

PLAN DIGITAL



CÓDIGO DE CENTRO	47002916
DENOMINACIÓN	CC LA MILAGROSA
LOCALIDAD	TUDELA DE DUERO
PROVINCIA	VALLADOLID
CURSO ESCOLAR	2024/2025

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR).

Programa financiado por la Unión Europea en el marco de dicho Mecanismo.

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL CODICE TIC

1. INTRODUCCIÓN

2. MARCO CONTEXTUAL

- 2.1. Análisis de la situación del centro.
- 2.2. Objetivos del Plan de acción.
- 2.3. Tareas de temporalización del Plan.
- 2.4. Estrategias y procesos para la difusión y dinamización del Plan.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

- 3.1. Organización, gestión y liderazgo.
- 3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.
- 3.3. Desarrollo profesional.
- 3.4. Procesos de evaluación.
- 3.5. Contenidos y currículos
- 3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.
- 3.7. Infraestructura.
- 3.8. Seguridad y confianza digital.

4. EVALUACIÓN

- 4.1. Seguimiento y diagnóstico.
- 4.2. Evaluación del Plan.
- 4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

1. INTRODUCCIÓN

- Contexto socioeducativo.

El documento CoDiCe TIC recoge las estrategias, las adaptaciones, la organización de los recursos y los procesos de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a las características de los alumnos y la propuesta curricular del CC La Milagrosa. Es un documento de centro que tiene dos intencionalidades: describir la situación funcional y organizativa del centro y definir un proyecto de acción.

Propone que se utilicen las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la actividad escolar y educativa y contribuyan a su mejor formación como alumnos y ciudadanos alcanzando la competencia digital.

El documento determina los ámbitos de intervención en el aula, centro y entorno familiar y contempla aspectos organizativos (espacios, recursos humanos, funciones, relación y comunicación entre sectores de la comunidad educativa...), aspectos técnicos (recepción, instalación, configuración y funcionamiento correcto del aula y los equipos), e indicaciones para su integración curricular en el proceso de enseñanza-aprendizaje (programación, metodología y actividades, atención a la diversidad, gestión de aula, recursos y materiales y evaluación).

Este documento supone un compromiso por parte de toda la comunidad educativa. Cada uno de sus miembros, dentro de las funciones que tenga asignadas y su nivel actual de formación, pero consideramos muy importante afrontarlo con estrategias de trabajo colaborativo y de cultura compartida.

Pretendemos fomentar la reflexión sobre el uso cotidiano de los medios a nuestro alcance, valorando el aprendizaje de nuestros alumnos y su implicación en la generación de un compromiso particular en su formación.

El nivel socio-económico y cultural de las familias del centro es medio. Esto implica que muchas familias disponen de tecnologías que les permiten conexión a Internet y la utilización de los mismos con asiduidad, pero alguna no tiene acceso a dicha información, por lo que hay que favorecer cauces de su uso. El centro no puede obviar esta circunstancia y tendrá como prioridad que la integración de las TIC's se dé en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se realicen en las aulas y fuera de ellas para el logro de los objetivos educativos previstos. Es fundamental que la integración de las TIC's en el aula llegue a todos los alumnos/as, por lo que habremos de habilitar los recursos y medios pertinentes para que los alumnos alcancen una competencia digital adecuada a su nivel. Nuestra obligación como docentes en educar para el mundo en que van a vivir nuestros alumnos y eso implica capacitarles para encontrar información, manejarla, contrastarla, elaborarla y sobre todo ser críticos con los contenidos y las fuentes accediendo a ellas de manera segura.

- Justificación y propósitos del Plan.

Estamos en una sociedad en continua transformación y la escuela tiene que hacerse eco de dichos cambios, fundamentalmente tecnológicos, y aprovecharse de ellos para educar para el siglo XXI.

Nuestro modelo pedagógico se centra en el alumno, en el desarrollo de sus competencias, siendo la competencia digital una de ellas que se trabaja de forma específica y de forma interdisciplinar en cada una de las áreas y etapas. Su trabajo permite acercarnos a las necesidades, intereses y motivaciones del alumnado, así como a sus ritmos de trabajo.

La competencia digital se practica para aprender y se trabaja integrada en todas las materias.

Las TIC's deben ser empleadas en el centro como un recurso que permita al alumno demostrar los conocimientos adquiridos, reforzar aquellos que no ha consolidado de manera adecuada y ampliar los que puedan requerir de mayor profundización. Hay que emplear los dispositivos tecnológicos cuando son la mejor herramienta para alcanzar unos determinados objetivos. Pretendemos hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. No va a sustituir la función del docente, pero va a modificar nuestra perspectiva profesional.

El plan TIC pretende:

- La integración, aplicación, fomento y uso innovador de las TIC's.
- La utilización de las TIC's como herramienta didáctica en los procesos enseñanza-aprendizaje.
- El desarrollo de estrategias de gestión y administración.

Proceso temporal y estratégico

El Plan TIC nace del interés del centro en implementar las TIC's en el mismo, pero no de forma puntual si no como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así, el centro ha invertido en tecnología, ya sea en la renovación de equipos, en la adquisición de nuevos equipos así como en el acondicionamiento de la red wifi del centro.

Para su uso en el aula es necesaria una formación del profesorado en el uso didáctico de las TIC's y de las herramientas web disponibles, por lo que desde el curso 2014/2015 hemos llevado a cabo proyectos de formación en centros, seminarios, experiencias de calidad y planes de mejora, que se reflejan en el apartado siguiente de contextualización.

Aplicación y desarrollo del Plan TIC

Pretendemos acercar a nuestro alumnado hacia la sociedad digital, a la alfabetización informacional (leer y escribir en diferentes formatos) y la alfabetización digital (enseñar a usar recursos digitales). Incluimos además la alfabetización audiovisual, para el trabajo de las competencias a través de espacios web. Todo ello para una óptima consecución de sus competencias, y en especial de la competencia tecnológica y digital.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro:

Nos encontramos en un centro concertado, situado en Castilla y León. En el municipio existen otros tres colegios de carácter público. Nuestro centro está situado en un entorno rural.

Todas nuestras aulas están dotadas con internet, paneles y pizarras digitales, trabajamos la competencia comunicativa a través de nuestras programaciones de aula.

Impartimos 2º ciclo de Infantil y la etapa de Educación Primaria, contando en la actualidad con 3 unidades de infantil y 6 de primaria.

Participamos en la realización de proyectos educativos que nos permiten dinamizar la enseñanza... queremos seguir avanzando en la igualdad de todas las personas (evitando la discriminación por sexo, razón social, raza, etc.), en el respeto y la tolerancia, en la participación activa de las familias y el alumnado, en la línea de apertura del centro al entorno, en la mejora de la comunicación, de la actitud crítica y constructiva de todos sus miembros y en definitiva en la educación integral de nuestros alumnos y alumnas.

Como señas de identidad destacamos:

- El fomento de la lectura y la escritura a través del uso de las TIC's y de la biblioteca de aula y del centro. Esta cuenta con 4564 libros catalogados para todas las edades, enciclopedias y material audiovisual relacionado con todas las áreas. Los alumnos del centro acuden cada día al préstamo de libros para la lectura en casa. Incorporamos a nuestro blog la Biblioteca Virtual "Leo, Leo", espacio online que pretende acercar al escolar a la lectura y a la escritura de una forma lúdica y divertida, a través de concursos, actividades basadas en el uso de las TIC's y la colaboración de la familia.
- El uso pedagógico de la tecnología (TIC's) en el aula, ya sean con tablets, ordenadores, pizarras digitales, gafas de realidad virtual, cámaras de fotos o vídeos, escáneres e impresoras y diferente software y hardware...
- La formación continua del profesorado a través de las experiencias de calidad o los proyectos de formación en centro desarrollados en el centro los últimos años y a través de proyectos de formación relacionados con las TIC's. El claustro de profesores se vale de la herramienta "Selfie" para evaluar los posibles defectos, virtudes y/o demandas en el desarrollo de la capacidad digital docente en nuestro colegio.

Es de destacar la implicación de todos los que formamos parte del centro, tanto profesores, como familias y alumnos e instituciones locales, en las actividades generales del mismo, desde la celebración de la Navidad hasta la graduación de fin de curso, pasando por el día de la Paz, el día de Castilla y León, la semana de educación vial, ...

Podemos nombrar tres aspectos claves en nuestro funcionamiento pedagógico.

El primero de ellos es nuestra organización que permite trabajar de forma más individualizada con nuestro alumnado, atendiendo a sus ritmos de aprendizaje y a sus necesidades individuales, con lo que se favorece el proceso de enseñanza y de aprendizaje y con el que conseguimos llegar a todos ellos. Los resultados académicos son inmejorables, y el grado de satisfacción de las familias es muy elevado.

El segundo aspecto diferenciador es el uso de las tecnologías en el aula. Todas las clases desde infantil hasta 6º de primaria están totalmente digitalizadas, contando, cada una de ellas con pizarra digital, cañón y ordenadores con acceso a internet vía wifi. El salón de actos también está totalmente digitalizado, contando con una pantalla panorámica con cañón y un ordenador portátil. Ello permite el acceso a mayor número de recursos en el menor tiempo posible, lo que dinamiza las clases, favorece un aprendizaje más significativo y acerca al alumnado a la realidad tecnológica en la que viven. Contamos con un aula de informática con 25 ordenadores de sobremesa y una pizarra digital con cañón, todos con acceso a internet por cable donde el alumnado del centro acude al menos una hora semanal para trabajar el material de cada una de las áreas de forma interactiva.

El uso de las pizarras digitales y/o paneles es continuo desde la entrada hasta la finalización de las clases, y común a todas las áreas.

En infantil trabajan las rutinas diarias a través de las nuevas tecnologías aplicándolas en su aula con los siguientes ejemplos: pasar lista, el tiempo atmosférico, la fecha, las estaciones del año y la agenda,...; también se utiliza para trabajar los cuentos y las canciones del método, la explicación de las fichas y murales de cada unidad; y se realizan actividades complementarias al trabajo del aula ya sean actividades plásticas, de refuerzo/ampliación, de lecto-escritura o de otra área de conocimiento, ya creada o creada por los propios maestros.

En primaria, el uso de los recursos tecnológicos es algo habitual en el aula, partiendo de la utilización del libro digital así como de recursos web que complementan y amplían las explicaciones del profesorado sobre los contenidos que ellos mismos han creado para reforzar el contenido del aula utilizando materiales interactivos (vídeos, actividades, ...).

Otros recursos que utilizamos habitualmente son tablets (hay 25 en el colegio), cámara de fotos y cámara de vídeo.

Queremos también destacar el uso de diferentes programas como: Open Sankore, Genially, creación de documentos Power Point, Word y Excel, Cmaps Tools, Teams, Zoom, utilización de la red educativa Red 365, ...

Durante varios cursos se nos facilitó desde la Consejería de Educación la posibilidad del uso de la Red 365 con nuestro alumnado. Más concretamente se nos permitió la utilización del programa Teams y se facilitó la clave de uso a nuestro alumnado. En la actualidad se nos ha negado este servicio porque somos un colegio concertado y nuestros alumnos no pueden acceder a él. Hemos seguido utilizando este servicio, sobre todo el correo electrónico, gracias a las prestaciones que el profesorado ha investigado en la red, aunque, lógicamente, el desarrollo de este programa es ahora más complicado y menos versátil para nuestro alumnado y sus familias.

La página web del colegio está constantemente actualizada con noticias de interés, recursos e informaciones generales del centro.

Para lograr una buena y rápida comunicación del profesorado con el estamento familiar del centro educativo, se ha contratado la aplicación Tokapp, que nos permite lograr un feedback continuo y fluido con la gran mayoría de dichas familias del colegio.

Durante el curso 2021-22, el centro de Formación e Innovación Educativa de Valladolid, nos prestó en relación con la formación desarrollada durante dicho curso para la mejora de la competencia digital de acuerdo con el Proyecto CoDiCe TIC, enmarcada en el Programa de Mejora de la Competencia Digital Educativa #CompDigEdu, y con el objetivo de dar respuesta a las necesidades expresadas en nuestro Plan Digital, 3 Gafas de realidad virtual Oculus Quest con sus estuches correspondientes. Estas gafas han sido incorporadas a las programaciones didácticas y están siendo utilizadas de manera habitual tanto en E.I. como en E.P. para desarrollar la iniciación a la realidad virtual de nuestro alumnado.

Gracias a la concesión, durante el curso 2023-24, de la subvención financiada por la Unión Europea (NextGeneration EU), el Gobierno de España (Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia) y la Junta de Castilla y León (Consejería de Educación) para la adquisición de material para el desarrollo de actividades formativas para la implantación del Plan Digital del Centro, el colegio ha adquirido 4 modelos de robótica Vex Go, 1 Bee-Bot y 3 cables de enlace 5M compatibles con las gafas de realidad virtual Meta Quest 3/Que. Estas adquisiciones nos permiten desarrollar la robótica y la iniciación a la realidad virtual de manera muy satisfactoria en las programaciones de aula tanto de E.I. y como de E.P.

Para el uso adecuado de los recursos tecnológicos del centro, el profesorado se forma en sesiones prácticas y teóricas sobre todo ofrecidas desde el CFIE y el Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC, implicándose de lleno en el funcionamiento del centro, y reciclándose en nuevas prácticas y en el uso de nuevos recursos, compartiendo experiencias y material generado.

El centro educativo está en continua evaluación sobre las TIC's y se aprovecha cualquier oportunidad de formación educativa para fortalecer y/o mejorar nuestras competencias TIC's como profesorado, alumnado y familias.

