



CEIP GONZALO DE BERCEO. LOGROÑO

# PLAN DIGITAL DE CENTRO

Comisión TIC encargada de la redacción del PDC:

Daniel Hernández López

Gonzalo Lozano Santamaría

Ester Ruiz Navarro Sáenz

Laura Mendaza Lázaro (director)

Leire García Jalón Salord (jefa de estudios)

Rebeca Loza Remón (coordinador TIC y del PDC)

Publicación PDC: mayo 2023

Última versión – v3: junio 2025

## 1. INTRODUCCIÓN. MARCO TEÓRICO

Conocer, utilizar y reflexionar sobre el uso de la tecnología debería ser parte de la educación integral del alumnado. Por un lado, los alumnos de hoy en día son considerados nativos digitales, sin embargo, el hecho de que hayan nacido en una sociedad en el que la tecnología es accesible a un porcentaje importante de la población, y que nos rodee en casi todos los aspectos de nuestra vida, no les hace conocedores de un uso y un buen uso de la misma. Es por ello que la escuela es fundamental en ese proceso de alfabetización digital.

Sin embargo, la misma, no debe ceñirse solo a los alumnos, sino que los centros educativos pueden, por un lado, desarrollar un papel fundamental en la concienciación de las familias en el uso responsable de las mismas. Y por otro, los profesionales que trabajan en los centros deben formarse y concienciarse sobre la importancia de la tecnología en el aula, como medio para desarrollar metodologías más activas, pero sin hacer un uso abusivo de las mismas.

Todo este proceso viene recogido en diferentes planes, leyes y decretos que encontramos tanto a nivel europeo, como a nivel nacional y regional.

A **nivel europeo** cabe destacar el “*Plan de acción digital 21-27*”, “el cual es una iniciativa política renovada de la Unión Europea para apoyar una adaptación sostenible y eficaz de los estados miembros de la UE a la era digital”<sup>1</sup>. Dicho plan tiene dos objetivos fundamentales:

- Fomentar el desarrollo de un ecosistema digital de alto rendimiento, a través de formar a profesores y personal de los centros en competencia digital, así como fomentar la creación y el uso de plataformas seguras.
- Mejorar las competencias y capacidades digitales para la transformación digital, a través de la alfabetización digital de los alumnos, desarrollando capacidades y competencias digitales básicas desde una edad temprana.

Tal y como se cita en el plan esto es necesario por varios motivos:

- Según un estudio de 2018 de la OCDE (Organización de Cooperación y desarrollo Económico) menos de un 40% de los educadores se considera preparado para usar las tecnologías digitales en la enseñanza.
- Más de un tercio de los jóvenes de entre 13 y 14 años que participaron en el “Estudio Internacional de Alfabetización Internacional” no poseían un nivel básico de competencia digital.
- Una cuarta parte de los hogares con bajos ingresos no tienen acceso a ordenadores ni a banda ancha.

En el **ámbito estatal** cabe destacar las directrices marcadas por el Plan Nacional de Competencia Digital<sup>ii</sup>, es cual es uno de los ocho planes que integran la Agenda España Digital 2026<sup>iii</sup>. Dentro de este plan es destacable la Línea 3 de actuación (“Digitalización de la Educación y desarrollo de las Competencias Digitales para el aprendizaje en la educación”), la cual “tienen como meta garantizar que todo el alumnado del sistema educativo adquiera las competencias digitales necesarias para su plena integración social y desarrollo profesional futuro.” En dicha línea de actuación, se establecen las siguientes medidas:

-Un plan de Digitalización y Competencias Digitales del Sistema Educativo, a través de:

- Dotación de medios digitales a los centros educativos y al alumnado.
- La formación del profesorado en Competencias Digital Docente.
- La formación digital del alumnado.
- La integración de la digitalización en los centros a través del **Plan Digital de Centro**.

-La incorporación en los currículos de las etapas obligatorias de competencias digitales y programación.

-La creación de Recursos Educativos Abiertos con medios digitales y evolución de una herramienta de autor para su creación.

Por otro lado 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 establece en sus diferentes artículos (Artículos 102, 111 bis y 121) que las diferentes administraciones educativas promoverán la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en digitalización, ; que el Ministerio de Educación elaborará los marcos de referencia de la Competencia Digital que orienten la formación inicial y permanente del profesorado y faciliten el desarrollo de la cultura digital en los centros y aulas; y que el Proyecto Educativo de Centro recogerá la estrategia digital del centro.

Centrándonos ya a **nivel autonómico**, todo lo anterior quedaría recogido en la *Resolución 3/2022, de 21 de febrero, de la Dirección General de Innovación Educativa, por la que se establece la transformación digital educativa de La Rioja y se promueve la implantación del Plan Digital de Centro en los centros educativos sostenidos con fondos públicos.*

Dicha Resolución establece los siguientes objetivos en materia digital:

1. Impulsar el uso y aceptación de las tecnologías en cada centro educativo, desde la implantación hasta la contextualización a su idiosincrasia.
- 2.Promover el desarrollo de la competencia digital del alumnado, docentes y centros educativos.
- 3.Establecer una referencia común para integrar las TIC en los centros educativos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

- 4.Promover el cambio metodológico tanto en el uso de los medios tecnológicos como en la práctica docente.
- 5.Fortalecer el empleo de las TIC como un recurso más en el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos: infantil, primaria y secundaria.
6. Desarrollar la comunicación, información y colaboración mediante tecnologías en la comunidad educativa y administraciones.
- 7.Determinar la situación del centro en lo que se refiere al uso de la tecnología en los procesos educativos.
- 8.Identificar los itinerarios formativos necesarios para que los docentes del centro mejoren su competencia digital.

Y para intentar dar respuesta a cada uno de estos objetivos que se han establecido tanto a nivel europeo, como a nivel estatal, como a nivel autonómico, es para lo que se ha elaborado el presente Plan Digital de Centro (PDC), el cual pasamos a desarrollar a continuación.

## 2. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DIGITAL DEL CENTRO EDUCATIVO.

### 2.a) DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN INICIAL DEL CENTRO. SITUACIÓN DE PARTIDA. ANÁLISIS DE LA REALIDAD.

Como todos los centros educativos, uno de los objetivos que se persiguen en el nuestro, es potenciar y conocimiento y buen uso de los medios digitales en todos los miembros de la comunidad educativa.

Para lograrlo contamos con los siguientes medios, que nos sirven como referencia para realizar un análisis inicial de la situación que queremos mantener y mejorar con este Plan Digital.

De dicho análisis inicial, se extraen las siguientes conclusiones:

#### a) Análisis de los dispositivos digitales existentes en el centro:

-En centro cuenta con ordenadores para uso del profesorado en casi todas las aulas y despachos (ya que algunas aulas de Pedagogía Terapéutica carecen del mismo). Esto favorece el trabajo de los profesionales que trabajan en el centro.

-Una de las principales dificultades que ha tenido el centro ha sido la conexión a Internet. Hasta finales de marzo de 2023, gran parte de los ordenadores del centro dependía de la conexión a una red WIFI, la cual no funcionaba de manera adecuada, haciendo que los escritorios virtuales se desconectaran varias veces al día. Al término de la redacción de este plan, ese problema acababa de ser solucionado.

-El centro cuenta con paneles digitales en todas las clases de primaria, así como en el aula de inglés y de Música. Un total de 10 paneles han sido adquiridos por el centro, y Cuatro de ellos, les han sido suministrados por la participación en el proyecto Avanz@TIC.

-En las aulas de infantil, cuentan con Pizarras Digitales Interactivas en la aulas.

-El centro cuenta además con un aula de informática en la primera planta, con un total de 20 ordenadores, los cuales se usan tanto por el profesorado, como por el alumnado.

-Los alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria cuentan con un carro provisto de tabletas (de uso compartido), las cuales han sido proporcionadas al centro gracias a su participación en el proyecto Avanz@TIC.

