

PLAN DIGITAL DE CENTRO

CP SEVERO OCHOA

CURSO 2025/26

1. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN Y MARCO NORMATIVO

JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

La Estrategia Digital Europea reconoce la necesidad de fomentar la implantación de tecnologías digitales para promover una economía justa y competitiva, una sociedad abierta, democrática y sostenible, y en definitiva, una mejor calidad de vida para la ciudadanía europea.

El uso de la tecnología en una organización escolar, desde cuestiones organizativas hasta las propias de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es ya ineludible. Las organizaciones educativas deben revisar sus estrategias para mejorar su capacidad de promover la innovación y sacar el máximo partido de las tecnologías de la información y comunicación, así como de los recursos educativos digitales.

El Marco Europeo refleja todos los aspectos del proceso de integración sistemática del aprendizaje digital en organizaciones educativas y, para ello, establece los siguientes elementos temáticos: Infraestructura, prácticas de Liderazgo y Gobernanza, Prácticas de Enseñanza-Aprendizaje, Desarrollo Profesional, Evaluación, Contenido y Currículo, y por último, Redes de Apoyo y Colaboración, que reflejan aspectos diferentes del proceso de integración y uso eficaz de las tecnologías en el aprendizaje digital.

El Plan Nacional de Competencias Digitales fija como uno de los factores clave para su éxito la integración de la digitalización en los centros a través del Plan Digital de Centro.

Por otra parte, la LOMLOE establece en el artículo 121 que el proyecto educativo del centro recogerá la estrategia digital del centro.

Este Plan debe ser la hoja de ruta que comprenda las actuaciones a acometer para lograr que toda la Comunidad Educativa tenga los conocimientos digitales necesarios para usar los medios tecnológicos a su alcance de manera eficiente, responsable y crítica.

CONTRIBUCIÓN DEL PDC AL PEC Y A LA PGA

La finalidad de nuestro centro educativo es que el alumnado aprenda, se forme y se desarrolle como individuo de la sociedad en la que vive. En consecuencia, el Plan Digital de Centro (PDC) contribuye tanto al Proyecto Educativo de Centro (PEC) como a la Programación General Anual (PGA). El PDC establece las directrices para la integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo, asegurando que todos los miembros de la comunidad escolar adquieran las competencias digitales necesarias para utilizar los recursos tecnológicos de manera eficiente, responsable y crítica.

Exponemos a continuación los objetivos de la PGA de nuestro centro, a los cuales contribuirá también este Plan Digital.

OBJETIVO 7: Continuar mejorando la competencia digital del alumnado, el profesorado y las familias a través de variadas actuaciones sostenidas en la incorporación y la habilitación de diferentes dispositivos móviles y la correspondiente formación, facilitando las comunicaciones y la coordinación de toda la comunidad educativa, así como la mejora del funcionamiento general del centro.

Ámbito de aplicación / Plan de actuación / Programa: PEC, PAT, PIC, Plan Digital de Centro, Programa de Formación del Profesorado. Objetivo institucional de referencia: nº 7.

OBJETIVO 8: Incorporar programas y proyectos de innovación educativa encaminados principalmente a la alfabetización audiovisual y la mejora de la competencia en comunicación lingüística del alumnado, con la correspondiente formación del profesorado.

Ámbito de aplicación / Plan de actuación / Programa: PEC, PAT, PIC, Plan de Coeducación, Proyecto de Innovación Educativa, Programa Severo a pie de calle, Programa habLE, Plan Digital de Centro, Proyecto de Biblioteca Escolar, Programa de Formación del Profesorado. Objetivos institucionales de referencia: nº 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10.

OBJETIVO 9: Favorecer el plurilingüismo a través del desarrollo del Programa habLE y el fomento de la llingua asturiana tanto en las correspondientes áreas curriculares como en otras actividades del centro.

Ámbito de aplicación / Plan de actuación / Programa: PEC, PAT, PIC, Plan Digital de Centro, Programa de Diversidad Lingüística (Programa habLE, Programa Promoción Llingua Asturiana), Programa de Formación del Profesorado. Objetivos institucionales de referencia: nº 6, 8.

Por último, este Plan Digital forma parte de las unidades de programación para el desarrollo de la competencia digital del alumnado contemplada en todos los niveles educativos.