2.2. Objetivos del Plan de acción.

Continuando con el desarrollo de los objetivos marcados en la PGA, los objetivos generales que pretendemos conseguir en el centro con respecto al uso de las TIC's en el mismo son:

- Proporcionar al profesorado conocimientos para actualizar y profundizar en el uso de las TIC's aplicadas a la educación.
- Fomentar el uso de las TIC's en el profesorado y en el alumnado, empleando herramientas necesarias para desenvolverse con soltura, lo que permita su uso generalizado en las diferentes áreas.

- Desarrollar estrategias para el estudio y la consecución de instrumentos que faciliten el aprendizaje.

Por otro lado, destacamos una serie de objetivos del Plan con respecto a cuatro dimensiones: educativa, organizativa y tecnológica.

- **Objetivos de dimensión educativa.**

Logros y metas relativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje, contenido y currículos, los procesos de evaluación y la organización didáctica y metodológica de los recursos y servicios digitales para el aprendizaje y la confianza digital.

- **Objetivos de dimensión organizativa:**

-Potenciar el empleo de las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizándola de forma activa por parte del profesorado en la educación del alumnado.

-Favorecer la utilización de la tecnología por parte de la comunidad educativa, en sus intercambios de información con el centro: solicitudes, informaciones, convocatorias, trabajos del aula, ...

-Facilitar la búsqueda de información y el conocimiento de herramientas que permitan conocer el mundo de Internet de manera segura y sus posibilidades de acceso a la información útil y crítica.

-Proporcionar y fomentar la búsqueda en el profesorado de conocimientos para actualizar y profundizar su competencia digital y así lograr un buen uso de las TIC's aplicadas a la educación.

-Conocer y respetar las reglas de uso y seguridad de las redes sociales y fomentar las normas básicas de conservación de los dispositivos y medios tecnológicos.

Como objetivos concretos para la etapa de Educación Infantil, cuyo trabajo difiere con respecto al uso de las TIC's en primaria destacamos:

-Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, como ordenador, tablets y periféricos, robots, ratón y teclado, así como en el manejo de la PDI.

-Visionar producciones audiovisuales, como películas, videos o presentaciones de imágenes, y desarrollar la capacidad de valorar de forma crítica sus contenidos y su estética.

-Comenzar a distinguir la realidad de su representación audiovisual.

-Tomar conciencia de la necesidad de un uso moderado, crítico y significativo de los medios audiovisuales y de las TIC's.

- **Objetivos de dimensión tecnológica:**

-Garantizar en el centro la infraestructura necesaria para desarrollar la competencia digital con un adecuado nivel de calidad.

-Optimizar el uso de los recursos tecnológicos del centro, estableciendo un coordinador que se encargue de la revisión, mantenimiento y actualización de los recursos TIC's.

-Desarrollar en la comunicación educativa actitudes de precaución, seguridad y responsabilidad en el uso de los recursos digitales.

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

OBJETIVOS	ELABORACIÓN	RESPONSABLES	TEMPORALIZACIÓN
Diseñar el Plan	Revisión del Plan: • Determinación del punto de partida. • Establecimiento de objetivos. • Establecimiento de líneas de actuación. • Pautas de revisión y evaluación del Plan.	Comisión TIC y CCP	Octubre 2025
Aprobar el Plan	• Lectura y propuestas de mejora. • Aprobación del Plan.	Claustro de profesores	Noviembre 2025
Desarrollar el Plan	• Implementación y puesta en práctica. • Actuaciones de mejora.	Claustro de profesores y comunidad educativa.	2024-2025 *Revisión anual
Evaluación del Plan	• Determinar el grado de consecución de los objetivos planteados. • Determinar propuestas de mejora.	Comisión TIC CCP Claustro Comunidad Educativa	• Anual: Memoria Comisión TIC • SELFIE

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

El plan CoDiCe TIC será difundido por varios medios para su conocimiento por parte de todos los medios de la comunidad educativa.

Estos son los siguientes:

- Al claustro de profesores:
 - A través de las reuniones de equipos docentes.
 - A través de la CCP.
 - En reuniones de claustro.
- Al alumnado:
 - Mediante charlas divulgativas de los tutores.
 - A través de la participación en programas relacionados con las TIC's.
 - Mediante actividades on-line.
- A las familias:
 - En las reuniones con las familias.
 - A través del consejo escolar.
 - A través de la web del centro.
 - A través de la aplicación Tokapp, utilizada para la comunicación con las familias.
 - Mediante la participación en programas oficiales: Programa Moneo de la Diputación.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

El equipo directivo lidera los procesos de integración de las TIC's en el centro partiendo de los recursos disponibles e implicando a toda la comunidad educativa.

La integración de las TIC's se realizará en todos los niveles del centro. Pretende la creación de aulas digitales y supone una adaptación de la organización escolar, e incluso de personal y de los centros.

Los objetivos fundamentales son:

- Integración de la tecnología de la información en los centros docentes.
- Transformación de las aulas en aula digitales.
- Facilitar el acceso a los recursos tecnológicos y a internet.

La formación del profesorado es fundamental para alcanzar un nivel de éxito acorde con el alumnado que tiene el centro. Por ello debemos recoger la demanda de formación de los docentes en este sentido.

Comisión TIC del centro

Los recursos tecnológicos están a disposición de la comunidad educativa y se deberá garantizar el buen funcionamiento de los mismos, para ello el equipo directivo nombrará un responsable de medios informáticos, la comisión TIC y su Coordinador.

Funciones de la comisión:

Las funciones de la Comisión TIC del centro son:

- 1- Elaborar, difundir y revisar el plan TIC's.
- 2-Planificar, coordinar y gestionar el uso de las TIC's.
- 3-Gestionar la comunicación con las familias.
- 4-Asesorar y recopilar las necesidades del claustro en formación en TIC's.

Composición de la comisión TIC

En el Colegio La Milagrosa, la comisión TIC está formada por:

- Coordinador TIC del centro.
- Responsable de medios informáticos.
- Técnico de mantenimiento informático.

Coordinador de medios informáticos.

La figura de alguien que coordine y motive el trabajo con las TIC's resulta obvia y necesaria, ya que es la "base" de funcionamiento de las TIC's en el centro. Sus funciones son las siguientes, a parte de las generales señaladas anteriormente:

- a) Recopilar y ordenar los materiales didácticos y objetos digitales, de una forma coordinada en función de la programación didáctica.
- b) Formar parte de la Comisión TIC.
- c) Realizar pequeños arreglos en el hardware, en el software o coordinar con el técnico informático las necesidades del centro.
- d) Servir de enlace con el asesor de TIC's del CFIE o del Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC.
- e) Actualizar la formación y difusión de nuevas experiencias promoviendo la realización de actividades en el centro e intercentros.
- f) Participar en reuniones y debates en relación a las TIC's.
- g) Realizar el mantenimiento de los recursos tecnológicos del centro (organización de la red, tipo de acceso a internet, estructura de servidores, ...) y dinámica social del centro (alumnado con autorización de uso privativo, ...).
- h) Organizar el acceso a los materiales en repositorios de almacenamiento, listados activos y colecciones de enlaces a recursos multimedia, con criterios claros e identificables por el profesorado y el alumnado.
- i) Coordinar la elaboración de recursos propios por parte de los equipos docentes y asesorar en las necesidades de formación detectadas.
- j) Las funciones asignadas a los técnicos de mantenimiento cuando estos no existan o el presupuesto asignado no dé para cumplir con todas las cometidas.

Técnico de mantenimiento de medios informáticos

El centro tiene contratado un servicio de mantenimiento de medios informáticos de manera particular. En nuestro caso incluye entre otros los siguientes aspectos:

- a) Asesoramiento y eliminación de virus.
- b) Instalación de drivers de periféricos.
- c) Instalación de programas.
- d) Configuración de dispositivos.
- e) Asesoramiento de licencias de programas.
- f) Seguimiento y gestión de garantías.

- g) Administración de las redes informáticas.
- h) Seguimiento de averías.
- i) Soporte de mantenimiento on-line.
- j) Identificación de equipos.
- k) Configuración de servicios de Internet.
- l) Actualización de los sistemas operativos.
- m) Actualización de programas.
- n) Ensamblaje de placas o dispositivos.
- o) Asesoramiento en seguridad informática.
- p) Instalación y configuración de equipamiento de red.
- q) Soporte de equipo WIFI, configuración de redes inalámbricas.
- r) Mantenimiento y configuración de otros periféricos como Pizarras Digitales Interactivas, paneles, tablets, impresoras, etc.
- s) Algunas de estas funciones serán asumidas por el responsable de medios informáticos en la medida de sus posibilidades.

Comisión de coordinación pedagógica

La CCP, que en nuestro colegio lo forma gran parte del claustro de maestros, garantizará el desarrollo y evaluación del Plan, así como su mejora, a través de las reuniones del citado organismo. Los coordinadores de los equipos docentes recogerán las cuestiones, dudas o posibilidades de mejora relativas al proceso para trasladarlas a la Comisión TIC a través de las reuniones mantenidas en la CCP.

Integración de las TIC's en los documentos y planes institucionales y en los procesos administrativos y educativos en el centro

- Utilizar las TIC's para facilitar los procedimientos administrativos del centro: admisión de alumnos, solicitudes, legislación escolar, seguimiento de actividades, etc.
- Definir, generar y estructurar las medidas de seguridad que garanticen la protección de datos especialmente sensibles, a través de una empresa externa.
- Establecer un protocolo interno para la reutilización y el reciclado de los equipos que no se utilicen y de los consumibles que se generen.
- Usar las firmas digitales de centro para el registro de documentación oficial.

- Utilizar los programas de gestión de centro para las gestiones administrativas: Stilus, Colegios, ...

Propuestas de innovación y mejora

Estas propuestas serán supervisadas por el coordinador TIC del centro, el cual realizará estrategias individualizadas para su desarrollo y temporalización.

- Garantizar en el centro la infraestructura necesaria para desarrollar la competencia digital con un adecuado nivel de calidad.
- Optimizar el uso de los recursos tecnológicos del centro, estableciendo un programa de revisión, mantenimiento y actualización de los recursos TIC's.
- Informar al claustro de los cursos, seminarios o recursos educativos digitales que puedan surgir a lo largo del curso escolar, para que puedan ser realizados por los miembros del mismo dentro de la formación TIC's.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Durante los cursos 2022-23 y el 2023-24, se ha desarrollado un cambio de Ley Educativa, por lo que partiendo de dicha norma educativa, hemos desarrollado todo el nuevo currículo y, por lo tanto, cambiado y/o adaptado lo establecido en la antigua Ley a la nueva.

Por ello, todo este apartado curricular se encuentra en un proceso de desarrollo y enmarcación en la nueva legislación educativa.

Éste trabajo pedagógico se está realizando en el claustro y en la comisión pedagógica, que como ya dijimos anteriormente, está formada por la mayoría de componentes de dicho claustro, incluido el coordinador TIC del centro.

Por estas razones, exponemos a continuación el trabajo realizado hasta el momento en relación a las TIC's en la práctica docente.

Proceso de integración didáctica de las TIC.

- Se establecen objetivos para cada área y nivel según el grado de consecución de la competencia digital con indicadores de evaluación.
- Atención TIC's a la diversidad y al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE).
- Se fomentará el buen uso de la información que nos proporcionan las TIC's, para utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertenencia y diferenciando entre información real y engañosa.

- Aumentar la autonomía personal, la creatividad y la innovación de los alumnos a través de programas, actividades y entornos digitales que favorezcan aprendizajes individuales y colectivos.
- Se favorecerá el uso de las TIC's para dinamizar la realidad docente del profesorado: programaciones, memorias, actividades, comunicación, etc.
- Se desarrollará y se evaluará la competencia digital del alumnado para incrementar su capacidad de buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento.
- Se facilitará la iniciativa, creatividad y autonomía del alumnado mediante el uso de las TIC's.
- Se fomentará el trabajo cooperativo.
- Se introducirán elementos de diversión y entretenimiento con las TIC's en la estructura diaria de las clases.
- El Plan TIC y la necesidad de trabajar la competencia digital y tecnológica, nos lleva a una organización del horario de las materias curriculares, conforme a lo normativo señalada al respecto, para dedicar, en cada una de los cursos varias sesiones para el desarrollo de los aspectos competenciales tecnológicos señalados anteriormente.
- Con ello, el horario asignado a las áreas de primaria, a expensas de la organización de los horarios de cada curso, quedaría de la siguiente manera:

	Horas semanales					
<u>ÁREAS</u>	<u>1º</u>	<u>2º</u>	<u>3º</u>	<u>4º</u>	<u>5º</u>	<u>6º</u>
<u>Ciencias Sociales</u>	2	2	2	2	2	1.5
<u>Ciencias Naturales</u>	2	2	2	2	2	1.5
<u>Educación Plástica y Visual</u>	1	1	1	1.5	1	1
<u>Música y Danza</u>	1	1	1	1	1.5	1
<u>E. Física</u>	2	2.5	2	2.5	2	2.5
<u>Lengua Castellana y Literatura</u>	5.5	5.5	5.5	5.5	5	5
<u>Inglés</u>	2.5	2.5	2.5	2.5	3	3
<u>Matemáticas</u>	5	5	5	4.5	4.5	4.5
<u>Religión/Atención Educativa</u>	1.5	1	1.5	1	1.5	1
<u>(TIC)*</u>	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
<u>Recreo</u>	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5
<u>Total</u>	25	25	25	25	25	25

*

- En Educación Primaria no se asigna una hora concreta al uso de las TIC's, sino que su uso es continuado a lo largo de todas las sesiones.

- En Educación Infantil, sería una hora dedicada exclusivamente al uso de la tecnología en el aula en la sala de ordenadores o robótica, repartida a lo largo de sus horas lectivas conforme al uso de la sala.

