegadores (Edge, Chrome, Firefox). Uso de buscadores y navegación segura. Edición de documentos con Word : fuentes, viñetas, párrafos, inserción de imágenes y cambio de tamaño o posición... Realización de presentaciones con PowerPoint : insertar imágenes y texto, transiciones de diapositiva, creación de video...
Plataformas digitales corporativas	Acceder y conceptos básicos de Meet (cómo encontrar su clase y entrar)	Meet : entrar en la clase, videollamadas, tareas, descargar y adjuntar archivos. Correo : buscar contactos, enviar correos, adjuntar archivos, leer correos y descargar archivos adjuntos. Forms : crear un cuestionario sencillo y aprender a responder a uno.	Meet : videollamadas, tareas, descargar y adjuntar archivos, chat. Correo : buscar y crear contactos, enviar correos, adjuntar archivos, leer correos y descargar archivos adjuntos. Forms : manejo de formularios y cuestionarios. Stream : acceder a videos publicados, realización y publicación de vídeos. Drive : manejar el almacenamiento y compartir archivos.

7. SEGUIMIENTO DEL PLAN Y DE LAS MEDIDAS PARA LA DIGITALIZACIÓN

7.1. INDICADORES DEL GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS

Los indicadores de logro son los establecidos en cada uno de los objetivos planteados en este Plan, donde también se establece la secuenciación temporal de las actuaciones.

7.2. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Para la valoración del Plan Educativo de Digitalización se tendrán en cuenta los siguientes puntos, para incluirla en la Memoria final y establecer las propuestas de mejora pertinentes.

- La consecución de los objetivos planteados en este Plan.
- La adquisición de los contenidos establecidos a desarrollar.
- La adecuación de la temporalización establecida.
- Los resultados observables en el uso e integración de las TIC dentro del funcionamiento interno de centro con alumnado y familias.

ANEXO I: APLICACIONES INFORMÁTICAS Y APPS AUTORIZADAS PARA USO EN EL CENTRO

Tal y como se recoge en la circular de inicio de curso *“Los equipos directivos, profesorado, personal administrativo y auxiliar de los centros docentes, en el ejercicio de sus funciones y tareas, necesitan tratar datos de carácter personal del alumnado y de sus familiares, lo que deberán realizar con la debida diligencia y respeto a su privacidad e intimidad, teniendo presente el interés y la protección de los menores”* *“A tales efectos, en cada centro docente se establecerá un registro de las aplicaciones autorizadas para uso en el centro junto con la fecha de autorización”*

*“El registro de aplicaciones autorizadas en el centro docente se publicará en su tablón de anuncios y página web y se dará a conocer al Claustro y al Consejo Escolar con la indicación expresa de que **no pueden utilizarse aplicaciones distintas a las institucionales o a las autorizadas por el Centro**”*

APLICACIONES INSTITUCIONALES: Educastur, Aulas Virtuales, Office 365 de Educastur.

ANEXO II: CONTRIBUCIÓN DE LAS ÁREAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA A LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

A través de la Competencia Digital (CD), los estudiantes realizan búsquedas guiadas en internet, creando y reelaborando contenidos digitales en diferentes formatos mediante el uso de variadas herramientas digitales, respetando la propiedad intelectual. Los alumnos y alumnas, participan en proyectos escolares a través de plataformas digitales siempre bajo la supervisión del profesorado que le indicará el buen uso de dichas herramientas y plataformas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>
SABERES BÁSICOS
Primer ciclo
<p><i>Bloque B. Tecnología y digitalización</i></p> <p>Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros. <p>Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. - Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). - Estrategias básicas de trabajo en equipo.
Segundo ciclo
<p><i>Bloque B. Tecnología y digitalización.</i></p> <p>Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización). - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. - Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación. <p>Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas. - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...)
Tercer ciclo
<p><i>Bloque B. Tecnología y digitalización.</i></p> <p>Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. - Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. - Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación. <p>Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto. - Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.

ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

La Educación Artística lleva implícito el desarrollo de esta Competencia Digital (CD), ya que las tecnologías digitales para el aprendizaje impregnan cada uno de los bloques del área. La utilización de programas, la formación relacionada con la seguridad y con la privacidad, la utilización de medios audiovisuales, y el fomento del pensamiento crítico desde la Educación Artística, son sin duda aspectos que enriquecen la competencia digital y que contribuyen a la consecución del perfil de salida.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
SABERES BÁSICOS
Primer ciclo
<p><i>Bloque C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas adecuadas para el registro de imagen y sonido
Segundo ciclo
<i>Bloque C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales</i>

<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos básicos: su aplicación para la captura y manipulación de producciones plásticas y visuales. - Registro y edición básica de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
<p>Tercer ciclo</p>
<p><i>Bloque C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales. - Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

La Competencia Digital (CD) se podrá desarrollar en este área a través del tratamiento metodológico y el diseño de tareas y situaciones de aprendizaje que demanden el uso de herramientas digitales enfocadas a la búsqueda de información, la confección de materiales audiovisuales relacionados con la práctica motriz, la utilización de diferentes plataformas virtuales y el empleo de aplicaciones digitales vinculadas con la actividad física o la salud, que permita a nuestro alumnado desarrollar y adquirir una visión crítica sobre el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales

ÁREA DE EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

Si el tratamiento de la información y la propia Competencia digital (CD) suponen hacer un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías asociadas a esta competencia, es lógico pensar que detrás hay una necesidad de ser una persona comprometida, crítica y de algún modo reflexiva, en definitiva, competente para utilizar las fuentes que las tecnologías de la información y la comunicación nos ofrecen, con la finalidad de convertirse en último término en tecnologías del empoderamiento y la participación. Dentro del área de Educación en valores cívicos y éticos podremos usar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos que nos permitan mostrar situaciones reales, significativas para el alumnado, beneficiando el intercambio de información con herramientas y aplicaciones facilitadoras del mismo, analizando los contenidos que se ofrecen desde los diferentes entornos digitales de un modo crítico.

ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

A la Competencia Digital (CD) el área contribuye en cuanto que proporciona conocimientos y destrezas para la búsqueda, selección, organización, tratamiento de la información y comunicación. Valorar la fiabilidad y pertinencia de la información exige procedimientos de comprensión y valoración crítica hacia su contenido. La alfabetización audiovisual debe hacer frente al desarrollo de estrategias frente al riesgo de manipulación y desinformación.

<p>SABERES BÁSICOS (en los 3 ciclos)</p>
<p><i>Bloque B. Comunicación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación,

organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.

ÁREA DE LENGUA EXTRANJERA

El área de Lengua extranjera contribuye al desarrollo de la Competencia Digital (CD) ya que es lengua principal en el campo de la tecnología. Lenguajes de programación basados en la lengua inglesa utilizan conjunciones o expresiones habituales en instrucciones de automatización. El vocabulario unido a herramientas tecnológicas está ligado a la lengua inglesa, ocasionando que algunas expresiones sean incorporadas a la lengua castellana.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.
SABERES BÁSICOS
Primer ciclo
<i>Bloque A. Comunicación</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Herramientas analógicas y digitales elementales para la comprensión y producción oral, escrita y multimodal.
Segundo ciclo
<i>Bloque A. Comunicación</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. – Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
Tercer ciclo
<i>Bloque A. Comunicación</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. – Propiedad intelectual de las fuentes consultadas y contenidos utilizados. – Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

ÁREA DE LENGUA ASTURIANA Y LITERATURA

El área también contribuye de forma decisiva a la Competencia Digital (CD). El uso cotidiano de la lengua asturiana en soportes digitales requiere de la formación de usuarios que hagan un uso responsable y seguro de las tecnologías digitales. Estas tecnologías ofrecen la posibilidad de acceder de forma sencilla e inmediata a la información en lengua asturiana, la comunicación interpersonal y facilitan la colaboración y el trabajo en equipo, así como la creación y publicación de contenidos de todo tipo.

SABERES BÁSICOS
Primer ciclo
<p><i>Bloque B. Comunicación</i> Nuevas alfabetizaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias básicas para la búsqueda guiada de información sencilla en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. - Estrategias básicas para un uso adecuado de los recursos multimedia y de los medios audiovisuales de comunicación para comparar información. - Manejo guiado de las tecnologías de la información y comunicación para la iniciación y mejora de los procesos de lectura, escritura y reflexión de la lengua y de la literatura asturiana. - Uso de la biblioteca escolar y de los recursos digitales del centro o del aula.
Segundo ciclo
<p><i>Bloque B. Comunicación</i> Nuevas alfabetizaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias básicas para la búsqueda guiada de información sencilla en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos, aplicando un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. - Estrategias básicas para un uso adecuado de los recursos multimedia y de los medios audiovisuales de comunicación para comparar y organizar información. Hechos y opiniones. - Manejo guiado de las tecnologías de la información y comunicación para la mejora de los procesos de lectura, escritura y reflexión de la lengua y de la literatura asturiana (aplicaciones educativas, procesador de textos, correo electrónico, audiolibros...). - Uso de la biblioteca escolar y de los recursos digitales del centro o del aula.
Tercer ciclo
<p><i>Bloque B. Comunicación</i> Nuevas alfabetizaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias básicas para la búsqueda guiada de información sencilla en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos con criterios de fiabilidad, aplicando un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. - Estrategias básicas para un uso adecuado de los recursos multimedia y de los medios audiovisuales de comunicación a la hora de organizar y valorar la información. La manipulación informativa: hechos y opiniones. - Manejo guiado de las tecnologías de la información y comunicación para la mejora de los procesos de lectura, escritura y reflexión de la lengua y de la literatura asturiana (aplicaciones educativas, procesador de textos, correo electrónico, audiolibros, medios audiovisuales...). Síntesis y reelaboración de conocimientos con apoyo de modelos y con respeto por la propiedad intelectual. - Uso de la biblioteca escolar y de los recursos digitales del centro o del aula.

ÁREA DE CULTURA ASTURIANA

Contribuye de forma relevante a la Competencia Digital (CD). La información aparece como elemento imprescindible de una buena parte de los aprendizajes del área, información que se presenta en diferentes códigos, formatos y lenguajes y que requiere, por tanto, procedimientos diferentes para su comprensión. El soporte digital de la información en la actualidad: mapas, gráficos, observación de fenómenos o utilización de fuentes históricas con contenido multimedia, exige procedimientos diferenciados de búsqueda, selección, organización e interpretación que son objeto prioritario de aprendizaje en esta área.