REFERENCIA NORMATIVA

1. *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación ([LOMLOE](#)).*
2. *La [circular](#) de inicio de curso de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.*
3. *El [Marco Europeo](#) de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg.*
4. *[Estrategia Digital Europea](#)*
5. *El [Plan Nacional](#) de Competencias Digitales.*

2. PUNTO DE PARTIDA

Para conocer el punto de partida de nuestro centro, realizaremos un inventario del equipamiento digital y una encuesta a toda la comunidad educativa.

Una vez realizadas las acciones anteriormente señaladas, analizaremos la realidad digital del centro atendiendo a las dimensiones pedagógica, tecnológica y organizativa.

Para el análisis tendremos en consideración los siete elementos temáticos del Marco Europeo de referencia.

INVENTARIO

A continuación, exponemos la infraestructura con la que cuenta nuestro centro, atendiendo a la dimensión tecnológica:

- La conectividad se realiza de tres formas:
 - Red administrativa: PCs de dirección, jefatura, secretaría, administración e impresora asociada.
 - Wifi red docencia: equipos de aulas, DM (Dispositivo Móvil) alumnado y profesorado.
 - Wifi red docencia 2: iPads conectados.
- Equipamiento tecnológico asociado a las aulas:
 - Aulas de infantil: pantalla digital por aula y PC asociado.
 - Aulas de primaria: pantalla digital por aula y PC asociado.
 - Biblioteca: PC de sobremesa para consultas y Abies.
 - Aula STEAM: PC de sobremesa
- Equipamiento tecnológico del profesorado:
 - 4PCs en la sala de profesores.
- Equipamiento tecnológico destinado a alumnado:
 - 25 iPads + 2 iPads de Profe. 15 Surface. 10 portátiles Asus.
 - 10 dispositivos móviles destinados al préstamo de alumnado en situación de vulnerabilidad.

CUESTIONARIO

Se han realizado varias encuestas con la herramienta SELFIE.

[ENLACE RESULTADOS SELFIE CP SEVERO OCHOA 23-24](#)

Tras haber realizado el cuestionario por toda la comunidad educativa, hemos detectado que el centro cuenta con una política de uso aceptable de las tecnologías, aunque dada la cantidad y calidad de la dotación digital, su uso es mejorable.

A continuación, se resumen las respuestas relacionadas con las áreas que propone el Marco Europeo:

Resultados Herramienta SELFIE	
Descriptor	Puntuación
A1. Estrategia digital	2,6
A2. Desarrollo de la estrategia con el profesorado	3
A3. Nuevas modalidades de enseñanza	3,3
B1. Evaluación del progreso	2,8
B2. Debate sobre el uso de la tecnología	3
B3. Colaboraciones	2,5
C1. Infraestructura	3,7
C2. Dispositivos digitales para la enseñanza	3,9
C3. Acceso a internet	3,7
C5. Asistencia técnica	3,5
C7. Protección de datos	3,2
C8. Dispositivos digitales para el aprendizaje	4,2
D1. Necesidades de DPC	3,4
D2. Participación en el DPC	3,9
D3. Intercambio de experiencias	2,8
E1. Recursos educativos en línea	4,7
E2. Creación de recursos digitales	3,6
E3. Empleo de entornos virtuales de aprendizaje	3,5
E4. Comunicación con la comunidad educativa	4,3
F1. Adaptación a las necesidades del alumnado	3,2
F3. Fomento de la creatividad	3,2
F4. Implicación del alumnado	3,3
F5. Colaboración del alumnado	3,2
F6. Proyectos interdisciplinarios	2,4
G1. Evaluación de las capacidades	2,6
G3. Retroalimentación adecuada	2,9
G5. Autorreflexión sobre el aprendizaje	2,3
G6. Comentarios a otras/os alumnos/as sobre su trabajo	2,1
H1. Comportamiento seguro	4
H3. Comportamiento responsable	3,9
H4. Verificar la calidad de la información	3,4
H6. Otorgar reconocimiento al trabajo de los demás	3
H7. Creación de contenidos digitales	3,3
H8. Aprender a comunicarse	3,5

Análisis DAFO.