Criterios y modelos metodológicos y didácticos para la integración de las tecnologías en el aula.

Trabajar con las TIC's supone preparación y planificación. Para ello tiene que existir una programación que, como todas, será todo lo flexible que haga falta y que modificaremos cuando sea menester, pero que nos facilitará el trabajo con las TIC's y nos permitirá mantener una línea e ir mejorando ésta poco a poco.

Con respecto a la utilización de la sala de ordenadores o robótica, la distribución del alumnado dependerá del tipo de trabajo o actividad que se realice, teniendo la posibilidad de disponer de un ordenador. No obstante, el número ideal de alumnos por ordenador es de 1 ó 2. Estar en parejas permite trabajar otros aspectos importantes:

- Cooperación en el trabajo: uno trabaja, el otro ayuda, corrige...
- Integración.
- Buscar el reparto de tareas.

No conviene, en todo caso, crear grandes diferencias de velocidad de desarrollo poniendo juntos a los que tienen una alta competencia digital y por otro los que tienen una baja competencia digital, salvo que la actividad así lo aconseje. Si existen parejas de diferente nivel, es una buena estrategia pedagógica que un alumno ayude a otro. Pero es el tutor, que conoce a su alumnado, el que mejor puede hacer las agrupaciones.

a) Antes de emplear las TIC's.

Conviene tener en cuenta una serie de aspectos antes de usar las TIC's:

- Los aparatos los tienen que encender y apagar los alumnos.
- No tener prisa, no emplear de manera improvisada las aplicaciones. Todas las sesiones requieren preparación y organización previa, conforme a los objetivos que nos planteamos.
- Practicar antes de usar las TIC's: las aplicaciones o robots siempre dan alguna sorpresa.
- Planificar la actividad. Analizar las aplicaciones o programas a fondo.
- Planificar cómo se van a organizar. Integrar el trabajo con las TIC's dentro de la programación del curso.
- Enmarcar el trabajo de la competencia TIC's dentro de actividades globales dentro de las actuaciones en el aula y/o fuera de ella.

b) Con las TIC's.

Una vez tenidos en cuenta los aspectos anteriores, y con las TIC's en marcha, tendremos en cuenta estos consejos:

- Presencia directa del maestro.
- Más dirigida la clase, y más controlada, cuanto más pequeños. Poco a poco ir dando mayor iniciativa y más autonomía.
- En las primeras sesiones trabajar los aspectos básicos tales como:
 - Las partes del teclado.
 - Encender, apagar, cuidar, ...
 - Periféricos: cómo conectarlos y desenchufarlos, qué se puede hacer y qué no, ...

c) Después de utilizar las TIC's.

El aparato tiene que ser apagado por el alumno en cada sesión que lo utilice.

Sería conveniente realizar una pequeña reflexión evaluación con el alumnado y a nivel personal del profesorado: qué hemos hecho, aspectos interesantes, modificaciones para el curso próximo o para la siguiente sesión, problemas que han surgido, comentarios, ...

Planificación y organización de materiales didácticos digitales.

El colegio cuenta con los recursos que del aula se disponen, como la agrupación de recursos interactivos para el trabajo del alumnado en el aula.

En cada aula se han habilitado carpetas de diferentes áreas para que cada maestro pueda ir completando los recursos que necesitará en el aula y que considera adecuados para el trabajo de sus alumnos.

Por otro lado, disponemos de un espacio digital en infantil y primaria donde se alojan contenidos interactivos.

En el blog de la biblioteca “Leo, Leo” (lamilagrosatudela.blogspot.com.es) se encuentran distintos contenidos digitales. Aparte de los concursos mensuales que organiza la biblioteca, también se encuentran referencias a momentos significativos a lo largo del curso: entrega de premios al grupo de teatro, actividades realizadas para conmemorar el Día internacional del libro, visitas, etc. En el menú de la derecha se encuentran los siguientes apartados:

- Premios.
- Enlaces de interés.
- Recomendaciones.
- Educación Primaria.
- Educación Infantil.
- Adultos.
- Diccionario.

Procesos de individualización para la inclusión educativa.

Nuestro colegio es un centro integrador, que atiende la diversidad de alumnado en toda su amplitud: diferentes ritmos de aprendizaje, alumnos con discapacidades físicas, psíquicas o sensoriales, con trastornos de conducta, en situaciones sociales o culturales desfavorecidas y otros provenientes de contextos socioculturales y lingüísticos diferentes. Este alumnado es atendido por todo el profesorado. La organización en grupos flexibles favorece la integración y el adecuado desarrollo de todos ellos.

Su atención se realiza a nivel individual, efectuando intervenciones de refuerzo educativo de los aprendizajes.

Este grupo de alumnos también trabaja con los recursos TIC's, tanto dentro de las actividades de su grupo clase, como de una forma más individualizada, lo que permite incidir mejor en algunos aspectos educativos.

El trabajo con estos medios TIC's nos permite favorecer la competencia digital y el aprendizaje de varios aspectos como los instrumentales básicos, los repetitivos, los espacio-temporales y de autonomía de trabajo, además de favorecer la creatividad y la expresión corporal, oral y escrita.

Propuestas de innovación y mejora.

Estas propuestas serán supervisadas por la comisión pedagógica y el coordinador TIC del centro, los cuales realizarán estrategias individualizadas para su desarrollo y temporalización.

Realizar actividades que desarrollen la competencia digital en las programaciones de aula.

Optimizar el uso de los recursos tecnológicos en las programaciones, estableciendo un programa de revisión y evaluación de los recursos TIC's.

Informar al claustro de los cursos, seminarios, subvenciones y/o recursos educativos digitales que puedan surgir a lo largo del curso escolar, para que puedan ser realizados por los miembros del mismo, dentro de la formación TIC's.

En el ámbito de las ayudas a las TIC's, durante el curso 2021-22, el centro de Formación e Innovación Educativa de Valladolid, nos prestó en relación con la formación desarrollada durante dicho curso para la mejora de la competencia digital de acuerdo con el Proyecto CoDiCe TIC, enmarcada en el Programa de Mejora de la Competencia Digital Educativa #CompDigEdu, y con el objetivo de dar respuesta a las necesidades expresadas en nuestro Plan Digital, 3 Gafas de realidad virtual Oculus Quest con sus estuches correspondientes.

Y en el ámbito de las subvenciones, durante el curso 2023-24, se nos concedió una subvención financiada por la Unión Europea (NextGeneration EU), el Gobierno de España (Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia) y la Junta de Castilla y León (Consejería de Educación) para la adquisición de material para el desarrollo de actividades formativas para la implantación del Plan Digital del Centro. Con esta subvención, el colegio ha adquirido 4 modelos de robótica Vex Go, 1 Bee-Bot y 3 cables de enlace 5M compatibles con las gafas de realidad virtual Meta Quest 3/Que.

3.3. Desarrollo profesional.

Procesos para la detección de las necesidades formativas del profesorado.

- Proponer las TIC's como un medio continuo de actualización y perfeccionamiento docente.
- Favorecer entre el profesorado la participación en actividades formativas en relación a las TIC's.
- Conocer y utilizar en el aula herramientas digitales como: Prezi, Classdojo, Power Point, Genially, herramientas de Google, libros digitales, Office 365, ...
- Compartir en cada Claustro las posibles necesidades formativas que se necesiten en cada momento del curso académico.

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

- Establecer objetivos para cada área y nivel según el grado de consecución de la competencia digital con indicadores de evaluación.
- Atención a la diversidad y al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE).
- Fomentar el buen uso de la información que nos proporcionan las TIC's, utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertenencia y diferenciando entre información real y virtual.
- Aumentar la autonomía personal, la creatividad y la innovación de los alumnos a través de programas, actividades y entornos digitales que favorezcan aprendizajes individuales y colectivos.
- Favorecer el uso de las TIC's para dinamizar la realidad docente del profesorado: programaciones, memorias, actividades, comunicación, etc.
- Desarrollar la competencia digital del alumnado para incrementar su capacidad de buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento.
- Fomentar la iniciativa, creatividad y autonomía del alumnado mediante el uso de las TIC's.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Introducir elementos de diversión y entretenimiento en la rutina diaria de las clases.

La formación en el centro se desarrollará entre los meses de octubre y mayo de cada curso escolar, a través de seminarios del CFIE, Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC, etc.

Se dedicará una hora semanal al desarrollo del seminario, preferentemente los lunes o martes. Esta organización será flexible, ajustándonos a las situaciones que surjan a lo largo del curso.

El coordinador de formación del Centro será el encargado de las sesiones teóricas referentes al desarrollo TIC's o las necesidades que determine en el profesorado.

Los criterios a seguir son los que a continuación se señalan:

CRITERIOS	INDICADOR / INSTRUMENTOS	MOMENTOS
Valoración de: - Cumplimiento de los objetivos. - Aprovechamiento de la formación. - Desarrollo de competencias profesionales. - Implicación del profesorado. - Aplicación de la formación al aula. - Otros. Percepción sobre: · Compromiso de aplicación al aula. · Expectativas de continuidad. · Grado de satisfacción con el trabajo realizado como equipo.	Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC. Cuestionarios propios y facilitados por el CFIE de Valladolid. Aplicación "SELFIE"	Inicial, procesual y final.

Acogida del alumnado nuevo en el centro.

Ante la incorporación de un nuevo alumno al Centro su profesor tutor así como sus compañeros de aula se encargarán de enseñarle la utilización apropiada de los recursos TIC's del Centro.

La incorporación de nuevos alumnos implica que el equipo docente arbitre anualmente las medidas de coordinación, orientadas y gestionadas por el tutor de cada grupo, para la utilización didáctica de los recursos metodológicos y de desarrollo curricular que se generen.

Aquellos alumnos que, por el motivo que fuere, se incorporen a los grupos una vez iniciado el curso, y se detecte en ellos un desfase en la competencia digital respecto a su grupo de referencia, podrán contar con la ayuda de un "alumno tutor" para facilitar su integración en la metodología de trabajo del aula.

Estrategias de acogida para la integración y adaptación del profesorado.

El colegio La Milagrosa es un centro de una sola línea y cuando algún maestro o maestra se une a nuestro grupo educativo, es totalmente arropado y asesorado, y no creemos necesario el realizar un Plan específico de integración y adaptación del nuevo profesorado.

Aún así, el profesorado que se incorpora al centro, independientemente del nivel en el que lo haga, recibirá una información específica por parte del coordinador TIC, para conocer e implicarse en el desarrollo de la línea prioritaria del centro vinculada con la integración didáctica de las tecnologías de la información y la comunicación.

Mediante una reunión informativa, el coordinador TIC le informará de las directrices recogidas en el presente Plan y se fomentará su participación en el itinerario formativo vinculado a las TIC's.

Propuesta de innovación y mejora.

Estas propuestas serán supervisadas por la comisión pedagógica y el coordinador TIC del centro, los cuales realizarán estrategias individualizadas para su desarrollo y temporalización.

Realizar consultas en cada reunión pedagógica para recabar información sobre las posibles necesidades TIC's en los profesionales educativos del colegio.

Establecer un programa de revisión y evaluación de las necesidades TIC's educativas.

Informar al claustro de los cursos, seminarios o recursos educativos digitales que puedan surgir a lo largo del curso escolar, para que puedan ser realizados por los miembros del mismo, dentro de la formación TIC's.

3.4. Procesos de evaluación.

La Comisión de Coordinación Pedagógica, en virtud de los informes elaborados por la Comisión TIC del centro, gracias a reuniones y al desarrollo de tablas de evaluación y/o a diferentes aplicaciones como "SELFIE, establecerá las pautas de evaluación y seguimiento del Plan TIC y derivará sus premisas a los docentes para la valoración y propuesta de las necesidades de mejora detectadas.

Cada año, se incluirán estas valoraciones en la Memoria Anual para su mejora y serán propuestas en la Programación General del curso siguiente como áreas de mejora.

Se proponen a continuación los indicadores de evaluación para conocer el grado de consecución de los objetivos definidos en el presente Plan TIC:

CENTRO	• Dotación material y acceso a la red en todas las aulas del centro. • Visitas recibidas en la web del centro y blog de la biblioteca. • Empleo de los espacios colectivos con PDI o paneles y sala de ordenadores. • Número de direcciones electrónicas de las familias. • Comunicaciones colectivas a las familias.
---------------	---

ALUMNADO	• Utiliza su correo electrónico personal para comunicarse con sus compañeros/as, profesorado, ... • Uso habitual y cotidiano de forma segura de las TIC's. • Participa en los concursos TIC's.
PROFESORADO	• Uso continuado de la PDI, panel o robótica en el aula. • Uso de las TIC's en su práctica docente. • Elaboración de materiales y recursos para su uso con el alumnado. • Participantes en el itinerario TIC del Plan de Formación
FAMILIAS	• Contactos con el Centro a través del correo electrónico y/o la aplicación de comunicación Tokapp.

A continuación exponemos la base de las **Tablas de evaluación** que aplicaremos en los diferentes estamentos educativos del colegio para conocer la evaluación de la TIC's durante o al final del año académico. Estas Tablas podrán ser modificadas según los datos que se quiera evaluar en cada momento educativo.

PLAN TIC												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ns/ Nc	
Conozco el Plan TIC de Centro.												
El desarrollo del Plan TIC ha contribuido a mejorar la competencia digital del equipo docente.												
El desarrollo del Plan TIC ha contribuido a mejorar la competencia digital del alumnado.												
Grado de satisfacción con el Plan TIC.												