-Así mismo, los alumnos de 5º y 6º cuentan con un dispositivo cada uno de uso individual (Chromebook), de los cuales se responsabilizan durante los dos cursos que están escolarizados en el tercer ciclo de Educación Primaria. Dicho ordenador, se lo pueden llevar a casa, y son ellos los encargados de cargarla y conservarla en perfectas condiciones.

#### b) Análisis de las plataformas digitales utilizadas en el centro:

-Al igual que el resto de centros públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en el centro se utiliza la plataforma Racima, desde la cual, se lleva a cabo la comunicación oficial con las familias.

-Por otro lado, todos los profesores y alumnos del centro cuentan con una cuenta oficial proporcionada por el Gobierno de La Rioja, dentro del dominio @larioja.edu.es.

-El centro cuenta con una página web actualizada con toda la información más relevante sobre el mismo.

-Dentro de la misma, se puede encontrar un enlace a diferentes blogs tanto de profesores del centro, como programas en los que participa.

-Desde mediados del curso 2022/2023 el centro cuenta con Redes Sociales.

*c)Análisis de la participación del centro en proyectos relacionados con las Tecnologías de la Información y la comunicación:*

-El centro participó durante varios años (hasta su finalización) en el proyecto Avanz@TIC, el cual tenía como objetivo impulsar el cambio metodológico desde un uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Dicho proyecto proporcionó medios materiales al centro (los paneles y tabletas citados anteriormente), así como formación al profesorado en el uso innovador y responsable de las mismas.

-Además, desde el curso 2023/2024 el centro están inscrito en el Proyecto de Innovación Educativa Robotic@, el cual trabajar el pensamiento computacional con los alumnos. Se ha recibido bastante dotación relacionada con este proyecto (Bee-bots, Matatalab, Micro-bit, etc).

*d)Análisis de la enseñanza de la competencia digital al alumnado:*

-El centro lleva varios años trabajando la competencia digital del alumnado de manera específica. Así, no solo se trabaja de manera trasversal en las diferentes asignaturas, si no que se reserva un rato a la semana para trabajarla de manera específica en los alumnos de primaria. (en lo que los alumnos denominan la asignatura de "informática") Dicha hora, se aprovecha también desde el curso pasado para trabajar el pensamiento computacional, reforzando los aprendizajes que se hacen en el aula de referencia.. Igualmente en Infantil, los alumnos dedican media hora a la semana y con grupos desdoblados.

## 2.b)EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL. SELFIE Y SELFIE FOR TEACHERS

Para realizar un análisis de la competencia digital del centro se ha utilizado la herramienta SELFIE, la cual sirve para hacer una autodiagnóstico de la realidad del centro.

La misma fue completada durante el mes de noviembre de 2022 por profesorado del centro, y nos ha servido para realizar los siguiente DAFO (análisis de las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) de cada uno de los apartados que evalúa la herramienta. Y ha sido dicho análisis, del que se ha partido para redactar los objetivos que queremos mantener e incorporar a nuestro centro y que se ven reflejados en los diferentes apartados del presenta plan.

En lo que se refiere a la herramienta “SELFIE FOR TEACHERS” no ha sido utilizada todavía, aunque se pretende incorporarla de manera sistemática a partir de los próximos cursos, tal y como queda reflejado más adelante.

Volviendo a la herramienta de SELFIE, vemos como la nomenclatura que utiliza de los diferentes apartados a evaluar, no es exactamente igual que los apartados que debemos trabajar y desarrollar en este Plan Digital.

Es por ello que hemos decido agruparlos de la siguiente manera:

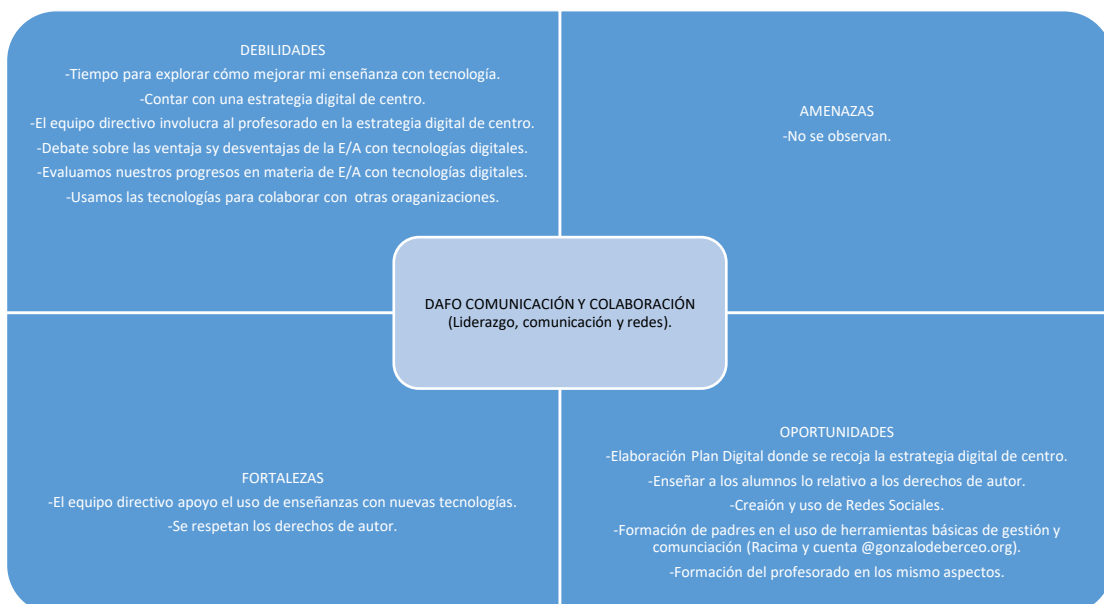
ASPECTOS A DESARROLLAR EN NUESTRO PLAN DIGITAL DE CENTRO	ASPECTOS QUE EVALÚA SELFIE
1.Integración curricular	-Pedagogía: apoyos y recursos. -Pedagogía: implementación en el aula. -Prácticas de evaluación.
2.Comunicación y colaboración.	-Liderazgo. -Colaboración y redes.
3.Seguridad y salud digital	-Competencia digitales del alumnado.
4.Gestión de centro.	-Colaboración y redes.
5.Competencia digital Docente. Formación del profesorado.	-Desarrollo profesional continuo.
6.Infraestructura y equipamiento.	-Infraestructura y equipos.

Teniendo en cuenta lo anterior, pasamos a exponer el DAFO de cada uno de los apartados a trabajar:

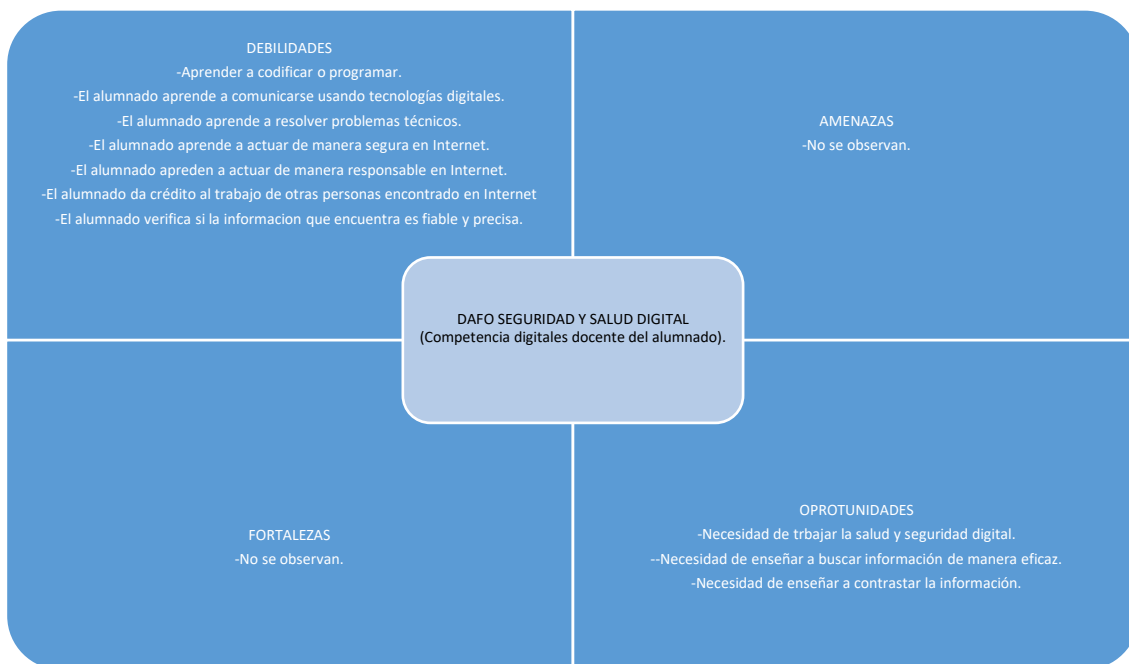
a) **DAFO INTEGRACIÓN CURRICULAR (Pedagogía: apoyos y recursos / Pedagogía: implementación en el aula /Prácticas de evaluación).**