Debilidades:

- Ausencia de preguntas clave: La decisión de no incluir preguntas opcionales relacionadas con aspectos importantes como el tiempo para explorar la enseñanza digital, normas sobre derechos de autor y licencias de uso, dispositivos para el alumnado, brecha digital y espacios físicos puede limitar la comprensión completa de la situación actual del centro en relación con estas áreas 7, 9.
- Posibles brechas digitales: La exclusión de preguntas sobre la brecha digital y medidas para abordarla sugiere que podría existir una falta de enfoque en la equidad de acceso a la tecnología entre los estudiantes, lo que podría afectar la igualdad de oportunidades educativas 9.
- Necesidad de análisis comparativo: La importancia de analizar las diferencias significativas en las puntuaciones entre grupos de usuarios indica que podría haber discrepancias en las percepciones y experiencias de los distintos actores educativos en relación con el uso de tecnologías digitales, lo que podría afectar la cohesión y la implementación efectiva de estrategias digitales 19.
- Áreas de mejora identificadas: Si se observan puntuaciones bajas en ciertas áreas, como infraestructura o evaluación, puede indicar la necesidad de concentrar esfuerzos en mejorar esas áreas específicas para optimizar el uso de tecnologías digitales en el proceso educativo 29.

Amenazas:

Basándonos en los resultados del informe de centro SELFIE del CP Severo Ochoa, algunas posibles amenazas que se pueden detectar incluyen:

- Brechas digitales: La exclusión de preguntas relacionadas con la brecha digital y medidas para abordarla podría indicar la presencia de desigualdades en el acceso y la competencia tecnológica entre los estudiantes, lo que podría afectar la equidad educativa 9.
- Falta de enfoque en la evaluación digital: La decisión de no incluir preguntas sobre evaluación digital y empleo de datos para mejorar el aprendizaje podría limitar la capacidad del centro para implementar prácticas de evaluación innovadoras y basadas en datos 14.
- Limitaciones en el liderazgo digital: La exclusión de preguntas relacionadas con el tiempo para explorar la enseñanza digital y normas sobre derechos de autor y licencias de uso podría indicar una falta de enfoque en el liderazgo educativo en la integración efectiva de tecnologías digitales en el currículo 7.
- Posibles discrepancias en percepciones: La importancia de analizar diferencias significativas en las puntuaciones entre grupos de usuarios sugiere la posibilidad de discrepancias en las percepciones y experiencias de los distintos actores educativos en relación con el uso de

tecnologías digitales, lo que podría afectar la cohesión y la implementación efectiva de estrategias digitales 23.

Fortalezas:

- Participación activa: La participación del equipo directivo, profesorado y alumnado en el ejercicio de autoevaluación demuestra un compromiso con la mejora continua y el uso efectivo de tecnologías digitales en el proceso educativo 15.
- Enfoque en el aprendizaje mixto: La consideración de factores positivos para el aprendizaje mixto sugiere un interés en la integración efectiva de tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje, lo que puede enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes 7.
- Utilidad de las actividades de Desarrollo Profesional Continuo (DPC): El reconocimiento de la utilidad de las actividades de DPC indica un compromiso con el crecimiento profesional del personal docente, lo que puede conducir a una mejora en las prácticas pedagógicas y el uso de tecnologías digitales 14.
- Enfoque en la seguridad: La consideración de la seguridad al utilizar la tecnología refleja una preocupación por proteger la privacidad y la integridad de los datos, lo que es fundamental en un entorno digital 14.

Oportunidades:

- Potencial de mejora: La identificación de áreas con puntuaciones bajas en el informe brinda la oportunidad de enfocar los esfuerzos en mejorar aspectos específicos, como la infraestructura tecnológica o las prácticas de evaluación, para fortalecer la integración de tecnologías digitales en el proceso educativo 2, 29.
- Participación continua: La posibilidad de utilizar SELFIE de manera anual para realizar un seguimiento de los avances logrados y determinar las acciones necesarias ofrece la oportunidad de mantener un compromiso constante con la mejora y la evolución en el uso de tecnologías digitales en el centro educativo 2, 29.
- Diálogo y colaboración: Los resultados de SELFIE pueden servir como base para entablar un diálogo dentro de la comunidad escolar, identificar fortalezas y debilidades, y crear un plan escolar en relación con el uso de tecnologías digitales para apoyar el aprendizaje. Esto brinda la oportunidad de promover la colaboración y la reflexión conjunta sobre prácticas educativas 2, 29.
- Personalización y adaptación: La posibilidad de personalizar los cuestionarios y adaptar las preguntas según las necesidades específicas del centro educativo ofrece la oportunidad de obtener información relevante y específica que pueda impulsar mejoras concretas en el uso de tecnologías digitales en el proceso educativo 2.