Integración curricular												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ns/Nc	
Las programaciones diaria/semanal incluyen actividades planificadas relacionadas con el uso de las TIC's.												
El alumnado usa las TIC's en el aula ordinaria en la hora asignada.												
El alumnado usa las TIC's en la actividad docente de aulas de apoyo.												
Las programaciones desarrollan la competencia digital en todas las áreas.												
Las asignaturas donde se ha trabajado la competencia digital son:												
Lenguaje	Matemáticas		CCNN	CCSS	Inglés	Ed. Artística		Religión/Valores			E. Física	
Utilizamos el blog de la biblioteca.												
Los equipos funcionan correctamente o se ponen los medios para mejorarlos.												
El alumnado supera los requisitos mínimos planteados en el Plan TIC.												

Formación del profesorado y Metodología

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ns/Nc
Estás adecuadamente formado en el uso de las TIC's en el aula.											
Los conocimientos adquiridos para el uso de las TIC's en el aula te han servido para utilizar nuevas herramientas y recursos.											
El profesorado crea presentaciones u otros recursos para trabajar en el aula.											
El profesorado utiliza en su actividad diaria las herramientas 2.0											
El uso de la tecnología en el centro ha contribuido a un cambio metodológico en el aula.											
El uso de la tecnología en el aula aumenta la motivación del alumnado.											
El uso de la tecnología en el aula mejora los resultados del alumnado.											

Contenidos trabajados

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ns/Nc
Conocemos el ordenador y sus funcionalidades básicas.											
Usamos diariamente la pizarra digital o panel y el alumno se maneja en su dominio.											
El alumnado accede a internet de forma autónoma.											
El alumnado usa cuentas de correo electrónico para comunicarse.											
El alumnado utiliza sistemas de almacenamiento externos.											
El alumnado utiliza programas para realizar presentaciones dinámicas: powerpoint, prezi, ...											
El alumnado utiliza programas para el tratamiento de imágenes: GIMP, ...											
El alumnado utiliza programas para el tratamiento de vídeos: MovieMaker, ...											
El alumnado utiliza el blog de la biblioteca.											
El alumnado utiliza programas, juegos y software educativos interactivos para reforzar contenidos del aula.											
El alumnado utiliza la robótica como desarrollo de su competencia digital											

Como ya hemos comentado anteriormente, aparte de estas tablas de evaluación, se utilizarán otras herramientas de evaluación como la observación directa de cada maestro y/o alumno y la herramienta de diagnóstico "SELFIE".

3.5. Contenidos y currículos

Niveles competenciales en habilidades TIC's e indicadores de evaluación

Las habilidades en el manejo de las TIC's que irá adquiriendo nuestro alumnado debe ser consecuencia del trabajo con ellos, no el objetivo a conseguir. En cada nivel se expresan las competencias posibles, considerando alcanzadas las que se han indicado en los niveles previos.

EDUCACIÓN INFANTIL

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	Inf.	ACNEE
EL HARDWARE: CONOCEMOS LA TABLET Y EL ORDENADOR Y SUS FUNCIONALIDADES BÁSICAS.	Conocer la tablet y el ordenador y sus partes: torre, pantalla, ratón, USB, ...	- Localiza e identifica los elementos físicos básicos de la tablet y/o el ordenador: pantalla, teclado, ratón. - Conoce las funciones de los elementos básicos de la tablet y/o el ordenador.	X	X
	Encender y apagar la tablet y/o el ordenador y/o la pantalla.	Conoce y localizar los interruptores de la tablet y/o un ordenador.	X	X
	Conectar periféricos a la torre: ratón, cascos, USB, ...	Localiza los principales periféricos de entrada (ratón, altavoces, teclado...) y de salida (monitor, impresora, altavoz...).	X	X
	Introducir un USB.	Introduce el USB y ejecuta o accede a los contenidos del mismo.	X	X
	Controlar el movimiento del ratón de forma adecuada.	Mueve el ratón por la pantalla y localizar el punto donde se desee realizar la acción.	X	X

	Conocer botón derecho-botón izquierdo del ratón.	Abre programas/carpetas/archivos con el botón izquierdo (doble clic).	X	X
	Conocer las funciones de los botones del ratón.	Reconoce las funciones del botón izquierdo: copiar/cortar/pegar, fuente y párrafo.	X	X
	Conocer el teclado: numérico, intro/enter, barra espaciadora, mayúsculas/bloq mayúsculas, subir/bajar volumen, borrar/suprimir...	- Diferencia cada uno de los conjuntos de teclas en los que se organiza el teclado: alfanumérico, teclas de función, numérico, desplazamiento, etc. - Conocer las funciones de las principales teclas de desplazamiento: flechas.		

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	INF.	ACNEE
LA PIZARRA DIGITAL PANEL	Conocer el funcionamiento básico de la PDI o Panel como tal.	Utiliza la PDI o el Panel para dibujar, corregir, ...	X	X
	Conoce y utiliza las herramientas que ofrece el software.	- Conoce y utiliza las herramientas flotantes. - Conoce y utiliza las herramientas del menú superior. - Inserta una imagen o un vídeo en una presentación.	X	X
	Aprender a realizar presentaciones dinámicas.	Aprende a componer y realizar una presentación usando diferentes software, el Panel y/o la PDI.		
	Participar de juegos y actividades lúdicas en la PDI o Panel.	- Realiza las rutinas del aula. - Escribe y dibuja. - Participa de juegos y actividades lúdicas e interactivas.	X	X

	Ser capaces de solucionar problemas de funcionamiento.	- Orienta/calibra la PDI. - Es capaz de hacer funcionar la funcionalidad táctil. - Conecta adecuadamente el ordenador a la PDI.		
OTROS SOFTWARE DEL CENTRO O PERSONALES	Utilizar la robótica en actividades de aula.	Desarrolla la robótica en el aula.	X	X
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE - PROGRAMAS Y JUEGOS EDUCATIVOS	Utilizar programas, juegos y software educativos interactivos.	- Accede a programas desde el escritorio. - Introduce el USB y abre los juegos/actividades del mismo. - Juega y se divierte con las actividades que plantea el profesorado.	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	INF	ACNEE
ACTITUDES Y SEGURIDAD ANTE EL USO DE LAS TIC's	Desarrollar una actitud abierta.	Tener una actitud abierta ante las TIC y estar dispuesto a utilizar sus recursos en el ámbito escolar y en el personal.	X	X
	Estar predispuesto/a al aprendizaje continuo y a la actualización permanente.	Utilizar eficientemente los recursos que proporcionan las TIC como instrumento de aprendizaje en las áreas o materias que esté cursando.	X	X
	Usar responsablemente las TIC's como medio de comunicación interpersonal en grupos (chats, foros, mail...)	- Participa de chats y foros seguros. - No contesta correos de personas desconocidas.		
	Controlar el tiempo que se dedica al entretenimiento con las TIC's y su	Tener un cierto control del tiempo de uso de los juegos y demás entretenimientos que proporcionan las TIC's.	X	X

	poder de adicción.			
	Estar predispuesto al aprendizaje continuo.	Utiliza las TIC's como medio de apoyo para el aprendizaje, la ampliación y el afianzamiento de contenidos adquiridos previamente.	X	X
	Actuar con prudencia en las nuevas tecnologías.	Iniciarse en la utilización de internet aprendiendo a mantener la precaución y cuidado en su uso.	X	

EDUCACIÓN PRIMARIA. NIVEL INICIAL

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
EL HARDWARE: CONOCEMOS EL ORDENADOR Y SUS FUNCIONALIDADES BÁSICAS.	Conocer la tablet y el ordenador y sus partes: torre, pantalla, ratón, USB, ...	- Localiza e identifica los elementos físicos básicos de la tablet y del ordenador: pantalla, teclado, ratón, ... - Conoce las funciones de los elementos básicos de la tablet y del ordenador.	X	X	X	X
	Encender y apagar la tablet, el ordenador y la pantalla.	Conoce y localiza los interruptores de la tablet y el ordenador.	X	X	X	X
	Conectar periféricos a la torre: ratón, cascos, USB, ...	Localiza los principales periféricos de entrada (ratón, altavoces, teclado...) y de salida (monitor, impresora, altavoz...).	X	X	X	X
	Introducir un USB.	Introduce un USB y ejecuta o accede a los contenidos del mismo.	X	X	X	X
	Controlar el movimiento del ratón de forma adecuada.	Mueve el ratón por la pantalla y localizar el punto donde se desee realizar la acción.	X	X	X	X
	Conocer botón derecho-botón izquierdo del ratón.	Abre programas/carpetas/archivos con el botón izquierdo (doble clic).	X	X	X	X
	Conocer las funciones de los botones del ratón.	Reconoce las funciones del botón izquierdo: copiar/cortar/pegar, fuente y párrafo.			X	

	Conocer el teclado: numérico, qwerty, intro/enter, barra espaciadora, mayúsculas/bloq mayúsculas, subir/bajar volumen, borrar/suprimir, ...	- Diferencia cada uno de los conjuntos de teclas en los que se organiza el teclado: alfanumérico, teclas de función, numérico, desplazamiento, etc. - Conocer las funciones de las principales teclas de desplazamiento: flechas.		X	X	
	Conocer la terminología básica del sistema operativo: archivo, carpeta, escritorio, disco duro.	- Abre un archivo/carpeta. - Accede al escritorio.			X	
	Arrastrar elementos al escritorio.	Usa el botón izquierdo del ratón para arrastrar elementos al escritorio.				
	Abrir carpetas del escritorio.	Usa el botón izquierdo (doble clic) para abrir una carpeta del escritorio.		X	X	X
	Inicio de aplicaciones desde el escritorio.	Usa el botón izquierdo (doble clic) para abrir un programa del escritorio.			X	X
	Personalizar el escritorio.	Cambia el fondo del escritorio.				
	Crear carpetas en el escritorio.	Usa botón derecho para crear una carpeta en el escritorio.				
	La barra de herramientas.	- Arrastra elementos nuevos a la barra de herramientas. - Elimina elementos que no se usan de la barra de tareas.				
	Guardar y recuperar la información en el ordenador y en diferentes soportes (USB, disco duro, nube, ...).	- Guarda un documento en el ordenador. - Guardar documento en memoria externa o en la nube. - Incluye elementos nuevos en una carpeta creada en el escritorio.			X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
LA PIZARRA DIGITAL PANEL	Conocer el funcionamiento básico de la PDI o Panel como tal.	Utiliza la PDI o Panel como pizarra tradicional para escribir, dibujar, corregir...	X	X	X	X
	Conoce y utiliza las herramientas que ofrece el software.	- Conoce y utiliza las herramientas flotantes. - Conoce y utiliza las herramientas del menú superior. - Inserta una imagen o un vídeo en una presentación.	X	X	X	X
	Realizar presentaciones dinámicas y exponerlas oralmente a los compañeros.	Compone y realiza una presentación usando diferentes software y es capaz de exponer con el uso de la PDI o Panel.				
	Participar en juegos y actividades lúdicas de la PDI o Panel.	- Realiza las rutinas del aula. - Escribe y dibuja. - Participa en juegos y actividades lúdicas e interactivas.	X	X	X	X
	Ser capaces de solucionar problemas de funcionamiento.	- Orienta/calibra la PDI. - Es capaz de establecer la funcionalidad táctil. - Conecta adecuadamente el ordenador a la PDI.				31

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
LA RED Y SUS FUNCIONES	Realizar una búsqueda en un buscador de internet.	Usa los elementos fundamentales para una adecuada búsqueda en internet.	X	X	X	X
	Buscar, obtener y procesar información de internet.	- Accede a un buscador y realizar una búsqueda adecuada a partir de palabras claves. - Reconoce páginas adecuadas para la realización de la búsqueda. - Contrasta información recogida entre varias webs.			X	
	Conocer los diferentes navegadores Chrome, Explorer y Mozilla.	Reconoce los navegadores por sus iconos.			X	
	Acceder al portal de educación.	- Conoce la dirección web de la Junta (o proceder a su búsqueda). - Accede a los recursos del portal de educación de la junta: recursos didácticos y juegos interactivos. - Accede al portal de educación de la Junta con las credenciales proporcionadas.				
	Guardar página web en marcadores/favoritos.	- Accede a una página web y guardarla en marcadores. - Sabe mostrar la barra de marcadores - Agrega una página a la barra de marcadores.				

	Crear un enlace directo en el escritorio.	Abre una página y arrastra un enlace directo al escritorio.				
	Reconocer qué son las pestañas y abrirlas en los diferentes navegadores.	- Reconoce qué son las pestañas. - Abre una pestaña nueva.			X	
	Descargar un archivo.	- Abre webs de descargas seguras y descargar el software determinado. - Descarga un archivo del correo electrónico.				
	Acceder a “descargas” del explorador.	Accede a configuración/descargas del explorador para ver las descargas realizadas.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
SISTEMAS DE COMUNICACIÓN WEB: LA COMUNICACIÓN Y LAS TIC's	Copiar textos e imágenes procedentes de internet.	Usa el ratón (dedo/lápiz) para copiar/pegar un texto de una web.			X	X
	Tener claro el objetivo de búsqueda y navegar en itinerarios relevantes para el trabajo que se desea realizar (no navegar sin rumbo).	Accede a un buscador y realizar una búsqueda adecuada a partir de palabras claves.			X	
	Usar las cuentas de correo electrónico.	- Crea una cuenta de correo Gmail. - Accede a la bandeja de entrada del correo y lee los mensajes. - Responde a mensajes de correo electrónico de un destinatario.				