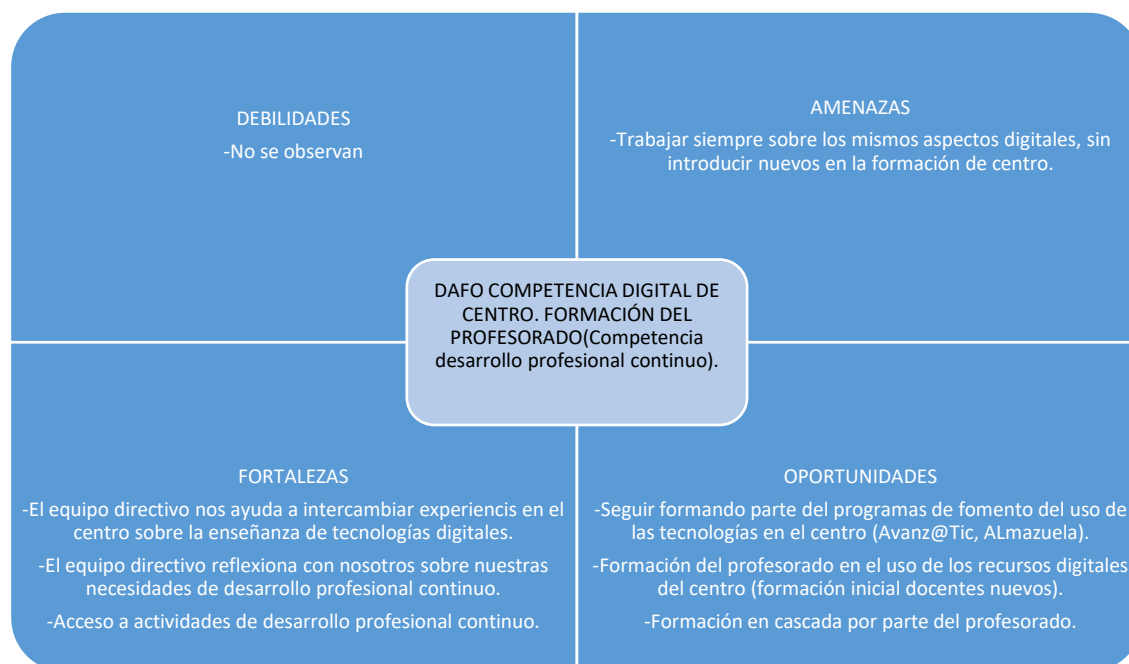
b) **DAFO COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN / GESTIÓN DE CENTRO (Liderazgo, Colaboración y redes).**



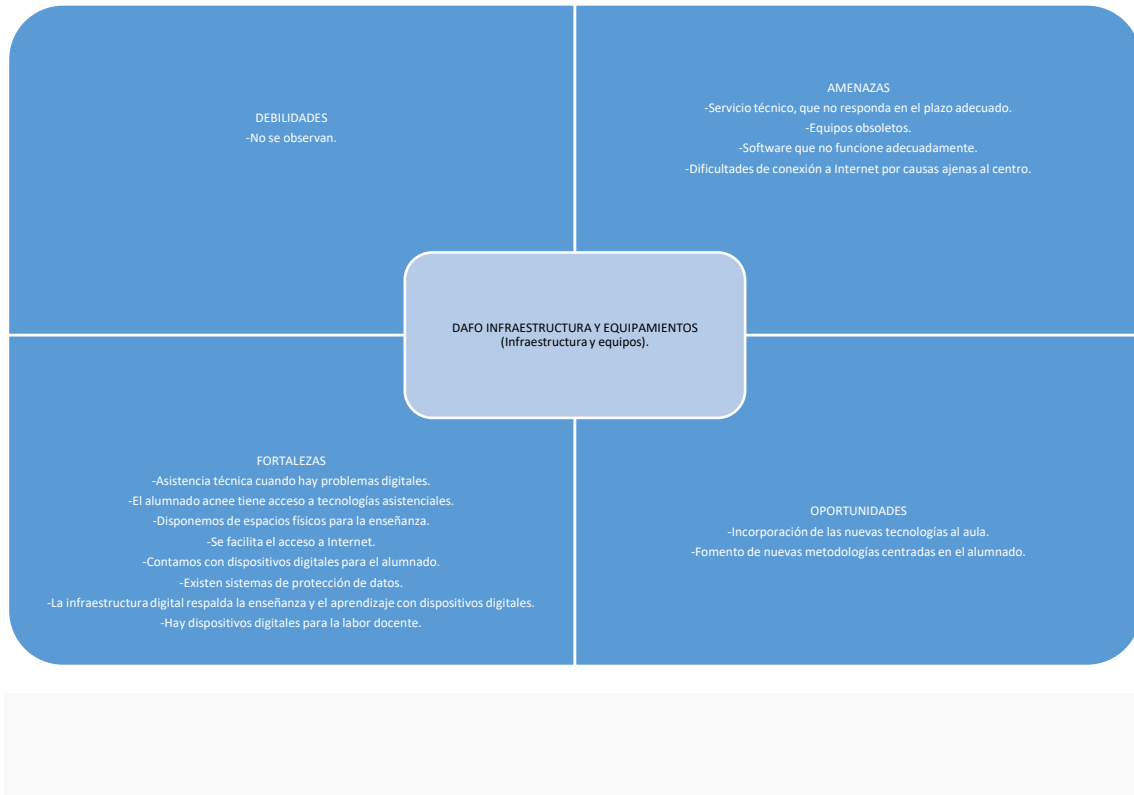
c) DAFO SEGURIDAD Y SALUD DIGITAL (Competencia digitales docente del alumnado).



d) DAFO COMPETENCIA DIGITAL DE CENTRO. FORMACIÓN DEL PROFESORADO (Desarrollo profesional continuo y Prácticas de evaluación).



e) DAFO INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTOS (Infraestructura y equipos).



### 3. CONCRECIÓN DE ÁMBITOS TIC DE ACTUACIÓN APLICADOS AL CENTRO EDUCATIVO.

A continuación, se detallan los objetivos que queremos trabajar dentro de los diferentes ámbitos de actuación. Los mismos, se han nutrido de la auto-evaluación llevada a cabo por Selfie, la reflexión personal de los diferentes miembros del Claustro (guiados por la Comisión TIC) y las aportaciones de otros centros, cuyos planes Digitales nos han servido de referencia.

Dentro de cada uno de estos aspectos se establecen una serie de objetivos. Debido a la extensión de los mismos, se han seleccionado los que consideramos más importantes a trabajar para el actual curso 202/2025. Nuestro objetivo es ir fijando una serie de objetivos consolidados a medida que los vamos trabajando e ir añadiendo nuevos objetivos (de los abajo citados) en cursos posteriores.

Es por ello, que se han establecido tres niveles:

- Objetivos que ya se trabajan en el centro, y que queremos seguir trabajando.
- Objetivos que queremos incorporar a lo largo del curso 2024/2025.
- Objetivos que queremos ir trabajando a largo plazo.