Estas oportunidades identificadas pueden ser aprovechadas por el centro educativo para impulsar el crecimiento, la innovación y la excelencia en la integración de tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo así un entorno educativo más efectivo y centrado en el estudiante.



Análisis DAFO (Resumen)

Amenazas:

- Posible brecha digital en el acceso equitativo a la tecnología.
- Exclusión de preguntas clave que podrían limitar la comprensión completa de la situación del centro.

Debilidades:

- Ausencia de preguntas sobre aspectos importantes como normas de derechos de autor, dispositivos para el alumnado y brecha digital.
- Necesidad de análisis comparativo de las percepciones de los distintos grupos de usuarios.
- Áreas identificadas para mejorar, como infraestructura y evaluación.

Fortalezas:

- Participación activa del equipo directivo, profesorado y alumnado en la autoevaluación.
- Enfoque en el aprendizaje mixto y utilidad de actividades de Desarrollo Profesional Continuo.
- Consideración de la seguridad en el uso de tecnología.

Oportunidades:

- Potencial de mejora en áreas identificadas con puntuaciones bajas.
- Diálogo y colaboración dentro de la comunidad escolar a partir de los resultados.
- Personalización y adaptación de los cuestionarios para obtener información relevante.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y ACCIONES

En vista de la situación real, elaboramos nuestro PDC, donde planteamos los objetivos a conseguir mediante acciones temporalizadas, agentes responsables e indicadores de logro que nos permitirán graduar el nivel de consecución alcanzado en el curso escolar.

A continuación, presentamos estos objetivos asociados a los diferentes elementos recogidos en el Marco Europeo.

Objetivos

1. INFRAESTRUCTURA

1.1. Inventariar y mapear el equipamiento digital del centro

Indicador de logro: Existencia de un inventario con la dotación digital

Responsable: Equipo TIC

Acciones:

- Creación de un inventario y mapeo de la dotación digital.
- Actualización periódica del inventario.
- Información inmediata de la llegada al centro de nuevos materiales (compras, donaciones, envío Consejería...)

1.2. Lograr que todos los dispositivos funcionen adecuadamente.

Indicador de logro:

Responsable: Equipo TIC

Acciones:

- Diseño de un calendario de revisión de los dispositivos digitales.
- Establecer un sistema de registro de fallos y errores de los dispositivos.
- Creación y puesta en marcha de un plan de retirada sostenible de los dispositivos digitales obsoletos.

1.3. Incrementar el uso de herramientas digitales para la gestión del centro.

Indicador de logro: Existencia de un inventario con la dotación digital

Responsable: Equipo TIC

Acciones:

- Elaboración de un protocolo para asegurarse de que todos los docentes y alumnado disponga de la identidad digital corporativa (Office 365, INTRANET, Educatur...)
- Utilización de la plataforma TEAMS para mejorar la coordinación docente y el funcionamiento general del centro.
- Utilización de SAUCE, por parte del equipo directivo y los docentes, para la gestión administrativa, evaluación, comunicación de faltas, etc.
- Utilización de la INTRANET para consultar documentación profesional y acceder a aplicaciones específicas para cada perfil educativo.

2. LIDERAZGO

1.4. Digitalizar los documentos y procedimientos del centro.

- **Indicador de logro:** Cantidad de documentos y procedimientos digitalizados.
- **Responsable:** Equipo TIC, Equipo Directivo.
- **Acciones:**
 - a. Evaluar y priorizar los documentos y procedimientos para digitalizar.
 - b. Implementar aplicaciones informáticas para la gestión y digitalización de documentos (boletines de notas)

- c. Capacitar al equipo docente y administrativo en el uso de herramientas digitales.

1.5. Crear un protocolo de uso de espacios y recursos digitales.

- **Indicador de logro:** Existencia de un protocolo formalizado.
- **Responsable:** Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Redactar el protocolo de uso de equipos informáticos y recursos digitales, incluyendo calendario y horario para la reserva de dispositivos.
 - b. Compartir el protocolo con la comunidad educativa y obtener retroalimentación.
 - c. Implementar el protocolo y asegurar su cumplimiento.