		• Responde a varios destinatarios a un mensaje de correo electrónico. • Redacta y envía un mensaje de correo electrónico a varios destinatarios.				
	Crear y acceder a cuentas de correo externo.	• Crea una cuenta de correo Gmail. • Accede a la bandeja de entrada del correo y lee los mensajes. • Responde a mensajes de correo electrónico de un destinatario. • Responde a varios destinatarios a un mensaje de correo electrónico. • Redacta y envía un mensaje de correo electrónico a varios destinatarios.				
	Acceder a los recursos de Google Plus.	• Accede y utiliza Youtube. • Accede y utiliza Fotos. • Accede y utiliza Gmail. • Accede y utiliza Drive. • Accede y utiliza Blogger.				
	Conocer y respetar las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.	• Se comunica por la red con educación y corrección lingüística.				34
	Conocer las múltiples fuentes de formación e información que proporciona internet: bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, museos virtuales, ...	• Reconoce y accede a fuentes de recursos según necesidades.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
PROCESADOR DE TEXTOS	Conocer las funciones básicas del menú superior.	• Archivo: abrir, guardar, guardar como, imprimir, ... • Inicio: seleccionar fuente/párrafo. • Insertar: imagen, números de página, tabla, ... • Diseño de página: márgenes, orientación, columnas... • Revisar: ortografía, proteger documento, ... • Presentación: dividir tabla, insertar filas/columnas, eliminar, ...			X	
	Reconocer el teclado.	• Trabajar mecanografía para el conocimiento de las teclas, su posición y utilidad: qwerty, numéricos, barra espaciadora, intro/enter, borrar/suprimir, mover el cursor con flechas, mayúsculas/bloq mayúsculas, ctrl+alt (alt gr), tecla de control (ctrl).				
	Seleccionar texto.	• Usar el ratón para seleccionar una parte de un texto.			X	X
	Estructurar internamente los documentos: copiar, cortar y pegar.	• Utiliza el ratón o el menú superior para copiar/cortar/pegar.			X	X
	Dar formato a un texto (tipos de letra, márgenes...).	• Cambia el tipo de letra de un texto. • Cambia el tamaño de la letra de un texto. • Cambia los márgenes de un texto.			X	

	Guarda los documentos creados en diferentes formatos.	Guarda un documento en el escritorio/USB/disco duro/nube.			X	
--	---	---	--	--	---	--

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
ALMACENAMIENTO EXTERNO	Usar los USB o pendrive.	- Conecta adecuadamente el pendrive. - Accede a los contenidos del pendrive. - Abre archivos/carpetas del pendrive. - Guarda documentos/webs en el pendrive.			X	
	Conocer, crear y utilizar cuentas de almacenamiento en la nube: Dropbox, Drive, OneDrive, ...	- Accede al Drive de google. - Accede a Dropbox. - Accede a OneDrive. - Guarda documentos/archivos en los sistemas de almacenamiento en la nube. - Comparte los archivos guardados en la nube.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	36 ACNEE
PRESENTACIONES DINÁMICAS DE LOS CONTENIDOS	Conocer y usar el PowerPoint para presentaciones de clase.	- Crea dispositivas. - Inserta título. - Inserta texto. - Inserta imágenes. - Inserta música. - Añade transiciones, colores y gráficos.			X	

		• Añade hipervínculos. • Crea modo “presentación”.				
--	--	---	--	--	--	--

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
PRESENTACIONES DINÁMICAS DE LOS CONTENIDOS	Usar un editor gráfico para hacer dibujos, modificar fotografías y/o guardar las imágenes en diferentes formatos.	• Abre una imagen en el procesador de imágenes. • Recorta una imagen. • Redimensiona una imagen. • Cambia el color de una imagen. • Aplica filtros básicos.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE VÍDEOS: MOVIE MAKER	Realizar grabaciones de vídeo, audio y fotografías para incorporarlas a sus presentaciones.	• Graba un vídeo con la cámara digital. • Graba audios con las funciones de los dispositivos móviles. (notas de voz). • Realiza una foto con la cámara digital.				
	Realizar un montaje audiovisual a partir de imágenes y vídeos que ellos mismos realicen con	• Descarga vídeos grabados en los dispositivos en su ordenador. • Inserta vídeos en Movie Maker para la edición del				

	diferentes dispositivos.	montaje. • Inserta imágenes en Movie Maker para la edición del montaje. • Inserta un título en el montaje. • Introduce transiciones entre los vídeos/imágenes incluidas. • Introduce texto en las imágenes/secuencias de vídeo que desee. • Introduce música en la presentación. • Crea y publica el vídeo una vez editado en su cuenta de youtube.				
--	--------------------------	---	--	--	--	--

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
USO DE LOS BLOGS	Acceder y participar en los concursos del Blog de la biblioteca Leo Leo.	• Sabe acceder a las entradas relacionadas con el concurso. • Participa en los concursos planteados.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
SEGURIDAD ANTE EL USO DE LAS TIC's	Realizar actividades básicas de mantenimiento del Sistema (antivirus, antispyware, cortafuegos, copias de seguridad, eliminar información innecesaria...).	• Reconoce la terminología: antivirus, antispyware, cortafuegos, ... • Instala y actualiza su antivirus. • Instala y actualiza su antispyware.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
TRABAJO COLABORATIVO CON LAS TIC's	Conocer y utilizarla herramienta colaborativa SMART Amp.	- Crea documentos/presentaciones en red de forma colaborativa. - Accede al drive para abrir y compartir las presentaciones creadas.				
	Conocer y utilizar Google Docs.	Crea documentos en red de forma colaborativa y los comparte con otros usuarios.				
	Conocer y utilizar Prezi.	Crea presentaciones en red de forma colaborativa y los comparte con otros usuarios.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE - PROGRAMAS ROBÓTICA Y JUEGOS EDUCATIVOS	Utilizar programas, robótica, juegos y software educativos interactivos.	- Accede a programas desde el escritorio. - Introduce el USB y abre los juegos/actividades del mismo. - Juega y se divierte con las actividades que plantea el profesorado mediante la robótica.	X	X	X	X
	Localizar en la red programas y actividades educativas interactivas.	Accede a páginas web con actividades interactivas.		X	X	

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	1º	2º	3º	ACNEE
ACTITUDES Y SEGURIDAD ANTE EL USO DE LAS TIC's	Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías: contenidos, entretenimiento.	Tener una actitud abierta ante las TIC's y estar dispuesto a utilizar sus recursos en el ámbito escolar y en el personal.	X	X	X	X
	Estar predispuesto al aprendizaje continuo y a la actualización permanente.	- Utilizar eficientemente los recursos que proporcionan las TIC's como instrumento de aprendizaje en las áreas o materias que esté cursando. - Utiliza el ordenador como medio de apoyo para el aprendizaje, la ampliación y el afianzamiento de contenidos adquiridos previamente.	X	X	X	
	Usar responsablemente las TIC's como medio de comunicación interpersonal en grupos (chats, foros, mail, ...).	- Participa de chats y foros seguros. - No contesta correos de personas desconocidas.				
	Controlar el tiempo que se dedica al entretenimiento con las TIC's y su poder de adicción.	Tener un cierto control del tiempo de uso de los juegos y demás entretenimientos que proporcionan las TIC's.	X	X	X	X
	Actuar con prudencia en las nuevas tecnologías: procedencia de mensajes, archivos críticos, ...	Mantiene el nivel de alerta ante los mensajes y contenidos que recibe, valorando de quién los recibe, finalidad y seguridad.				

EDUCACIÓN PRIMARIA. NIVEL FINAL

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
EL HARDWARE: CONOCEMOS EL ORDENADOR O TABLET Y SUS FUNCIONALIDADES BÁSICAS.	Conocer la tablet y el ordenador y sus partes: torre, pantalla, ratón, ...	- Localiza e identifica los elementos físicos básicos de la tablet y del ordenador: pantalla, teclado, ratón, unidades USB. - Conoce las funciones de los elementos básicos de la tablet y del ordenador.	X	X	X	X
	Encender y apagar la tablet y el ordenador y la pantalla.	Conoce y localiza los interruptores de la tablet y del ordenador.	X	X	X	X
	Conectar periféricos a la tablet o a la torre: ratón, cascos, USB, ...	Localiza los principales periféricos de entrada (ratón, altavoces, teclado...) y de salida (monitor, impresora, altavoz...).	X	X	X	X
	Introducir un USB.	Introduce un USB y ejecuta o accede a los contenidos del mismo.	X	X	X	X
	Controlar el movimiento del ratón de forma adecuada.	Mueve el ratón por la pantalla y localizar el punto donde se desee realizar la acción.	X	X	X	X 41
	Conocer botón derecho-botón izquierdo del ratón.	Abre programas/carpetas/archivos con el botón izquierdo (doble clic).	X	X	X	X
	Conocer las funciones de los botones del ratón.	Reconoce las funciones del botón izquierdo: copiar/cortar/pegar, fuente y párrafo.	X	X	X	X

	Conocer el teclado: numérico, qwerty, intro/enter, barra espaciadora, mayúsculas/bloq mayúsculas, subir/bajar volumen, borrar/suprimir, ...	- Diferencia cada uno de los conjuntos de teclas en los que se organiza el teclado: alfanumérico, teclas de función, numérico, desplazamiento, etc. - Conocer las funciones de las principales teclas de desplazamiento: flechas.	X	X	X	X
	Conocer la terminología básica del sistema operativo: archivo, carpeta, escritorio, disco duro, ...	- Abre un archivo/carpeta. - Accede al escritorio.	X	X	X	X
	Arrastrar elementos al escritorio.	Usa el botón izquierdo del ratón para arrastrar elementos al escritorio.	X	X	X	X
	Abrir carpetas del escritorio.	Usa el botón izquierdo (doble clic) para abrir una carpeta del escritorio.	X	X	X	X
	Inicio de aplicaciones desde el escritorio.	Usa el botón izquierdo (doble clic) para abrir un programa del escritorio.	X	X	X	X
	Personalizar el escritorio.	Cambia el fondo del escritorio.	X	X	X	X
	Crear carpetas en el escritorio.	Usa botón derecho/nuevo para crear una carpeta en el escritorio.	X	X	X	X
	La barra de herramientas.	- Arrastra elementos nuevos a la barra de herramientas. - Elimina elementos que no se usan de la barra de tareas.	X	X	X	
	Guardar y recuperar la información en el ordenador y en diferentes soportes (USB, disco duro, nube...).	- Guarda un documento en el ordenador. - Guarda un documento en memorias externas o nube. - Incluye elementos nuevos en una carpeta creada en el escritorio.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
LA PIZARRA DIGITAL PANEL	Conocer las múltiples fuentes de formación e información que proporciona internet: bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, museos virtuales, ...	Reconoce y accede a fuentes de recursos según necesidades.			X	X
	Conocer el funcionamiento básico de la PDI o Panel como tal.	Utiliza la PDI o Panel como pizarra tradicional para escribir, dibujar, corregir, ...	X	X	X	X
	Conoce y utiliza las herramientas que ofrece el software.	- Conoce y utiliza las herramientas flotantes. - Conoce y utiliza las herramientas del menú superior. - Inserta una imagen o un vídeo en una presentación.			X	X
	Realizar presentaciones dinámicas y exponerlas oralmente a los compañeros y compañeras.	Compone y realiza una presentación usando diferentes software y es capaz de exponer con el uso de la PDI o Panel.		X	X	
	Participar de juegos y actividades lúdicas en la PDI o Panel.	- Realiza las rutinas del aula. - Escribe y dibuja. - Participa de juegos y actividades lúdicas e interactivas.	X	X	X	

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
LA RED Y SUS FUNCIONES	Acceder a un navegador.	Abre un navegador determinado.	X	X	X	X
	Realizar una búsqueda en un buscador de internet.	Usa los elementos fundamentales para la búsqueda adecuada en internet.	X	X	X	X
	Buscar, obtener y procesar información de internet.	- Accede a un buscador y realizar una búsqueda adecuada a partir de palabras claves. - Reconoce páginas adecuadas para la realización de la búsqueda. - Contrasta información recogida entre varias webs.	X	X	X	X
	Conocer los diferentes navegadores: Chrome, Explorer y Mozilla.	Reconoce los navegadores por sus iconos.	X	X	X	X
	Acceder al portal de educación.	- Conoce la dirección web de la Junta (o proceder a su búsqueda). - Accede a los recursos del portal de educación de la junta: recursos didácticos y juegos interactivos. - Accede al portal de educación de la Junta de Castilla y León con las credenciales proporcionadas.				44
	Guardar página web en marcadores/favoritos.	- Accede a una página web y guardarla en marcadores. - Sabe mostrar la barra de marcadores. - Agrega una página a la barra de marcadores.	X	X	X	X

	Crear un enlace directo en el escritorio.	Abre una página y arrastra un enlace directo al escritorio.			X	
	Reconocer qué son las pestañas y abrirlas en los diferentes navegadores.	- Reconoce qué son las pestañas. - Abre una pestaña nueva.	X	X	X	X
	Descargar un archivo.	- Abre webs de descargas seguras y descargar el software determinado. - Descarga un archivo del correo electrónico.	X	X	X	X
	Acceder a “descargas” del explorador.	Accede a configuración/descargas del explorador para ver las descargas realizadas.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
SISTEMAS DE COMUNICACIÓN WEB: LA COMUNICACIÓN Y LAS TIC's	Copiar textos e imágenes procedentes de internet.	Usa el ratón (dedo/lápiz) para copiar/pegar un texto de una web.	X	X	X	X
	Tener claro el objetivo de búsqueda y navegar en itinerarios relevantes para el trabajo que se desea realizar (no navegar sin rumbo).	Accede a un buscador y realizar una búsqueda adecuada a partir de palabras claves.	X	X	X	45 X
	Usar las cuentas de correo electrónico.	- Crea una cuenta de correo Gmail. - Accede a la bandeja de entrada del correo y lee los mensajes.	X	X	X	X