### 3.1.GESTIÓN DE CENTRO:

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<p>-Consolidad el uso de Racima y de la cuenta oficial de Office 365 @larioja.edu.es para las comunicaciones oficiales. En el caso de comunicaciones oficiales entre el profesorado, se podrán usar los dos canales citados. En el caso de cualquier comunicación con las familias se deberá usar la cuenta de Racima, evitando usar otros medios (como puede ser el Whatsapp).</p> <p>-Formación inicial a padres sobre el uso de Racima y de las cuentas del dominio de Workspace @larioja.edue.es</p>	<p>-Formación en cascada al profesorado sobre el uso de los nuevos panales con los que cuenta el centro.</p>	

### 3.2 INTEGRACIÓN CURRICULAR / DIMENSIÓN PEDAGÓGICA:

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<p>-Formar al alumnado en el uso de las nuevas tecnologías (seguir manteniendo las clases de informática en el centro como se viene haciendo de manera regular desde hace varios cursos).</p> <p>-Seguir participando el PIE relacionados con las nuevas tecnologías (Robotic@ en el cual comenzamos el curso llevamos dos cursos participando).</p> <p>-Usar herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>-Tener en cuenta al alumnado con NEE a la hora de atenderlo con las TIC.</p> <p>-Incluir el Plan Digital de Centro en el Proyecto Educativo.</p>	<p>-Comenzar el plan de trabajo que se elaboró el curso pasado relacionado con el pensamiento computacional, el cual se adjunta al final de este PDC y que complementa el resto de los objetivos de trabajo</p>	<p>-Crear un repositorio del centro con actividades TIC (compilación de las que se encuentran en Internet, así como las de nueva creación por parte del profesorado), teniendo en cuenta los diferentes niveles y necesidades del alumnado.</p> <p>-Animar a los estudiantes a crear contenido digital.</p>

### 3.3.COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN:

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Seguir trabajando con la Web del centro.</li> <li>-Fomentar el uso de blogs por parte de los profesores, los cuales se enlazarán con la Web del centro.</li> <li>-Seguir usando las Redes Sociales como medio para transmitir información de nuestro centro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Organizar en carpetas el espacio virtual común.</li> </ul>	

### 3.4.SEGURIDAD Y SALUD DIGITAL.

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Continuar utilizando el Protocolo creado para la protección de datos de alumnado (Ver Anexo V)</li> <li>-Formación a alumnado y padres sobre seguridad e higiene digital (apoyado con el uso de charlas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Formar en protección de datos (personales y de imagen).</li> <li>-Formación a los diferentes sectores de la comunidad educativa sobre los derechos de autor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear protocolos de seguridad, confidencialidad y derechos de imagen.</li> <li>-Protocolizar el encriptado de datos (poner documentos con contraseñas para que solo la persona a la que va dirigido pueda abrirla).</li> </ul>

### 3.5.COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE / FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Potenciar la formación en cascada (aprovechando la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Protocolizar el acompañamiento al</li> </ul>	

<p>participación en los diferentes PIES citados anteriormente).</p> <p>-Crear un calendario de formación interna</p>	<p>nuevo profesorado para conocer el funcionamiento e idiosincrasia del centro.</p> <p>-Realizar, de manera anual, la encuesta de autorreflexión SELFIE y SELFIE for Teacher.</p>	
--	---	--

### 3.6. INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPAMIENTO.

OBJETIVOS CONSOLIDADOS QUE QUEREMOS SEGUIR TRABAJANDO	OBJETIVOS A INCORPORAR DURANTE EL CURSO 2025/2026	OBJETIVOS A LARGO PLAZO.
<p>-Comunicar las incidencias al CAU.</p> <p>-Actualizar el inventario tecnológico del centro (Pagos Rioja).</p> <p>-Revisar el equipamiento tecnológico del centro.</p> <p>-Incorporar la compra de una funda como compromiso para usar los Chromebooks en 5º y 6º.</p> <p>-Seguir realizando, a nivel interno, un inventario de las tabletas que hay en el centro y quién las está usando en ese momento.</p>		

#### 4. DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN.

##### 4.a) IMPLEMENTACIÓN:

Para que sea posible implementar el Plan Digital de Centro se establecen las siguientes acciones:

- Redacción del mismo por parte de la Comisión TIC.
- Comunicación al resto del profesorado a través de la Comisión de Coordinación Pedagógica, para que los diferentes miembros del Claustro puedan conocerlo y realizar aportaciones, intentado que todo lo que se establezca en el mismo tenga el consenso de la comunidad educativa.
- Incluirlo dentro del Proyecto Educativo de Centro.
- Incluirlo dentro de las Programaciones Didácticas.
- Incluirlo dentro de las Programaciones de aula.
- Comunicación del mismo a los docentes a principio de curso, para recordar los aspectos más importantes del mismo, de cara a que se trabaje a través de los diferentes elementos citados arriba (programación de aula, programación didáctica y Proyecto Educativo de Centro).
- Comunicación a las familias a través del Consejo Escolar.
- Se alojará públicamente en la web del centro, para que sea accesible para todos los miembros de la comunidad educativa.

##### 4.b) SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

Para poder hacer un seguimiento y evaluación adecuado del Plan se establecerán tres reuniones anuales, en las cuales se trabajarán los siguientes aspectos:

- Reunión inicial de principio de curso: se llevará a cabo con todo el profesorado y servirá para recordar las acciones concretas que se quieren llevar a cabo ese año, así como para recordar las acciones consolidadas que se deben seguir trabajando.
- Reunión intermedia: se llevará a cabo a mediados del segundo trimestre, y servirá para evaluar si se están llevando a cabo las acciones a las que el centro se ha comprometido, así como la temporalización en la mismas, de cara a mejorar lo que sea posible. Dicha reunión se llevará a cabo entre la comisión Tic y los coordinadores del ciclo.
- Reunión final: antes de llevarla a cabo, se aplicarán en el centro las herramientas de SELFIE y SELFIE for teacher. Una vez realizadas, la comisión Tic valorará que objetivos de los propuestos para ese curso escolar se han cumplido, cuales se están consiguiendo, pero no se han consolidado y cuáles se pueden incorporar. De los mismos, se hará conocidos al resto del profesorado, para que puedan dar sus aportaciones. Una vez elaborados los cambios para el siguiente curso escolar, se comunicarán al resto del profesorado en el claustro final.

Todo está quedará reflejado en dos apartados:

- Memoria final.
- Plan Digital de Centro, en el cual se establecerá a través de una rúbrica los objetivos conseguidos, los que están en proceso y los que se quieren incorporar, realizando así una actualización anual del Plan Digital de Centro.

#### 4.c)ASESORAMIENTO EXTERNO:

Siempre que sea necesario, se pedirá asesoría a los órganos competentes educativos iniciando el proceso por el Centro Riojano de Innovación Educativa

#### 5)LA FIGURA DEL COORDINADOR/DINAMIZADOR TIC DEL CENTRO.

Tal y como establece la *Resolución 3/2022, de 21 de febrero, de la Dirección General de Innovación Educativa, por la que se establece la transformación digital educativa de La Rioja y se promueve la implantación del Plan Digital de Centro en los centros educativos sostenidos con fondos públicos*, cada centro educativo deberá contar con un coordinador TIC.

Dicho coordinador, el cual será preferentemente un maestro don destino definitivo en el centro, tendrá las siguientes funciones:

- Acompañar en el aula en los procesos de integración TIC.
- Implicarse activamente en la realización del Plan Digital de Centro.
- Realizar formaciones a sus compañeros.
- Fomentar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Promover, entre sus compañeros, la adquisición de acreditaciones en niveles de competencia digital docente.
- Diseñar y solicitar formación, en el ámbito de la competencia digital, para sus compañeros.
- Reunirse y coordinarse con la administración educativa.
- Promover el desarrollo de la competencia digital de alumnado, docentes y centros educativos.
- Potenciar, desde el aula, el cambio metodológico desde la integración de las tecnologías educativas.
- Promover la evaluación del centro educativo en lo referente a la competencia digital.
- Inventariar las dotaciones TIC recibidas.