1.6. Disminuir la brecha digital del alumnado y familias.

- **Indicador de logro:** Reducción de la brecha digital, medida mediante sondeos.
- **Responsable:** Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Realizar un sondeo para identificar necesidades materiales y formativas de las familias.
 - b. Implementar acciones para garantizar el acceso equitativo a dispositivos y conectividad.
 - c. Crear un protocolo para el préstamo de materiales y dispositivos del centro a las familias necesitadas.

1.7. Crear y difundir un manual de buenas prácticas de uso de las tecnologías digitales.

- **Indicador de logro:** Existencia y difusión del manual.
- **Responsable:** Equipo TIC, Equipo directivo
- **Acciones:**
 - a. Redactar el manual con aportaciones del equipo docente y administrativo.
 - b. Difundir el manual entre la comunidad educativa, utilizando diferentes canales (correo electrónico, sitio web, reuniones, etc.).
 - c. Incluir talleres o charlas educativas para abordar las buenas prácticas del uso de tecnologías digitales.

1.8. Garantizar la protección de datos de carácter personal.

- **Indicador de logro:** Conformidad con las normas de protección de datos.
- **Responsable:** Equipo TIC, Equipo Directivo.
- **Acciones:**
 - a. Analizar la normativa vigente y adaptar las prácticas del centro para cumplir con ella.
 - b. Sensibilizar al equipo docente y administrativo sobre la importancia de la protección de datos personales.
 - c. Crear un procedimiento para informar a las familias sobre el tratamiento de datos personales y sus derechos.

1.9. Integrar, en el plan de acogida al nuevo profesorado, la información para que conozca el entorno digital del centro.

- **Indicador de logro:** Inclusión del entorno digital en el plan de acogida.
- **Responsable:** Equipo TIC, Equipo Directivo.
- **Acciones:**
 - a. Desarrollar un plan de acogida para el nuevo profesorado, con especial atención a la competencia digital.
 - b. Proporcionar formación para el uso de equipamiento y herramientas digitales.
 - c. Crear un sistema de mentoría o acompañamiento para apoyar al nuevo profesorado en el uso de tecnologías digitales.

3. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1.10. Incrementar el uso de las plataformas virtuales de aprendizaje facilitadas por la Consejería de Educación.

- **Indicador de logro:** Nivel de utilización de las plataformas virtuales.
- **Responsable:** Equipo TIC y docentes
- **Acciones:**
 - a. Organizar formación para el profesorado sobre el uso de las plataformas virtuales.
 - b. Promover el uso de las plataformas para actividades, tareas y evaluaciones.
 - c. Realizar simulacros para abordar situaciones de clases no presenciales.

1.11. Concretar en las programaciones docentes o propuestas didácticas acciones destinadas a la adquisición de la competencia digital.

- **Indicador de logro:** Inclusión de acciones digitales en las programaciones.
- **Responsable:** Equipo TIC y docentes.
- **Acciones:**
 - a. Identificar descriptores clave de competencia digital a trabajar en cada nivel.
 - b. Crear actividades didácticas para abordar la competencia digital desde distintas materias.
 - c. Realizar un seguimiento para evaluar el grado de implementación de metodologías activas de carácter digital.

4. DESARROLLO PROFESIONAL

1.12. Mejorar la competencia digital de los docentes.

- **Indicador de logro:** Incremento en la competencia digital del profesorado.
- **Responsable:** Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Realizar una encuesta para conocer las necesidades formativas del profesorado.
 - b. Organizar formación y talleres para mejorar la competencia digital.
 - c. Designar docentes con competencias avanzadas para asesorar y dinamizar la formación digital.

1.13. Lograr que el equipo docente acredite su nivel de competencia digital.

- **Indicador de logro:** Porcentaje del profesorado con acreditación de competencia digital.
- **Responsable:** Equipo TIC

- **Acciones:**

- a. Difundir las opciones de formación y acreditación disponibles.
- b. Establecer un plan de apoyo para el proceso de acreditación del profesorado.
- c. Fomentar la participación en cursos y programas de formación que conduzcan a la acreditación de la competencia digital.