		• Responde a mensajes de correo electrónico de un destinatario. • Responde a varios destinatarios a un mensaje de correo electrónico. • Redacta y envía un mensaje de correo electrónico a varios destinatarios.				
	Crear y acceder a cuentas de correo externo.	• Crea una cuenta de correo Gmail. • Accede a la bandeja de entrada del correo y lee los mensajes. • Responde a mensajes de correo electrónico de un destinatario. • Responde a varios destinatarios a un mensaje de correo electrónico. • Redacta y envía un mensaje de correo electrónico a varios destinatarios.	X	X	X	X
	Acceder a los recursos de Google Plus.	• Accede y utiliza Youtube. • Accede y utiliza Fotos. • Accede y utiliza Gmail. • Accede y utiliza Drive. • Accede y utiliza Blogger.			X	46
	Conocer y respetar las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.	• Se comunica por la red con educación y corrección lingüística.	X	X	X	
	Conocer las múltiples fuentes de formación e información que	• Reconoce y accede a fuentes de recursos según necesidades.	X	X	X	

	proporciona internet: bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa, museos virtuales, ...				
--	---	--	--	--	--

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
PROCESADOR DE TEXTOS	Conocer las funciones básicas del menú superior.	• Archivo: abrir, guardar, guardar como, imprimir, ... • Inicio: seleccionar fuente/párrafo. • Insertar: imagen, números de página, tabla, ... • Diseño de página: márgenes, orientación, columnas... • Revisar: ortografía, proteger documento, ... • Presentación: dividir tabla, insertar filas/columnas, eliminar, ...	X	X	X	X
	Reconocer el teclado.	• Trabajar mecanografía para el conocimiento de las teclas, su posición y utilidad: qwerty, numéricos, barra espaciadora, intro/enter, borrar/suprimir, mover el cursor con flechas, mayúsculas/bloq mayúsculas, ctrl+alt (alt gr), tecla de control (ctrl), ...	X	X	X	X
	Seleccionar texto.	• Usar el ratón para seleccionar una parte de un texto.	X	X	X	 X
	Estructurar internamente los documentos: copiar, cortar y pegar	• Utiliza el ratón o el menú superior para copiar/cortar/pegar.	X	X	X	X
	Dar formato a un texto (tipos de letra, márgenes, ...).	• Cambia el tipo de letra de un texto.	X	X	X	X

		- Cambia el tamaño de la letra de un texto. - Cambia los márgenes de un texto.				
	Guarda los documentos creados en diferentes formatos.	Guarda un documento en el escritorio/USB/disco duro/nube.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
ALMACENAMIENTO EXTERNO	Usar los USB o pendrive.	- Conecta adecuadamente el pendrive. - Accede a los contenidos del pendrive. - Abre archivos/carpetas del pendrive. - Guarda documentos/webs en el pendrive.	X	X	X	X
	Conocer, crear y utilizar cuentas de almacenamiento en la nube: Dropbox, Drive, OneDrive, ...	- Accede al Drive de google. - Accede a Dropbox. - Accede a OneDrive. - Guarda documentos/archivos en los sistemas de almacenamiento en la nube. - Comparte los archivos guardados en la nube.				

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
PRESENTACIONES DINÁMICAS DE LOS CONTENIDOS	Conocer y usar el PowerPoint para presentaciones de clase.	• Crea dispositivas. • Inserta título. • Inserta texto. • Inserta imágenes. • Inserta música. • Añade transiciones, colores y gráficos. • Añade hipervínculos. • Crea modo “presentación”.		X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
TRATAMIENTO Y PROCESADOR DE IMÁGENES GIMP	Usar un editor gráfico para hacer dibujos, modificar fotografías y/o guardar las imágenes en diferentes formatos.	• Abre una imagen en el procesador imágenes. • Recorta una imagen. • Redimensiona una imagen. • Cambia el color de una imagen. • Aplica filtros básicos.			X	

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE VÍDEOS: MOVIE	Realizar grabaciones de vídeo, audio y fotografías para incorporarlos a sus presentaciones.	• Graba un vídeo con la cámara digital. • Graba audios con las funciones de los dispositivos móviles. Notas de voz. • Realiza una foto con la cámara digital.			X	

MAKER	Realizar un montaje audiovisual a partir de imágenes y vídeos que ellos mismos realicen con diferentes dispositivos.	• Descarga vídeos grabados en los dispositivos en su ordenador. • Inserta vídeos en Movie Maker para la edición del montaje. • Inserta imágenes en Movie Maker para la edición del montaje. • Inserta un título en el montaje. • Introduce transiciones entre los vídeos/imágenes incluidas. • Introduce texto en las imágenes/secuencias de vídeo que desee. • Introduce música en la presentación. • Crea y publica el vídeo una vez editado en su cuenta de youtube.			X	
--------------	--	--	--	--	---	--

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
USO DE LOS BLOGS	Acceder y participar en los concursos del blog de la biblioteca Leo Leo.	• Sabe acceder a las entradas relacionadas con el concurso. • Participa en los concursos planteados.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
SEGURIDAD ANTE EL USO DE LAS TIC's	Realizar actividades básicas de mantenimiento del Sistema (antivirus, antispyware,	• Reconoce la terminología: antivirus, antispyware, cortafuegos, ... • Instala y actualiza su antivirus.		X	X	

	cortafuegos, copias de seguridad, eliminar información innecesaria...).	Instala y actualiza su antispyware.				
BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
TRABAJO COLABORATIVO CON LAS TIC's	Conocer y utilizar la herramienta colaborativa SMART Amp.	- Crea documentos/presentaciones en red de forma colaborativa. - Accede al drive para abrir y compartir las presentaciones creadas.		X	X	
	Conocer y utilizar Google Docs.	Crea documentos en red de forma colaborativa y los comparte con otros usuarios.		X	X	
	Conocer y utilizar Prezi.	Crea presentaciones en red de forma colaborativa y los comparte con otros usuarios.		X	X	

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE - PROGRAMAS ROBÓTICA Y JUEGOS EDUCATIVOS	Utilizar programas, robots, juegos y software educativos interactivos.	- Accede a programas desde el escritorio. - Introduce el USB y abre los juegos/actividades del mismo. - Juega y se divierte con la robótica y las actividades que plantea el profesorado.	X	X	X	X
	Localizar en la red programas y actividades educativas interactivas.	Accede a páginas web con actividades interactivas.	X	X	X	X

BLOQUE	OBJETIVOS-COMPETENCIA	INDICADORES/ESTRATEGIA	4º	5º	6º	ACNEE
ACTITUDES Y SEGURIDAD ANTE EL USO DE LAS TIC's	Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías: contenidos, entretenimiento, ...	Tener una actitud abierta ante las TIC's y estar dispuesto a utilizar sus recursos en el ámbito escolar y en el personal.	X	X	X	X
	Estar predispuesto/a al aprendizaje continuo y a la actualización permanente.	- Utilizar eficientemente los recursos que proporcionan las TIC's como instrumento de aprendizaje en las áreas o materias que esté cursando. - Utiliza el ordenador como medio de apoyo para el aprendizaje, la ampliación y el afianzamiento de contenidos adquiridos previamente.	X	X	X	X
	Usar responsablemente las TIC's como medio de comunicación interpersonal en grupos (chats, foros, mail, ...)	- Participa de chats y foros seguros. - No contesta correos de personas desconocidas.	X	X	X	X
	Controlar el tiempo que se dedica al entretenimiento con las TIC's y su poder de adicción.	Tener un cierto control del tiempo de uso de los juegos y demás entretenimientos que proporcionan las TIC's.	X	X	X	X
	Actuar con prudencia en las nuevas tecnologías: procedencia de mensajes, archivos críticos, ...	Mantiene el nivel de alerta ante los mensajes y contenidos que recibe, valorando de quién los recibe, finalidad y seguridad.	X	X	X	X

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social

El nivel socio-económico y cultural de las familias del centro es medio. Esto implica que muchas familias disponen de tecnologías que les permiten conexión a Internet y la utilización de los mismos con asiduidad, pero alguna no tiene acceso a dicha información, por lo que hay que favorecer cauces de su uso. El centro no puede obviar esta circunstancia y tendrá como prioridad que la integración de las TIC's se dé en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se realicen en las aulas y fuera de ellas para el logro de los objetivos educativos previstos. Es fundamental que la integración de las TIC's en el aula llegue a todo el alumnado y a sus familias, por lo que habremos de habilitar los recursos y medios pertinentes para que los alumnos alcancen una competencia digital adecuada a su nivel. Nuestra obligación como docentes en educar para el mundo en que van a vivir nuestros alumnos y eso implica capacitarles para encontrar información, manejarla, contrastarla, elaborarla y sobre todo ser críticos con los contenidos y las fuentes accediendo a ellas de manera segura. La reciente pandemia nos ha servido de estímulo para que esta educación en TIC's sea un hecho tanto para el alumnado como para sus familias.

Estamos en una sociedad en continua transformación y la escuela tiene que hacerse eco de dichos cambios, fundamentalmente tecnológicos, y aprovecharse de ellos para educar para el futuro.

La plataforma Tokapp School nos facilita en gran manera el feedback bidireccional con las familias. La aplicación nos permite una comunicación muy fluida y rápida, mejorando las interacciones entre escuela y familia.

La utilización de la página web del colegio y el email, tanto nuestro como de las familias, facilita que la información académica y/o de actividades escolares, fluya de manera continua durante todo el año escolar.

Trabajo en Red:

Nuestro trabajo de comunicación y trabajo con las TIC en red, se fundamentan en los siguientes criterios de actuación:

- Utilizar las TIC's (Tokapp School, correo electrónico, página web, ...) como medio de información y comunicación entre los diferentes agentes de la comunidad educativa, haciéndola más ágil.
- Despertar la participación y el diálogo entre los distintos estamentos de la comunidad educativa.
- Desarrollar la imagen corporativa digital del centro (página web).

-Favorecer la comunicación de los diferentes miembros de la comunidad educativa con otros centros e instituciones que favorezcan la apertura del colegio a otras realidades educativas.

-Fomentar actuaciones orientadas a la formación en el uso de las TIC's que vayan dirigidas a profesorado, alumnado y familias (Cursos de la Diputación de Valladolid, Programa MONEO, cursos del CFIE y del Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC's, Charlas de las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado y/o de la Junta de Castilla y León o Ayuntamiento de Tudela de Duero, ...).

Estructura en Red del Centro:

Descripción de la estructura: servicios y uso.

El responsable de la red de centro es el equipo directivo y el coordinador TIC, siendo apoyado en la detección de averías por todo el profesorado usuario, que notifica puntualmente las incidencias, correspondiendo a los responsables el resolver o localizar al técnico de mantenimiento en caso necesario.

La Red del centro se diversifica en dos usos claros:

- El administrativo, situado en los ordenadores del despacho del Equipo Directivo y biblioteca.
- El pedagógico: subdividido en el del docente y el alumnado.

54

Inventario de servicios: web del centro y blog de la biblioteca.

En el centro se utiliza la plataforma de páginas web que pone a disposición la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León en la que se desarrolla la web del centro en todos sus apartados.

Otras plataformas y recursos usados de forma habitual son las que ofrecen las editoriales con las que trabaja cada nivel, INTEF o Consejería de Educación.

Desde la web del Centro La Milagrosa:

<http://colegio-lamilagrosa.centros.educa.jcyl.es>

se comunican las novedades y noticias de interés a toda la Comunidad Educativa, así como enlaces a tener en cuenta.

Otros accesos directos que incluye la web del centro en su página principal son:

- Página web de la Junta de Castilla y León (educacyl).
- Enlace al Blog de la biblioteca " Leo, Leo".
- CFIE de Valladolid y Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC.

- Comedor Escolar : “ARAMARK”.
- Enlace al Plan TIC del Colegio.

Criterios organizativos de acceso a redes y recursos del centro.

El acceso a la red de centro lo estructura y habilita el coordinador TIC. En un claustro de maestros al inicio de cada curso escolar, se recogen las necesidades de cada docente y se incorporan a la estructura funcional de recursos TIC's del colegio.

Todos los equipos acceden a la red mediante IP.

El acceso a la red wifi se hace mediante contraseña custodiada por el equipo directivo.

Para el acceso a las diferentes herramientas web generales que usamos en el centro cada maestro utilizará su clave de acceso.

Tenemos acceso individual a otras plataformas, cada una con un usuario y contraseña propios de cada profesor y del alumnado.

Los posibles problemas de conexión se comunicarán al Coordinador TIC para su arreglo.

55

Propuesta de innovación y mejora.

Estas propuestas serán supervisadas por la comisión pedagógica y el coordinador TIC del centro, los cuales realizarán estrategias individualizadas para su desarrollo y temporalización.

Entre ellas:

-Realizar consultas en cada reunión pedagógica para recabar información sobre las posibles necesidades del trabajo en red en los profesionales educativos del colegio.

-Establecer un programa de revisión y evaluación de las necesidades educativas del trabajo en red.

-Informar al claustro de los cursos, seminarios o recursos educativos digitales en red que puedan surgir a lo largo del curso escolar, para que puedan ser realizados por los miembros del mismo, dentro de la formación TIC's.

Seguimos solicitando que nuestro alumnado pueda utilizar la Red 365 que ofrece la Junta de Castilla y León únicamente al alumnado de la escuela pública. Creemos que esta omisión en la prestación de esta red a nuestro colegio, es discriminatorio y hace que nuestra educación en red sea menos provechosa respecto a la de la educación pública.

3.7. Infraestructura

Inventario y registro de elementos.