Sin embargo, este coordinador TIC, será un miembro más de la Comisión TIC, el cual ayudarán al coordinador en sus funciones, aportando propuestas y ayudando a transmitir las diferentes acciones que se quieren llevar a cabo en todos los ciclos existentes en el centro.

## 6. ACCIONES CONCRETAS A REALIZAR DURANTE LOS CURSOS 2024/2025. PLAN DE FORMACIÓN: ITINERARIOS FORMATIVOS. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DEL PLAN DESDE PROYECTOS DE INNOVACIÓN, GRUPOS INTERCENTROS Y GRUPOS DE TRABAJO.

Este apartado del Plan Digital se trataría para nosotros del más importante, ya que en él se especifican las acciones concretas que se tienen que llevar a cabo para un buen desarrollo del mismo. Entre otras, estaría la creación de diferentes itinerarios formativos (que se especifican en diferentes anexos), así como se hace hincapié en como los diferentes proyectos de innovación mejoran el desarrollo de este plan.

Al tratarse de un documento vivo, dichas acciones pueden cambiar en las diferentes actualizaciones anuales que se hagan del plan.

Así, una vez vista la realidad actual de nuestro centro, la cual ha quedado plasmada en los apartados anteriores, consideramos que las acciones a realizar durante el presente curso escolar 2025/2026 son:

### 6.a) Relacionadas con la gestión del centro:

- Consolidar el uso de Racima y de la cuenta oficial de Office 365 @larioja.edu.es para las comunicaciones oficiales. En el caso de comunicaciones oficiales entre el profesorado, se podrán usar los dos canales citados. En el caso de cualquier comunicación con las familias se deberá usar la cuenta de Racima, evitando usar otros medios (como puede ser el Whatsapp).
- Crear una estrategia digital (a través de la elaboración del presente plan).
- Formación a las nuevas familias sobre el uso de Racima, Office 365.
- Formación en cascada al profesorado sobre el uso de los nuevos paneles con los que cuenta el centro.

### 6.b) Relacionadas con la integración curricular – dimensión pedagógica:

- Formar al alumnado en las nuevas tecnologías, manteniendo las clases de informática en el centro como se viene haciendo de manera regular desde hace varios cursos (Ver anexo III: Plan de formación del alumnado. Clases de Informática).
- Seguir participando en el PIE Robotic@, en el cual comenzamos nuestra andadura el curso 2023/2024.
- Usar herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Tener en cuenta al alumnado con NEE a la hora de atenderle con las tecnologías TIC.
- Incluir el PDC en el proyecto educativo.
- Comenzar el plan de trabajo que se elaboró el curso pasado relacionado con el pensamiento computacional, el cual se adjunta al final de este PDC y que complementa el resto de los objetivos de trabajo (Ver Anexo VI).

### 6.c) Relacionadas con la colaboración y la comunicación.

- Fomentar el uso de blogs entre el profesorado. Para la creación de los mismos, se usarán las herramientas proporcionadas por el dominio de Workspace (@gonzalodeberceo.org). Se respetarán aquellos que ya se están usando en el centro que no estén realizados desde esta cuenta, siempre y cuando ya se estén usando en el centro desde hace varios cursos y se usen con una finalidad didáctica de manera habitual.

- Seguir actualizando la web del centro.
- Continuar transmitiendo información a través de nuestras Redes Sociales (Instagram y Facebook) (Ver Anexo IV: Redes Sociales del centro).
- Organizar en carpetas el espacio virtual común.

#### 6.d) Relacionados con la seguridad y salud digital:

- Seguir utilizando el protocolo relacionado con la protección de datos del alumnado (Ver Anexo V: Protección de datos del alumnado).
- Formación a las familias sobre la seguridad y salud digital en el hogar.
- Formación a los profesores sobre la seguridad y salud digital de los alumnos, así como de los derechos de autor, de cara a mejorar la creación de contenido realizada por el profesorado.
- Formación a los alumnos sobre seguridad y salud digital, así como los derechos de autor. (Ver Anexo III: Plan de formación del alumnado. Clases de Informática).

#### 6.e) Relacionadas con la Competencia Digital Docente y la formación del profesorado:

- Seguir realizando formación en cascada, ayudándonos de la participación en Proyectos de Innovación Educativa como Roboti@ (Ver Anexo II: Calendario de formación del profesorado).
- Crear un calendario de formación interna.

#### 6.f) Relacionadas con las infraestructuras y equipamiento:

- Seguir comunicando al CAU (Centro de Atención al Usuario) las diferentes incidencias que vayan surgiendo. A la hora de comunicar la incidencias, cada maestro deberá comunicar al CAU las incidencias que afecten a su escritorio virtual y al ordenador de su aula. Para las incidencias de elementos comunes (sala de informática, paneles de las aulas, tabletas y Chromebooks de los alumnos), se comunicarán o bien al equipo directivo o bien a la persona encargada de la coordinación TIC. Dicha comunicación se realizará preferiblemente a través de Racima.
- Realizar de manera anual un inventario de los medios informáticos usando la herramienta de PAGOS de La Rioja.
- Mantener actualizado el inventario de los Chromebooks y tabletas del centro, con todas las incidencias que puedan surgir (roturas, reparaciones, quién la está usando, etc).
- Añadir en el compromiso de uso de los Chromebooks, la obligatoriedad de una funda para el transporte, de cara a evitar roturas costosas tanto en dinero como en tiempo. Por otro lado, se establecerá también en dicho compromiso que todas las roturas que se realicen en el centro, serán asumidas por el centro, y aquellas que se produzcan fuera del mismo, serán asumidas por las familias. Dichas aclaraciones se añadirán al ROF (Reglamento de Organización y funcionamiento) del centro.
- Formar a los nuevos profesores en el uso de los paneles, pidiendo las píldora formativas necesarias para ello proporcionadas por el CRIE. (Ver Anexo II: Calendario de formación del profesorado).
- Se establece, además, que los nuevos dispositivos que lleguen al centros destinados a alumnos, sean utilizados por los alumnos de 3º ciclo. Con los dispositivos viejos que el centro tenga, se



irán dando a los cursos inferiores, hasta que se cubran todos, empezando el reparto por los curso más altos que no dispongan de dispositivos.

## 7. RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES PARA IMPLEMENTAR EL PLAN DIGITAL.

En lo que se refiere a los recursos humanos con los que cuenta el centro son todo el profesorado, así como el resto de la comunidad educativa susceptible de favorecer la implementación del Plan Digital. Además, desde el centro, contamos con los asesores del CRIE (Centro Riojano de Innovación Educativa).

En lo relativo a los recursos materiales el centro cuenta con varios dispositivos tecnológicos, fijos y móviles. Algunos de ellos han sido cedidos al centro por la administración pública. Otros han sido adquiridos por el centro con el presupuesto anual del mismo.

## 8. ANEXOS:

### **Anexo I: Calendario de formación de las familias.**

Se establece un calendario orientativo con las actividades formativas que queremos realizar con las familias.

FECHA APROXIMADA	ACTIVIDAD
FEBRERO	Charla sobre el uso de dispositivos en casa y seguridad digital en el hogar.
JUNIO	Charla con las nuevas familias que se incorporarán en septiembre sobre el uso de Racima.

**Anexo II: Calendario de formación / reuniones del profesorado.**

FECHA APROXIMADA	ACTIVIDAD
SEPTIEMBRE	-Formación nuevos profesores sobre el uso de Racima, paneles y Workspace para todos aquellos miembros de claustro que tengan necesidad. -Reunión inicial con todo el profesorado sobre el desarrollo del PDC para ese curso, recordando las acciones consolidadas que se deben seguir trabajando y las acciones concretas para ese año.
FEBRERO	-Reunión intermedia entre la comisión TIC y los coordinadores de ciclo para evaluar las acciones que se están llevando a cabo y la temporalización de las mismas.
JUNIO	-Reunión final para valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos y realizar el calendario de formación del curso que viene.

A finales de mayo, se establecerán los aspectos en los que se quiere formar el profesorado al curso que viene, con lo que se ampliará este anexo.