5. EVALUACIÓN

1.14. Utilizar formatos de evaluación diversos mediante el empleo de herramientas digitales.

- **Indicador de logro:** Diversidad en los métodos de evaluación.
- **Responsable:** Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Promover el uso de artefactos digitales para evaluaciones, como Kahoot o Quizizz.
 - b. Desarrollar herramientas digitales como rúbricas y diarios de aprendizaje para la evaluación continua.
 - c. Implementar portfolios digitales para fomentar la autorreflexión y el aprendizaje autónomo.

6. CONTENIDO Y CURRÍCULO

1.15. Distribuir adecuadamente, en las programaciones docentes, los contenidos referenciados en el currículo sobre la competencia digital a lo largo de todas las materias y niveles.

- **Indicador de logro:** Inclusión de contenidos digitales en el currículo.
- **Responsable:** Equipo TIC y docentes.
- **Acciones:**
 - a. Identificar los saberes básicos relacionados con la competencia digital y distribuirlos por materias.
 - b. Establecer la relación entre los descriptores de competencia digital y las materias del currículo.
 - c. Elaborar un documento de centro para planificar la distribución de contenidos digitales.

1.16. Aumentar el uso de contenidos digitales por parte del profesorado y alumnado.

- **Indicador de logro:** Uso ampliado de contenidos digitales.
- **Responsable:** Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Promover recursos educativos abiertos y repositorios para el acceso a contenido digital.
 - b. Crear un repositorio propio del centro para compartir recursos y contenido de interés.
 - c. Fomentar la creación de recursos por parte del centro y su difusión en repositorios externos.

1.17. Introducir la programación por bloques a nivel básico en la enseñanza primaria.

- **Indicador de logro:** Número de actividades y proyectos que integran la programación por bloques.

- **Responsable:** Coordinador/a TIC, Equipo TIC
- **Acciones:**
 - a. Realizar talleres y sesiones prácticas para introducir a los estudiantes a la programación por bloques utilizando herramientas como Scratch, Blockly, o Code.org.
 - b. Fomentar el desarrollo de proyectos sencillos que impliquen la programación por bloques, como crear animaciones, historias interactivas o pequeños juegos.
 - c. Organizar un evento o muestra en el que los estudiantes puedan presentar sus proyectos de programación por bloques a la comunidad escolar, fomentando el aprendizaje y el reconocimiento del esfuerzo.

1.18. Crear un espacio para la experimentación y creatividad con tecnología digital a nivel básico.

- Indicador de logro: Establecimiento y uso efectivo de un espacio de experimentación con herramientas digitales básicas.
- Responsable: Coordinador/a TIC, Equipo TIC
- Acciones:
 - a. **Habilitar un área de experimentación:** Designar un espacio en el centro donde los estudiantes puedan acceder a herramientas digitales simples, como tabletas, computadoras básicas o kits de robótica educativa. Asegurar que el espacio sea seguro y funcional.
 - b. **Organizar actividades sencillas de programación y robótica:** Realizar talleres básicos de programación por bloques con herramientas gratuitas como Scratch o Code.org. Además, incorporar actividades de robótica educativa con kits asequibles para fomentar la creatividad y el pensamiento lógico.
 - c. **Fomentar proyectos creativos y colaborativos:** Invitar a los estudiantes a desarrollar proyectos creativos utilizando el espacio y las herramientas disponibles. Promover la colaboración entre grupos de alumnos para reforzar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

7. REDES DE APOYO Y COLABORACIÓN

1.19. Elaborar un Plan de comunicación interna del centro.

- **Indicador de logro:** Creación y funcionamiento de un plan de comunicación interna.
- **Responsable:** Equipo TIC, Equipo Directivo.
- **Acciones:**
 - a. Elegir los canales de comunicación interna (correo, mensajería instantánea, Teams, Telegram, etc.).
 - b. Crear repositorios compartidos para el acceso a documentación relevante.
 - c. Desarrollar protocolos para el uso de estos repositorios y la comunicación interna.

1.20. Elaborar un Plan de comunicación externa del centro.

- **Indicador de logro:** Creación y funcionamiento del plan de comunicación externa.

- **Responsable:** Equipo TIC y Equipo Directivo.
- **Acciones:**
 - a. Definir la identidad digital corporativa del centro.
 - b. Utilizar redes sociales y otros medios para comunicarse con las familias y la comunidad.
 - c. Establecer un protocolo para el uso de redes sociales y otras herramientas de comunicación externa.

Evaluación y seguimiento del plan y de las medidas para la digitalización.