En las aulas incluidas la de informática, existen paneles o pizarras digitales, con su correspondiente proyector y ordenador, todos con conexión estable a internet por cable y/o wifi.

Las dependencias del Centro poseen los siguientes elementos informáticos conectados a internet:

Despacho de Dirección:

- Router Switch Fibra óptica 1000 Mbps.
- Ordenador Pentium 4.
- Software antivirus ESET NOD32.
- Fotocopiadora.

Salón de actos:

- Sistema de proyección (ordenador portátil HP Pentium 4, proyector y pantalla).

Biblioteca:

- Ordenador Pentium 4 (gestión de biblioteca).
- Ordenador Pentium 4 (Consultas).
- Software antivirus Avast.

Amplificadores de señal WIFI:

- Zona de Infantil Planta baja.
- Zona de Infantil Planta primera.
- Zona de Primaria comedor.
- Zona de Primaria aula 3º EP.

Sala de Informática:

- Ordenador Pentium 4 (25 unidades con protección de software freezer).
- Proyector y pantalla.

Aulas:

- Todas disponen de panel o pizarra digital y ordenador portátil.
- El aula de 6º de EP, además, tres ordenadores Pentium 4.
- Cámara fotográfica y cámara de vídeo de uso común para todas las aulas.
- Software antivirus Avast.
- Cesión por parte de la Consejería de Educación de tres gafas 3D para el uso educativo.

- 4 modelos de robótica Vex Go, 1 Bee-Bot y 3 cables de enlace 5M compatibles con las gafas de realidad virtual Meta Quest 3/Que.

Equipamiento y software individual de alumnado.

El resto del alumnado dispone de un aula de informática con 25 PC de sobremesa y 1 PDI con proyector, al que acuden una sesión semanal aproximadamente (según necesidades).

Disponemos también de PC portátil y panel o PDI con proyector en cada una de las aulas de EI y EP, que hacen un total de 2 paneles y 7 PDI.

Cuando el resto del alumnado acude al aula de informática utiliza tanto webs educativas como las aplicaciones que las editoriales aportan en la nube, USB o CD para reforzar los contenidos y desarrollar las competencias de las materias.

Existen 25 tablets para ser utilizadas habitualmente en las aulas o para ser prestadas en caso de enfermedad de larga duración de algún alumno/a que no disponga de medios informáticos en su domicilio.

– Funcionalidad educativa.

Con todo ello se pretende desarrollar tanto la competencia digital como el resto de las competencias mediante la gamificación, la robótica y las aplicaciones didácticas y pedagógicas que se utilizan, así como abrir una ventana al mundo exterior al disponer de conexión a internet en todo el centro.

57

-Criterios de instalación de software y gestión de licencias.

El criterio principal para instalar software está directamente relacionado con el curso al que está adscrito el equipo informático.

Las licencias las gestiona el maestro del aula.

-Cuidados y responsabilidades.

Si bien el cuidado y responsabilidad recae en la dirección, en el coordinador TIC y los maestros/as, también el alumnado se debe hacer responsable del cuidado de los equipos que utilizan durante el periodo de uso. En el siguiente punto desarrollaremos ésta forma de trabajar.

Gestión organizativa y académica

Toda la gestión de colegio, ya sea a nivel de organización como académica, se realizará con los recursos disponibles en el mismo.

Pasamos a reflejar a continuación los recursos y su organización.

Organización de los recursos materiales

Ordenadores y tablets del colegio:

La tablet y el ordenador es un recurso a disposición de los maestros y del alumnado para el empleo habitual durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Los equipos del centro tienen acceso por fibra o de manera inalámbrica a internet y disponen de altavoces.

En caso de avería ésta se comunicará al Coordinador TIC a fin de solucionarla lo más rápidamente posible.

Normas básicas del cuidado de los dispositivos digitales del colegio:

- No exponer los equipos a líquidos o humedad, así como a temperaturas extremas, al polvo, al sol directo, a la lluvia o a productos químicos.
- No colocar pesos sobre los dispositivos y protegerlos de golpes y caídas. Proteger la pantalla de golpes, rayones y no tocar la pantalla.
- Es preciso limpiarlo periódicamente con un paño suave, siempre que esté apagado. Mantener la batería siempre preparada para el uso en clase.
- No modificar o alterar el exterior con pegatinas, marcas, rayones, ni eliminar etiquetas de identificación.
- En el caso de rotura o fallo en el funcionamiento nunca intentar reparar el equipo, ni la batería, ni el cargador, ni los cables, ...
- Usar siempre el cargador propio del dispositivo. Realizar la carga cuando el dispositivo se haya descargado por completo, para dejarlo listo para el siguiente uso.
- Colocar siempre el ordenador y la tablet en superficies planas y estables.
- Para evitar el calentamiento del ordenador es necesario dejar libre las ranuras de ventilación.
- Procurar no colocar objetos sobre el teclado (lápices, gomas, etc.), al apagar el ordenador puede dañarse de forma irreparable.
- Si se traslada el dispositivo a casa (tablet), es necesario que vaya siempre protegido en su funda de transporte. Se colocarán el equipo, el cargador y el enchufe de manera que todo quede plano dentro de la funda, de forma que se pueda llevar en la mochila entre los libros, para mayor protección.
- No instalar programas no contrastados o no fiables en los equipos sin autorización previa del coordinador TIC.

Sala de informática:

El aula de informática tiene 25 puestos informáticos con acceso a internet por fibra óptica, dispuestos en forma de U con visual directa a todos ellos por el profesorado. Esta distribución contempla dos puntos fuertes:

1. Posibilita el trabajo independiente del alumnado con el ordenador y al mismo tiempo permite atender las explicaciones del profesorado y su comprobación y seguimiento del trabajo.
2. Soluciona situaciones de bloqueos o falta de equipos al poder compartir los equipos entre los compañeros.

La sala también dispone de pizarra digital con cañón con conexión a internet por fibra óptica, situado en lugar central para facilitar la visión de todo el alumnado.

Se poseen recursos audiovisuales archivados en la nube, en memorias USB y en discos duros.

Pantallas interactivas PDI o panel:

Nuestro centro cuenta con 2 paneles y 9 pizarras digitales interactivas (ocho conectadas a internet por wifi y una, la de la sala de informática, por fibra óptica). Los paneles son de marca prometean. Las marcas de la PDI son: 3 del modelo Smart B680, 2 de Polyvision ENO, 2 del modelo Panasonic y 2 Promethean.

Cada una de las PDI tiene un cañón fijo instalado en pared o techo y sistema de altavoces. Las pizarras están instaladas en todas las aulas de Educación Infantil y Educación Primaria, en la sala de ordenadores y en el comedor del colegio.

- Normas básicas del cuidado de las pizarras digitales o paneles.
 - En las pizarras táctiles debe utilizarse solamente con los dedos o con los marcadores propios de la marca.
 - Nunca deben utilizarse marcadores tradicionales o cualquier elemento que marque o raye.
 - No desplazar la pantalla una vez instalada para evitar desinstalarla.
 - Su limpieza se realizará con un paño suave. En caso necesario se puede recurrir a limpiacristales tradicionales.
 - Si la pizarra es electromagnética (Promethean), es necesario cuidar los punteros de los lápices no golpeando fuerte sobre la superficie y evitando caídas al suelo.
- Normas básicas del cuidado del vídeo proyector.
 - Si el vídeo proyector no se está utilizando es recomendable tenerlo apagado. La lámpara tiene una vida útil limitada.
 - Al apagar el vídeo proyector continuará funcionando el ventilador durante un tiempo. Este proceso es normal y no debe interrumpirse.
 - Es necesario mantener limpia la lente para obtener la mayor calidad posible, utilizando un paño suave y seco que no deje pelusa y se pasará con mucho cuidado para retirar el polvo o huellas de dedos.

- Las partes exteriores se pasarán con un paño limpio y seco y nunca con limpiadores abrasivos que puedan rayar el vídeo proyector.
- Debe limpiarse el filtro cada cierto tiempo.

Otras consideraciones:

Todas las operaciones que se realicen en el mantenimiento de los equipos serán puestas en conocimiento del Coordinador TIC.

El colegio en internet: identidad digital institucional.

La identidad digital hace referencia a la imagen que proyectamos de nosotros mismos, de nuestro centro, a través de los soportes digitales y cómo nos ven los demás. Esta imagen es de gran importancia para todos, tanto si somos usuarios activos de Internet, como si nos limitamos a leer páginas y nada más.

Para bien o para mal, la red se ha convertido en una enorme acumulación de información de todo tipo que incluye a las personas y es más que probable que el nombre de nuestro centro aparezca en los buscadores aun cuando no hayamos hecho nada relevante en Internet. Esta información, que puede ser de lo más diversa y de fuentes totalmente insospechadas, forma parte también de nuestra identidad digital y nos definen y califican ante los demás.

Internet tiene unas características que lo diferencian claramente del mundo analógico (la vida al margen de Internet, por contraposición a lo digital). Estas diferencias crean un salto cualitativo y cuantitativo entre ambos mundos que afectan de forma decisiva en la identidad digital.

- **Facilidad para publicar información.** En la web y en las diferentes aplicaciones de comunicación (Tokapp School), es posible publicar información sobre nuestro centro, junto con fotos de todo tipo, y quedar expuesto ante los ojos de los demás. En el mundo analógico hacer algo así es prácticamente imposible.
- **Difusión.** Aquello que se expone de forma pública y sin ningún tipo de filtro en Internet, automáticamente queda a disposición de cualquier internauta, potencialmente millones de personas. Lo que realizamos en nuestra vida analógica sólo es visible en nuestro círculo más inmediato y los mecanismos de difusión son lentos y restringidos, el alcance geográfico y temporal suele ser muy limitado. Sin embargo en Internet este tipo de barreras no existen y a los pocos segundos cualquier información puede ser vista por un gran número de personas que se encuentran en el otro extremo del planeta.
- **Apropiación de la información.** Cualquier objeto que pongamos en la red (texto, imagen, vídeo, etc.) puede ser copiado por otros con una facilidad inexistente fuera de

Internet. La realidad de esta apropiación debe llevar a reflexión cada vez que se publique algo en la red.

- **Permanencia.** La información circula por Internet de forma continua y no hay una distinción clara temporal. Así en una búsqueda cualquiera pueden convivir resultados de hace una semana con los de hace varios años. Además, a esto se añade que aunque las fuentes originales hayan desaparecido es relativamente fácil que esa información haya quedado fijada en cualquier otra página o sistema de información.

Por lo desarrollado anteriormente, nuestro centro cumple una serie de cuestiones relativas a la construcción de su identidad digital, las cuales destacamos a continuación:

- No publicamos, sin permiso, datos personales de ninguno de los miembros de nuestra comunidad educativa.
- No emitimos declaraciones u opiniones personales; simplemente mostramos nuestro trabajo y noticias de interés para las familias.
- Está totalmente prohibido denigrar la imagen de otros miembros de la comunidad educativa mediante la modificación de fotos, publicación de vídeos denigrantes o la escritura de textos ofensivos (Régimen Interior del colegio).
- Están prohibidas las imágenes que atentan contra la intimidad de cualquier miembro de la comunidad escolar (Régimen Interior del colegio).
- Todos los comentarios en el blog de la biblioteca siempre están moderados.

61

Con ello, el centro tiene su propia identidad digital, y se basa en el respeto, en la educación, en la información y la comunicación con el entorno cercano, priorizando siempre la muestra de nuestro trabajo y nuestro interés por la implicación de las familias en el proceso educativo.

La creación y la gestión de la Identidad Digital en el alumnado.

El alumnado debe ser consciente de la repercusión que tiene su actividad en la red y la importancia que tiene su propia identidad digital. Para ello es necesario que en el centro educativo se incluyan entre sus enseñanzas la creación y gestión de la identidad digital del alumnado. Como enseñanzas de tipo transversal y al mismo nivel que las normas de conducta en la vida real. Alejado de visiones policiales y delictivas, es necesario centrarse en el correcto uso de Internet y en las normas que la ciudadanía digital requiere.

Algunos aspectos de importancia pueden ser:

- Ser conscientes de la facilidad en la difusión de contenidos.
- Tener conciencia de la realidad en la apropiación de contenidos por extraños y conocidos y en qué casos deben usarse las licencias Creative Commons.
- Asumir la permanencia de contenidos en Internet y la dificultad para la eliminación de todas las trazas dejadas por la actividad del internauta.

- Normas de conducta en Internet, como:
 - El respeto y el diálogo frente a la amenaza, la descalificación, burla y la denigración de otros.
 - La protección de la propia intimidad sabiendo qué datos propios deben publicar y cuáles no, así como las imágenes propias que pueden publicar.
 - Protección de la intimidad de los demás, evitando difundir información confidencial o que los pueda comprometer.
 - Uso de un lenguaje correcto, en el conocimiento de que la audiencia que lo leerá es mucho más amplia de la que puede esperar en un principio.
 - Conocer y respetar las condiciones de uso de los servicios de Internet.
 - Asumir y participar de la cultura colaborativa y participativa que caracteriza la sociedad digital de hoy en día.
- Aprender a diferenciar los medios privados de Internet, donde la información se mantiene segura, de los públicos o semipúblicos, donde no podemos controlar su destino final.
- Aprender también a usar Internet en beneficio propio. Publicar sin miedos, pero sólo aquello que se desee que pueda ver cualquiera, siendo conscientes de las implicaciones que tiene.
- Aprender a usar Internet para crear una imagen que beneficie al alumnado en su futuro laboral:
 - Publicando los trabajos realizados en la escuela.
 - Publicando artículos de opinión, análisis o de actividades que realiza el escolar por afición.
 - Contribuyendo en discusiones de tipo académico, científico, literario, etc. en blogs, foros o redes sociales.
 - Participando en proyectos de creación de conocimiento.