### **ANEXO III: PLAN DE FORMACIÓN DEL ALUMNADO. CLASES DE INFORMÁTICA.**

#### A.MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL.

Si tenemos en cuenta el Marco Común de Competencia Digital Docente, vemos como se establecen una serie de competencias que se deben desarrollar en la escuela. Y son dichas competencias las que tomamos como referencia para trabajar en nuestro centro educativo con nuestros alumnos.

Las 21 competencias que conforman este Marco Común, están agrupadas en cinco áreas, distribuidas de la siguiente manera:

ÁREA COMPETENCIAL	COMPETENCIAS QUE COMPRENDE
1.Información y alfabetización informacional.	Competencia 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales
	Competencia 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales
	Competencia 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales
2.Comunicación y colaboración.	Competencia 2.1. Interacción mediante las tecnologías digitales
	Competencia 2.2. Compartir información y contenidos digitales
	Competencia 2.3. Participación ciudadana en línea
	Competencia 2.4. Colaboración mediante canales digitales
	Competencia 2.5. Netiqueta
	Competencia 2.6. Gestión de la identidad digital
3.Creación de contenidos digitales.	Competencia 3.1. Desarrollo de contenidos digitales
	Competencia 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales
	Competencia 3.3. Derechos de autor y licencias
	Competencia 3.4. Programación
4.Seguridad.	Competencia 4.1. Protección de dispositivos
	Competencia 4.2. Protección de datos personales e identidad digital
	Competencia 4.3. Protección de la salud
	Competencia 4.4. Protección del entorno
5.Resolución de problemas.	Competencia 5.1. Resolución de problemas técnicos
	Competencia 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

	Competencia 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa
	Competencia 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital

Y van a ser estas 5 áreas con sus 21 competencias lo que vamos a trabajar con nuestro alumnado del centro.

## B. NIVEL COMPETENCIAL QUE QUEREMOS QUE ALCANCEN.

Dentro de este marco común, hay 6 niveles competenciales en cada una de las distintas competencias.

Al acabar 6º de educación primaria, los alumnos de nuestro centro deberán tener un **nivel A2** a nivel general, así como en cada una de las competencias trabajadas.

A nivel general, esto implica que nuestro alumnado *“debe poseer un nivel de competencia básico, aunque con cierto nivel de autonomía y con un apoyo apropiado, puede desarrollar su competencia digital”*.

Desarrollando dicho nivel en cada una de las competencias anteriores, al acabar 6º de primaria deberán de ser capaces de (A2)

ÁREA	COMPETENCIA	QUÉ DEBE SABER (A2)
1. Información y alfabetización informacional.	Competencia 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales	-Sabe que la red es una fuente de recursos y recurre a ella para buscar información, datos y contenidos digitales.  -Sabe que los resultados de las búsquedas son distintos en función de los buscadores.
	Competencia 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales	-Sabe que existe mucha información y recursos en internet, pero también que no todo lo que encuentra es fiable y puede ser reutilizado.  -Realiza una evaluación básica de las webs o recursos mediante el análisis de algunos datos como el autor, la procedencia o el origen.
	Competencia 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales	-Posee competencias básicas para el almacenamiento de información digital.  -Se siente capaz de organizar los recursos, aunque es consciente de que no controla todos los dispositivos ni posibilidades para ello.
2. Comunicación y colaboración.	Competencia 2.1. Interacción mediante las tecnologías digitales	-Sabe que la red es una fuente de recursos, aplicaciones y plataformas para la comunicación en general, y de

		<p>forma particular con sus compañeros, alumnos, familias y administración educativa.</p> <p>-Interactúa con otros utilizando las características básicas de las herramientas de comunicación.</p>
	Competencia 2.2. Compartir información y contenidos digitales	-Comparte archivos y contenidos a través de medios tecnológicos sencillos.
	Competencia 2.3. Participación ciudadana en línea	-Sabe que la tecnología se puede utilizar para interactuar con distintos servicios y hace un uso pasivo de algunos, en el ámbito educativo.
	Competencia 2.4. Colaboración mediante canales digitales	-Colabora, de forma muy sencilla, usando recursos y aplicaciones digitales que permiten el trabajo en equipo, con otros alumnos para intercambio de archivos o la creación de documentos compartidos.
	Competencia 2.5. Netiqueta	<p>-Conoce las normas básicas de acceso y comportamiento en las redes sociales y de la comunicación en medios y canales digitales.</p> <p>-Tiene conciencia de los peligros y conductas inadecuadas en internet que pueden afectarle a él y a sus compañeros, y de la necesidad de la prevención educativa.</p>
	Competencia 2.6. Gestión de la identidad digital	-Conoce los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.
3.Creación de contenidos digitales.	Competencia 3.1. Desarrollo de contenidos digitales	-Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos.
	Competencia 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales	<p>-Es consciente de que internet es una gigantesca biblioteca de recursos que puede reutilizar con fines educativos.</p> <p>-Busca y selecciona recursos y objetos digitales en la red con fines educativos, los organiza en un espacio digital personal y realiza modificaciones sencillas.</p>
	Competencia 3.3. Derechos de autor y licencias	-Es consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor.

		-Respetar los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos.
	Competencia 3.4. Programación	-Conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación.  -Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones, a nivel de configuración básica.
4.Seguridad.	Competencia 4.1. Protección de dispositivos	-Realiza acciones básicas (contraseñas, instalación de programas de antivirus, cuidado, carga de baterías, etc.) de protección de los distintos dispositivos digitales que utiliza.  -Establece medidas de protección de los contenidos propios, guardados tanto en su dispositivo como en línea
	Competencia 4.2. Protección de datos personales e identidad digital	-Es consciente de que en entornos en línea puede compartir solo ciertos tipos de información sobre sí mismo/a y sobre otros.
	Competencia 4.3. Protección de la salud	-Sabe que la tecnología puede afectar a su salud si se utiliza mal.
	Competencia 4.4. Protección del entorno	-Sabe cómo reducir el consumo energético en el uso de dispositivos digitales y dispone de información sobre los problemas medioambientales asociados a su fabricación, uso y desecho.
5.Resolución de problemas	Competencia 5.1. Resolución de problemas técnicos	-Conoce las características de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios digitales que utiliza de forma habitual en su trabajo como docente y es capaz de identificar un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento.
	Competencia 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	-Utiliza algunas herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver problemas tecnológicos relacionados con su trabajo docente habitual.  -Toma decisiones a la hora de escoger una herramienta digital para una actividad rutinaria docente.

	Competencia 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa	-Sabe que puede usar las tecnologías digitales en su labor profesional habitual para buscar soluciones alternativas e innovadoras que faciliten las tareas de aprendizaje.  -En alguna ocasión las utiliza de forma creativa.
	Competencia 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital	-Identifica las carencias del alumnado en el uso de medios digitales con fines de aprendizaje, así como las propias en cuanto al uso de tecnologías se refiere.

### C.OBJETIVOS DE TRABAJO.

Todo este plan de trabajo se pretende reformar a finales del presente curso escolar para incluir en el mismo todo lo relacionado con aspectos del pensamiento computacional.

En lo que se refiere a los objetivos de trabajo, se establecen separados aquellos que se van a trabajar en infantil y en primaria.

Así, en la etapa de infantil se establecen los siguientes objetivos de manera general para los tres cursos:

CURSOS	MATERIALES DE TRABAJO	OBJETIVOS
1º EI	1º de E. Infantil: La vaca Paca (SM), "Pompas de Jabón" 3 años y "Palomitas" 3 años (ALGAIDA.).	Contenidos a través de los juegos interactivos que ya han sido vistos en el aula (nociones espaciales, juegos matemáticos, lectoescritura, iniciación a la robótica).  Además en el grupo de 3 años se incide en el manejo del ratón.
2º EI	2º de E. Infantil: La tortuga Menta (SM), "Pompas de Jabón" 4 años y "Palomitas" 4 años (ALGAIDA.).	
3º EI	3º de E. Infantil: El loro Perico (SM), "Pompas de	



	Jabón” 5 años y “Palomitas” 5 años (ALGAIDA.).	
--	---	--

Para primaria, cada uno de estos niveles competenciales especificados arriba, se pretende trabajar a partir de los siguientes objetivos distribuidos por cursos.