- Indicadores del grado de consecución de los objetivos para hacer los ajustes y mejoras que sean precisas.

EVALUACIÓN DE OBJETIVOS					
Aptdo	Valoración	1	2	3	4
1	INFRAESTRUCTURA				
1.1	Inventariar y mapear el equipamiento digital del centro				
1.2	Lograr que todos los dispositivos funcionen adecuadamente				
1.3	Incrementar el uso de herramientas digitales para la gestión del centro				
2	LIDERAZGO				
2.1	Digitalizar los documentos y procedimientos del centro				
2.2	Crear un protocolo de uso de espacios y recursos digitales				
2.3	Disminuir la brecha digital del alumnado y familias				
2.4	Crear y difundir un manual de buenas prácticas de uso de las tecnologías digitales				
2.5	Garantizar la protección de datos de carácter personal				
2.6	Integrar en el plan de acogida al nuevo profesorado la información para que conozca el entorno digital del centro				
3	ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE				
3.1	Incrementar el uso de las plataformas virtuales de aprendizaje facilitadas por la Consejería de Educación				
3.2	Concretar en las programaciones docentes o propuestas didácticas acciones destinadas a la adquisición de la competencia digital				
4	DESARROLLO PROFESIONAL				
4.1	Mejorar la competencia digital de los docentes				
4.2	Lograr que el equipo docente acredite su nivel de competencia digital				
5	EVALUACIÓN				
5.1	Utilizar formatos de evaluación diversos mediante el empleo de herramientas digitales				
6	CONTENIDO Y CURRÍCULO				

6.1	Distribuir adecuadamente, en las programaciones docentes, los contenidos referenciados en el currículo sobre la competencia digital a lo largo de todas las materias y niveles				
6.2	Aumentar el uso de contenidos digitales por parte del profesorado y alumnado				
6.3	Introducir la programación por bloques a nivel básico en la enseñanza primaria				
7	REDES DE APOYO Y COLABORACIÓN				
7.1	Elaborar un Plan de comunicación interna del centro				
7.2	Elaborar un Plan de comunicación externa del centro				

Referencias normativas a considerar:

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Art 6.3

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.

Art. 9 Competencias clave y Perfil de salida del alumnado.

Art 9. 1. A efectos de este real decreto, las competencias clave del currículo son las siguientes:

d) Competencia digital.

ANEXO 1

Competencia digital (CD)

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

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...

CD1. Realiza **búsquedas guiadas en internet** y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. **Crea, integra y reelabora contenidos digitales** en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el **uso** de diferentes **herramientas digitales** para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o **plataformas virtuales** para construir nuevo conocimiento, **comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir** datos y **contenidos** en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para **proteger los dispositivos, los datos personales**, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, **programación informática por bloques**, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la **Educación Infantil** en el Principado de Asturias.

Art. 6.7. De igual modo, sin que resulte exigible para afrontar la Educación Primaria y respetando el desarrollo personal del alumnado, se favorecerá una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación, en el pensamiento computacional, en el método científico, en la expresión visual y musical, y en cualesquiera otras que determine la Consejería.

Saberes básicos

I. Alfabetización digital. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. - Uso saludable, moderado y responsable de las tecnologías digitales. - Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales. - Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

Competencia Digital

Se inicia, en esta etapa, el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como el uso saludable y responsable de herramientas digitales. Además, el uso y la integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas.

ACTUACIONES PUNTUALES DEL EQUIPO TIC

1. Sesiones de Introducción a la Cuenta Educastur y plataforma Office 365:

- **Objetivo Específico:** Garantizar que todos los estudiantes de primaria puedan acceder de manera efectiva a su cuenta Educastur.
- **Acciones:**
 - **Tercero de Primaria (dos sesiones por curso):**
 - Sesión 1: Introducción a la plataforma Educastur, explicando su utilidad y los recursos disponibles.
 - Sesión 2: Práctica guiada para que los estudiantes inicien sesión en sus cuentas, configuren su perfil y exploren los recursos disponibles.
 - **Cuarto a Sexto de Primaria (una sesión por curso):**
 - Sesión única: Repaso de los conceptos básicos de Educastur y plataforma Office 365 y práctica para iniciar sesión, explorar recursos y realizar búsquedas específicas.
- **Descriptor Relacionados:** CD2, CD3 y CD4
- **Fechas de Ejecución:** Las sesiones se llevarán a cabo durante los meses de septiembre u octubre al comienzo del curso escolar.
- **Responsable:** Coordinador de TIC o docente designado para la formación digital.
- **Indicador de Logro:** El 100% de los estudiantes de primaria habrán iniciado sesión en su cuenta Educastur y podrán acceder a los recursos educativos disponibles en la plataforma.