Conclusiones.

- La identidad digital que se están creando ahora los menores de edad les acompañará, muy probablemente, el resto de sus vidas.
- Desde pequeños deben aprender las normas de comportamiento que requiere la ciudadanía digital y que influirán de forma decisiva en su identidad digital.

- La ciudadanía digital se construye desde el conocimiento de lo que es internet, la comprensión de su funcionamiento y el alcance de las actividades realizadas. Tienen especial responsabilidad los centros educativos.
- El uso que algunos escolares hacen de internet requiere una actuación decidida e inmediata por parte de centros educativos y familias, antes de que sea demasiado tarde y algunos de ellos puedan tener repercusiones negativas en su vida futura.
- El centro educativo debe incluir de forma explícita la creación y gestión de una correcta identidad digital como uno de los valores que deben fomentar.

Listado de direcciones IP

Sala Dirección:

192.168.1.10

Salón de Actos:

192.168.1.11

Biblioteca:

192.168.1.12 (Gestión biblioteca) - 192.168.1.13 (Consultas)

Sala de Informática:

192.168.0.1 (PC01)

192.168.0.2 (PC02)

192.168.0.3 (PC03)

192.168.0.4 (PC04)

192.168.0.5 (PC05)

192.168.0.6 (PC06)

192.168.0.7 (PC07)

192.168.0.8 (PC08)

192.168.0.9 (PC09)

192.168.0.10 (PC10)

192.168.0.11 (PC11)

192.168.0.12 (PC12)

192.168.0.13 (PC13)

192.168.0.14 (PC14)

192.168.0.15 (PC15)

192.168.0.16 (PC16)

192.168.0.17 (PC17)

192.168.0.18 (PC18)

192.168.0.19 (PC19)

192.168.0.20 (PC20)

192.168.0.21 (PC21)

192.168.0.22 (PC22)

192.168.0.23 (PC23)

192.168.0.24 (PC24)

192.168.0.25 (PC25)

Aula de 6º:

192.168.1.61 – 192.168.1.62 – 192.168.1.63

Resto de Aulas (portátiles):

192.168.1.x (donde x corresponde al número de aula empezando en 1º EI y terminando en 6º EP).

Actuaciones para paliar la brecha digital:

Desde hace ya bastante tiempo, las actuaciones pedagógicas han dejado de estar sólo enclaustradas entre las paredes de las escuelas. Las TIC's han conseguido sacar la educación formal del colegio y trasladarlo a los dispositivos informáticos de las familias del centro.

Nuestro colegio mantiene diferentes aplicaciones de comunicación entre el centro, el alumnado y sus familias (Zoom, Meet, Tokapp School, correo electrónico, ...).

También existe comunicación constante entre los maestros de la escuela, a través de aplicaciones como Tokapp School, Whatsapp, etc.

Todas estas herramientas TIC's hacen que la brecha digital que pueda existir entre la Comunidad Educativa del Colegio quede difuminada de forma muy significativa.

A las familias que comienzan en el colegio, se les facilita la información pertinente sobre las comunicaciones TIC's entre escuela y familia en una reunión particular con el tutor de sus hijos o hijas.

Si se observara que tienen alguna dificultad a la hora de aplicar estas herramientas TIC's, se les volvería a informar en reunión individual y se les ayudaría a instalar o funcionar con dichas herramientas de comunicación.

El colegio dispone de 25 tablets que serían prestadas en el momento de enfermedad de larga duración o cualquier dificultad que pueda surgir en la asistencia a clase del alumnado que no tenga acceso a medios digitales en su ámbito familiar.

Propuestas de innovación y mejora:

- Garantizar en el centro la infraestructura necesaria para desarrollar la competencia digital con un adecuado nivel de calidad.

- Optimizar el uso de los recursos tecnológicos del centro, estableciendo un programa de revisión, mantenimiento y actualización de los recursos TIC's.
- Desarrollar en la comunicación educativa actitudes de cuidado y responsabilidad en el uso de los recursos educativos digitales.
- Durante el curso 2021-22, el centro de Formación e Innovación Educativa de Valladolid, nos prestó en relación con la formación desarrollada durante dicho curso para la mejora de la competencia digital de acuerdo con el Proyecto CoDiCeTIC, enmarcada en el Programa de Mejora de la Competencia Digital Educativa #CompDigEdu, y con el objetivo de dar respuesta a las necesidades expresadas en nuestro Plan Digital, 3 Gafas de realidad virtual Oculus Quest con sus estuches correspondientes. Estas gafas han sido incorporadas a las programaciones didácticas y están siendo utilizadas de manera habitual tanto en E.I. como en E.P. para desarrollar la iniciación a la realidad virtual de nuestro alumnado.
- Gracias a la concesión, durante el curso 2023-24, de la subvención financiada por la Unión Europea (NextGeneration EU), el Gobierno de España (Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia) y la Junta de Castilla y León (Consejería de Educación) para la adquisición de material para el desarrollo de actividades formativas para la implantación del Plan Digital del Centro, el colegio ha adquirido 4 modelos de robótica Vex Go, 1 Bee-Bot y 3 cables de enlace 5M compatibles con las gafas de realidad virtual Meta Quest 3/Que. Estas adquisiciones nos permiten desarrollar la robótica y la iniciación a la realidad virtual de manera muy satisfactoria en las programaciones de aula tanto de E.I. y como de E.P.

3.8. Seguridad y confianza digital

Criterios de seguridad, conservación de datos y confidencialidad.

Todos los ordenadores utilizados por el alumnado disponen de antivirus gratuitos, algunos de antimalware y de un sistema de congelación que guarda la configuración inicial del ordenador pudiéndose desactivar mediante contraseña.

Contamos con un disco duro externo instalado en el ordenador del despacho de dirección para la custodia y guardado de todos los documentos oficiales (copia de seguridad) al menos una vez a la semana.

A su vez, este ordenador de dirección, siempre está actualizado con un antivirus cuya licencia se renueva anualmente.

Los datos sensibles sobre alumnado del colegio, siempre es tratado desde las aplicaciones y páginas web de la Junta de Catilla y León, por lo que se dispone de los filtros y de la seguridad de dichas herramientas para la protección de datos de la comunidad educativa.

Los datos de acceso a la wifi de centro se facilitarán al profesorado para configurar los equipos de aula.

Los problemas de conexión se comunicarán al Coordinador TIC.

Como norma de seguridad y siempre que sea posible, el alumnado tendrá su ordenador de referencia. Los dispositivos del aula de informática, se encuentran numerados y cada alumno se sentará siempre en un mismo dispositivo para que, ante cualquier problema de seguridad, se sepa quién estuvo utilizando el ordenador en cada momento de la jornada escolar. En caso de utilización esporádica, el maestro anotará en su diario de sesiones el número de dispositivo utilizado y el alumnado que lo utilizó.

La seguridad en los datos personales con respecto a la protección de datos y seguridad, se encuentra recogida en la Estrategia sobre Protección de Datos y Privacidad renovada año a año por una consultoría exterior al colegio.

Todos los años se realizan visitas al colegio de los Cuerpos de Seguridad del Estado que conciencian y trabajan el tema de la seguridad en las TIC's con el alumnado y con sus familias.

En cursos anteriores, todos los maestros del colegio, realizaron un seminario con el título "Seguridad en la Red", en el cual se trató los fundamentos de seguridad a tener en cuenta en el trabajo en internet de los escolares del centro educativo.

En todos los cursos educativos, seguiremos formando al alumnado, familias y al claustro de maestros en los conceptos y herramientas de seguridad en las TIC's.

67

4. EVALUACIÓN

4.1 Seguimiento, diagnóstico y Evaluación del Plan TIC.

La Comisión de Coordinación Pedagógica, en virtud de los informes elaborados por la Comisión TIC del colegio y las tablas de evaluación aplicadas por los tutores en sus aulas, establecerá las pautas de evaluación y seguimiento del Plan TIC y derivará sus premisas a los docentes para la valoración y propuesta de las necesidades de mejora detectadas.

La herramienta "SELFIE", será utilizada habitualmente para llevar a cabo la evaluación de las nuevas tecnologías en los diferentes estamentos del colegio (alumnado, maestros, ...).

Cada año, se incluirán estas valoraciones en la Memoria Anual para su mejora y serán propuestas en la Programación General del curso siguiente como áreas de mejora.

Se proponen a continuación los indicadores de evaluación para conocer el grado de consecución de los objetivos definidos en el presente Plan:

CENTRO	• Dotación material y acceso a la red en todas las aulas del centro. • Visitas recibidas en la web del centro y blog de la biblioteca. • Empleo de los espacios colectivos con panel, PDI y sala de ordenadores. • Número de direcciones electrónicas de las familias. • Comunicaciones colectivas a las familias.
ALUMNADO	• Utiliza su correo electrónico personal para comunicarse con sus compañeros/as, profesorado, ... • Uso habitual y cotidiano de forma segura de las TIC's. • Participa en los concursos TIC's.
PROFESORADO	• Uso continuado del panel o de la PDI en el aula. • Uso de las TIC's en su práctica docente. • Elaboración de materiales y recursos para su uso con el alumnado. • Participantes en el itinerario TIC's del Plan de Formación.
FAMILIAS	• Contactos con el Centro a través del correo electrónico y/o la aplicación Tokapp.

4.2 Propuestas de mejora y procesos de actualización.

En nuestro centro tenemos a nuestro alcance dispositivos ya sea a nivel de aula (PDI o panel, robots, ...) o a nivel personal (ordenadores y tablets) que nos permiten desarrollar de forma adecuada el proceso de enseñanza y aprendizaje, basándonos en el trabajo por competencias y con el objetivo de crear alumnado competente en todos los ámbitos de la vida.

Las competencias digitales y tecnológicas tienen su fiel reflejo con el trabajo planteado en las diferentes programaciones, aunque existen una serie de elementos que deben ser evaluados continuamente:

- La actualización del software de los equipos, especialmente los de la sala de ordenadores y las tablets.
- Actualización de los equipos docentes (limpieza y mantenimiento de seguridad actualizado).
- Vigilar la conectividad en todos los edificios que forman el colegio.

Durante el curso 2021-22, el centro de Formación e Innovación Educativa de Valladolid, nos prestó en relación con la formación desarrollada durante dicho curso para la mejora de la competencia digital de acuerdo con el Proyecto CoDiCe TIC, enmarcada en el Programa de Mejora de la Competencia Digital Educativa #CompDigEdu, y con el objetivo de dar respuesta a las necesidades expresadas en nuestro Plan Digital, 3 Gafas de realidad virtual Oculus Quest con sus estuches correspondientes. Estas gafas han sido incorporadas a las programaciones didácticas y están siendo utilizadas de manera habitual tanto en E.I. como en E.P. para desarrollar la iniciación a la realidad virtual de nuestro alumnado.

Gracias a la concesión, durante el curso 2023-24, de la subvención financiada por la Unión Europea (NextGeneration EU), el Gobierno de España (Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia) y la Junta de Castilla y León (Consejería de Educación) para la adquisición de material para el desarrollo de actividades formativas para la implantación del Plan Digital del Centro, el colegio ha adquirido 4 modelos de robótica Vex Go, 1 Bee-Bot y 3 cables de enlace 5M compatibles con las gafas de realidad virtual Meta Quest 3/Que. Estas adquisiciones nos permiten desarrollar la robótica y la iniciación a la realidad virtual de manera muy satisfactoria en las programaciones de aula tanto de E.I. y como de E.P.

La comunidad educativa (familias, maestros, ...) muchas veces se ve desbordada ante el uso masivo de las tecnologías por parte de los menores y a veces no somos capaces de orientar correctamente sobre el uso correcto de las TIC's en general e internet en particular.

69

Por esta razón, se hace necesario llevar a cabo procesos de alfabetización digital para capacitarles tecnológicamente en unos niveles mínimos pero suficientes, que les faciliten los conocimientos necesarios para poder orientarse sobre su relación con la tecnología.

La ORDEN EDU/834/2015, de 2 de octubre, (todavía vigente), por la que se regula el proyecto denominado "Plan de Seguridad y Confianza Digital en el ámbito educativo" en la Comunidad de Castilla y León. (BOCyL de 14 de octubre de 2015), por la que se pone en el proyecto denominado con el mismo nombre en la Comunidad de Castilla y León durante el curso 2015-2016, inicia un camino para fomentar el uso seguro, crítico y responsable de las TIC's entre todos los miembros de la comunidad educativa del CC La Milagrosa y en especial en su alumnado.

Los objetivos del centro en este sentido son:

- Impulsar la alfabetización digital de la comunidad educativa.
- Formar sobre el uso seguro de internet.
- Informar sobre las situaciones de riesgo.
- Dinamizar el uso seguro de las TIC's en el centro.

Las actuaciones que nos permiten desarrollar el Plan de seguridad y confianza digital se concretan en:

- Inclusión en el Plan General Anual de medidas de actuación encaminadas a la formación de la comunidad educativa.
- Impartición de charlas para el alumnado sobre el uso seguro de internet (Fuerzas de Seguridad del Estado).
- Realización de talleres para familias sobre el uso seguro de internet (Programa Moneo de la Diputación de Valladolid).

Procesos de revisión y actualización del Plan

Todo el Plan de TIC será revisado y evaluado al final de cada curso escolar y se tendrán en cuenta todas las necesidades educativas que puedan ser mejoradas y actualizadas.

Con carácter excepcional, también el Plan TIC será revisado de manera continua añadiendo y/o quitando elementos para que este documento sea un componente activo en la vida escolar del centro educativo.