	<b><u>ALFABETIZACIÓN Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</u></b>	<b><u>COMUNICACIÓN, COLABORACIÓN Y CIUDADANÍA DIGITAL</u></b>	<b><u>CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES</u></b>	<b><u>USO RESPONSABLE Y BIENESTAR DIGITAL</u></b>	<b><u>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</u></b>
1º	-Partes del ordenador (teclado, ratón, pantalla). -Uso del ratón. -Exploradores (Buni)	-Logearse con la cuenta del correo del colegio. -Acceder a enlaces. -Cerrar la sesión.	-Paint -Redactar texto en ofimática.	-Normas de uso (incidir en que deben usarlas con los padres cerca).	-Saber si el ordenador está encendido o apagado. -Saber a qué icono tengo que dar según lo que quiera hacer (Youtube para ver un vídeo, Chrome para buscar información, etc.).
2º	-Uso del teclado (para que sirven las distintas teclas: "Bloq mayúsculas", "Fn", "Control", "Impr Pant", etc.). -Exploradores (Buni).	-Repaso logearse con la cuenta del colegio y cerrar sesión. -Buscar información en la Web.	-Paint Avanzado. -Redactar texto en ofimática.	-Refuerzo de normas de uso (incidir en que deben usarlas con los padres cerca). Cyberscout	-Buscar números de teléfono y dirección de restaurantes, hoteles, servicios básicos, colegio, etc, en Internet. -Descargar una imagen de la web.
3º	-Repaso teclas del teclado. - Mecanografía Vedoque Niveles 1, 2 y 3. -Buscadores (Google Chrome).	-Uso de las aplicaciones de Google (Google Calendar, Fotos, correo, etc.).	-Documentos de Google: Letra, tamaño, colores, centrar texto, insertar dibujos, diseño, tabulación, revisar, insertar comentarios. -Presentaciones de Google.	-Refuerzo de normas de uso (incidir en que deben usarlas con los padres cerca).	-¿Cómo llegar de un sitio a otro usando Google Maps? (Desplazamientos por la ciudad)..
4º	- Mecanografía Vedoque, Niveles, 4, 5 y 6.	-Repaso uso de las aplicaciones de Google (Google Calendar,	-Repaso Documentos de Google y Presentaciones de Google	-Reglas, licencias y derechos de autor (aprender a citar y interpretar	-¿Cómo llegar de un sitio a otro usando Google Maps? Uso de las capas (viajes, medios de

		Fotos, correo, etc.		símbolos como Copyrigt, Creative, Commons, etc.).	transporte diversos, etc.).
5º	- Mecanografía Vedoque Pruebas mecanografía.  -Gestionar las Cookies.		-Repaso Documentos de Google y Presentaciones de Google. -Google Sites -CS-FIRST (programación). -Editores de audio y video los cuales nos servirán para desarrollar el Proyecto Almazuela que lleva a cabo el centro.	-Google Interland: Reino Amable (ser amable, netiqueta, influencia positiva, ciberacoso). y la Torre del Tesoro (protege tus secretos).	-Descargar documentos de la página del Colegio. -Buscar planes para el fin de semana (Páginas como El balcón de Mateo).
6º	- Mecanografía Vedoque Pruebas mecanografía.  -Gestionar las Cookies (repaso).		-Repaso Documentos de Google y Presentaciones de Google. -CS-FIRST (programación). -Editores de audio y video los cuales nos servirán para desarrollar el Proyecto Almazuela que lleva a cabo el centro.	-Google Interland: Río de Realidad (no caigas en la trampa, suplantaciones de identidad) y Montaña Sensata (comparte con cuidado y autorización).	-Google Earth. -Buscar información fiable para un trabajo concreto o de algún personaje famoso.



#### D.EVALUACIÓN.

La evaluación se llevará a cabo a través de:

- Pequeños proyectos y/o misiones.
- Cuestionarios.
- Observación.
- Seguimiento.

#### **Anexo IV: Redes Sociales del centro.**

El presente documento tiene como objetivo concretar cómo va a ser el funcionamiento de las redes sociales que se quieren poner en marcha en el centro.

Es por ello, que en el mismo se va a determinar:

- 1) Qué redes sociales se consideran más adecuadas.
- 2) Cómo se crearon las mismas (cuentas de empresa, privadas, etc).
- 3) Qué se publica en cada una de las redes sociales.
- 5) Encargado de las mismas.
- 7) Protocolo de protección de datos del alumnado.

#### **1) REDES SOCIALES QUE SE CONSIDERAN MÁS ADECUADAS.**

Debido al público al que van dirigidas, el centro cuenta con las siguientes Redes Sociales desde mediados del curso 2022/2023:

-Facebook, ya que es la más usada entre las personas comprendidas entre los 30 y los 45 años (que se corresponde con la edad de los padres de nuestros alumnos).

-Instagram, aunque su público es principalmente joven, el número de usuarios ha crecido mucho en los últimos tiempos haciendo que sus usuarios tengan un rango de edad muy variado.

#### **2) CÓMO SE CREARON LAS MISMAS.**

Para la creación de las mismas, partimos de la creación de una cuenta de correo con la que poder abrirlas. No usamos ninguna cuenta personal, para que cualquier docente del centro pueda hacerse cargo de ellas en cualquier momento.

Una vez abierta, se procedió a crear una cuenta de empresa en Meta (donde se agrupan las cuentas de Facebook e Instagram).

#### **3) QUÉ SE PUBLICA EN CADA UNA DE LAS REDES SOCIALES.**

Se publican dos tipos de informaciones:

a) Todo aquello que nos sirve para “venderlo”, y que no se publica de manera concreta en la web

-Salidas realizadas por los diferentes cursos.

-Charlas que reciben en el centro nuestros alumnos/as.

-Actividades relacionadas con los proyectos que realiza el centro.

-Actividades relacionadas con fechas especiales.

b) Noticias relacionadas con fechas y plazos (becas, inscripciones, jornadas de puertas abiertas) y que se publican también en la web (de hecho, se podrían publicar siempre con enlace a la web del centro).

#### 4) ENCARGADO DE LAS MISMAS:

Durante este curso escolar hay una maestra del centro encargada de subir a las Redes Sociales la información que se considera pertinente.

#### 7) PROTOCOLO DE PROTECCIÓN DE DATOS:

Se remite al Anexo V

### **Anexo V: Protección de datos del alumnado.**

De manera general no se publicará ningún dato de carácter personal del alumnado, limitándose a difundir en las mismas actividades que promocionen los actos realizados por el centro. Se intentará que en caso de que algún alumno aparezca en las imágenes, esté no pueda ser reconocido, bien porque se le ha pixelado la cara o porque el alumno sale de espalda. Siempre y cuando se cuente con la autorización de los padres, el centro publicará aquellos actos especiales en los que una parte de su alumnado (bien a nivel individual o grupal) haya participado, mostrando en esas ocasiones imágenes de la actividad y del alumno/a en concreto. Por otro lado se va a realizar también una nueva autorización de imágenes en la que se recojan los diferentes supuestos en los que los padres dan o no su autorización para la publicación de imágenes.

Anexo VI: PLAN DE TRABAJO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
EI	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos de colores:</li> <li>- Patrones de polígonos</li> <li>- Secuenciación de actividades diarias</li> <li>- Bolas rápidas</li> <li>- Cada imagen con su emoji.</li> </ul> <p>-Calendario de Adviento: -Recorrido Navideño. -Historia de Navidad. -Origami Navideño.</p>	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS Y DE ROBÓTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Series en la galaxia</li> <li>- La abejita busca las sílabas</li> <li>- Creando pulseras con abalorios</li> <li>- Concurso de disfraces</li> <li>- Coloreando</li> <li>- Encuentra el camino</li> <li>- Descomponiendo cuentos</li> </ul>	<p>ROBÓTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beebot: Iniciar (3 años) y continuar con el manejo del robot. Progresivamente ir introduciendo nuevas actividades enfocadas a programar al robot para llegar al destino: sumas, restas, búsqueda de letras, sílabas, elementos de los diferentes proyectos trabajados, etc.</li> <li>- Robot mouse</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Secuenciar una historia</li> <li>-Rutinas navideñas.</li> <li>-Patrones Navideños.</li> <li>-Lío de letras.</li> <li>-Descomposición de tareas:</li> <li>-Descomposición de cuentos.</li> <li>-Reconocimiento de patrones:</li> <li>- Bingo.</li> <li>-Ordenar una historia.</li> <li>-Visual thinking.</li> </ul>		
1º CICLO (1ºEP)	<b>ACTIVIDADES DESENCUFADAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descomposición de tareas:</li> <li>• Descomposición de cuentos.</li> </ul>	<b>PROGRAMACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kodable</li> <li>- Code panda</li> </ul>	<b>ROBÓTICA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Beebot</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de patrones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bingo.</li> <li>• Ordenar una historia.</li> <li>• Visual thinking.</li> <li>• Vaya lío con la granja.</li> </ul> </li> <li>• Calendario de Adviento:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido Navideño.</li> <li>• Historia de Navidad.</li> <li>• Origami Navideño.</li> <li>• Secuenciar una historia</li> <li>• Rutinas navideñas.</li> <li>• Patrones Navideños.</li> <li>• Lío de letras.</li> </ul> </li> <li>- Descomposición de tareas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Descomposición de cuentos.</li> </ul> </li> <li>- Reconocimiento de patrones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Bingo.</li> <li>. Ordenar una historia.</li> <li>. Visual thinking.</li> </ul> </li> </ul>		
--	---	--	--



<p>1º CICLO (2ºEP)</p>	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descomposición de tareas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número secreto.</li> <li>• Ajedrez.</li> </ul> </li> <li>- Reconocimiento de patrones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bingo.</li> <li>• Visual thinking.</li> </ul> </li> <li>- Pensamiento algorítmico:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combino mi ropa</li> <li>• Calendario de Adviento:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido Navideño.</li> <li>• Historia de Navidad.</li> <li>• Origami Navideño.</li> </ul> </li> <li>• Secuenciar una historia</li> <li>• Rutinas navideñas.</li> <li>• Patrones Navideños.</li> <li>• Lío de letras.</li> </ul> </li> <li>- Descomposición de tareas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Descomposición de cuentos.</li> </ul> </li> <li>- Reconocimiento de patrones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Bingo.</li> <li>. Ordenar una historia.</li> </ul> </li> <li>- Descomposición de tareas:</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cody &amp; Roby (material desenchufado de programación).</li> <li>- Code monkey.</li> </ul>	<p>ROBÓTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Beebot</li> <li>- Scratch JR:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimientos sencillos.</li> <li>• Poner personajes/ escenarios.</li> <li>• Editar personajes.</li> <li>• Apariencia personajes.</li> <li>• Cambio de tamaños.</li> <li>• Orientación espacial.</li> </ul> </li> </ul>
----------------------------	---	---	---



	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Número secreto.</li> <li>. Ajedrez.</li> <li>- Reconocimiento de patrones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Bingo.</li> <li>. Visual thinking.</li> </ul> </li> <li>- Pensamiento algorítmico:             <ul style="list-style-type: none"> <li>. Combino mi ropa</li> </ul> </li> <li>- Aventureros al Tren (Material desenchufado)             <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul> </li> </ul>		
2º CICLO (3ºEP)	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Descomposición de tareas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido con tarjetas.</li> </ul> </li> <li>-Abstracción:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeroglíficos navideños.</li> </ul> </li> <li>-Abstracción:</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Code.org</li> </ul>	<p>ROBÓTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scratch:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Editar personajes y escenarios.</li> <li>• Movimientos.</li> <li>• Eventos.</li> <li>• Controles.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual thinking.</li> </ul> <p>-Pensamiento algorítmico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El scape.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces de personajes.</li> </ul> <p>SEGURIDAD DIGITAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cyberscout</li> </ul>
2º CICLO (4ºEP)	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:</p> <p>-Reconocimiento de patrones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notas musicales.</li> </ul> <p>-Abstracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pixel art.</li> <li>• De la realidad al emoji.</li> <li>• Visual thinking.</li> </ul> <p>- Pensamiento algorítmico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntos de fuerza.</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Code.org</li> </ul>	<p>ROBÓTICA:</p> <p>- Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Editar personajes y escenarios.</li> <li>• Movimientos.</li> <li>• Eventos.</li> <li>• Controles.</li> <li>• Disfraces de personajes.</li> </ul> <p>SEGURIDAD DIGITAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Space shelter</li> </ul>
3º CICLO (5ºEP)	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:</p> <p>-Descomposición de tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cody &amp; Roby Ninja.</li> <li>• Tirar el dado.</li> <li>• Cargar el camión.</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <p>-Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 1: Apariencia eventos básicos y movimiento: Un paseo por la playa.</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <p>-Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 2: Cuando el fondo el volumen cambie a...</li> <li>• Nivel 2: movimiento.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descifrar la contraseña.</li> <li>• Reparto de camas.</li> </ul> <p>-Reconocimiento de patrones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baile robot.</li> <li>• Marineros y piratas.</li> <li>• Vidriera.</li> <li>• Dados.</li> <li>• El puzle de Stomachion, nivel 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 1: Bucles: Bucles con apariencia</li> <li>• Nivel 1: Variables: Pato responde tu nombre.</li> <li>• Nivel 1: Condicionales: Comparando números.</li> <li>• Nivel 1: Sensores. Un paseo lunar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 2: Condicionales. Condicionales de relación.</li> <li>• Nivel 2: Sensores: Tocando el puntero, tocando el borde.</li> <li>• Nivel 2: Bucles: Misión en la luna.</li> <li>• Nivel 2: Uso del cronómetro</li> </ul> <p>- SEGURIDAD DIGITAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interland: Reino amable y la Torre del Tesoro</li> </ul>
3º CICLO (6ºEP)	<p>ACTIVIDADES DESENCHUFADAS:</p> <p>-Abstracción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripta el cuadro.</li> <li>• Tangram.</li> </ul> <p>-Pensamiento algorítmico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Burbujas.</li> <li>• Ratón sabio.</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <p>-Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 3: Eventos paso mensaje: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Paso de mensajes.</li> <li>○ Paso de mensajes Sistema Solar.</li> </ul> </li> <li>• Nivel 3: Movimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Movimientos apuntar.</li> <li>○ Aplicación 1: movimientos apuntar.</li> </ul> </li> <li>• Nivel 3: Variables.</li> </ul>	<p>PROGRAMACIÓN:</p> <p>-Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 3: estructuras de control (condicionales).</li> <li>• Nivel 3: Estructuras de control (Bucles).</li> <li>• Nivel 3: Sensores.</li> </ul> <p>Seguridad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interland: Río de realidad y Montaña Sensata.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"><li>○ <b>Uso de variables.</b></li><li>○ <b>Media.</b></li><li>○ <b>Probabilidad.</b></li></ul>	
--	--	---	--

---

<sup>ii</sup> Comisión Europea (s.f.). *European Education Area-Quality education and training for all. Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)*. Recuperado el 11/02/2023 de <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/action-plan>

<sup>ii</sup> Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital (27/01/2021). *Plan Nacional de Competencias Digitales*. Recuperado el 16/02/2023 de [https://portal.mineco.gob.es/RecursosArticulo/mineco/ministerio/ficheros/210127\\_plan\\_nacional\\_de\\_competencias\\_digitales.pdf](https://portal.mineco.gob.es/RecursosArticulo/mineco/ministerio/ficheros/210127_plan_nacional_de_competencias_digitales.pdf)

<sup>iii</sup> Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital (23/07/2020). *España Digital 2026* Recuperado el 16/02/2023 de [https://espanadigital.gob.es/sites/espanadigital/files/2022-07/Espa%C3%B1aDigital\\_2026.pdf](https://espanadigital.gob.es/sites/espanadigital/files/2022-07/Espa%C3%B1aDigital_2026.pdf)