2. Integración del Correo Electrónico y plataforma TEAMS (3º Primaria):

- **Objetivo:** Capacitar a los estudiantes para utilizar el correo electrónico de manera efectiva como herramienta de comunicación y colaboración.
- **Acciones:**
 - Ofrecer sesiones de formación sobre cómo redactar correos electrónicos adecuados para diferentes propósitos, como comunicarse con profesores, compañeros de clase o expertos en un tema.
 - Promover el uso del correo electrónico para proyectos colaborativos entre estudiantes, fomentando habilidades de trabajo en equipo y comunicación digital.
- **Descriptor Relacionados:** CD1, CD3 y CD4
- **Fechas de Ejecución:** Durante los primeros dos meses del año escolar.
- **Responsable:** Coordinador de TIC o docente designado para la formación digital.
- **Indicador de Logro:** Los estudiantes de tercero podrán utilizar el correo electrónico y TEAMS para comunicarse y colaborar.

3. Uso de plataforma Office 365 (4º Primaria):

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades en el manejo de software de procesamiento de texto y presentaciones para crear contenido educativo de calidad.
- **Acciones:**
 - Proporcionar tutoriales y actividades prácticas para que los estudiantes aprendan a utilizar funciones básicas y avanzadas de plataforma Office 365.
 - Fomentar la creación de proyectos multimedia que integren texto, imágenes y multimedia utilizando estas herramientas.
- **Descriptores Relacionados:** CD2, CD3 y CD4
- **Fechas de Ejecución:** En el primer trimestre del curso.
- **Responsable:** Coordinador de TIC o docente designado para la formación digital.
- **Indicador de Logro:** Los estudiantes de cuarto crearán al menos un documento y una presentación utilizando Office 365

4. Diseño Gráfico con Canva (5º Primaria):

- **Objetivo:** Capacitar a los estudiantes en el diseño gráfico básico para crear materiales educativos visualmente atractivos.
- **Acciones:**
 - Facilitar tutoriales y ejercicios prácticos para que los estudiantes se familiaricen con la interfaz y las herramientas de diseño de Canva.
 - Animar a los estudiantes a utilizar Canva para crear carteles, infografías y presentaciones que complementen sus proyectos y presentaciones.
- **Descriptores Relacionados:** CD2, CD3 y CD4
- **Fechas de Ejecución:** Durante el segundo trimestre del año escolar.
- **Responsable:** Coordinador de TIC o docente designado para la formación digital.
- **Indicador de Logro:** Los estudiantes de quinto completarán al menos un proyecto utilizando Canva.

5. Programación por Bloques (6º Primaria)

- **Objetivo:** Introducir a los estudiantes a la programación por bloques mediante herramientas como Scratch y code.org, para desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional y creatividad.
- **Acciones:**
 - Facilitar tutoriales y ejercicios prácticos: Organizar sesiones para que los estudiantes aprendan conceptos básicos de programación utilizando Scratch y code.org. Estos tutoriales deben ser sencillos y accesibles para su nivel educativo.
 - Fomentar proyectos colaborativos: Invitar a los estudiantes a trabajar en pequeños equipos para desarrollar proyectos creativos utilizando programación por bloques. Incluyendo la creación de juegos simples, animaciones o historias interactivas.

- Mostrar el trabajo a la comunidad escolar: Organizar una feria o presentación para que el alumnado muestre sus proyectos de programación por bloques a sus compañeros, maestros y familias. Esto fomentará el aprendizaje colaborativo y el reconocimiento del esfuerzo.
- **Descriptores Relacionados:** CD1, CD2, CD3, CD4 y CD5.
- **Fechas de Ejecución:** Durante el segundo y tercer trimestre del año escolar.
- **Responsable:** Coordinador de TIC o docente designado para la formación digital.
- **Indicador de Logro:** Los estudiantes de sexto completarán al menos un proyecto de programación por bloques.

Relación con los descriptores operativos de la Competencia Digital

Las actuaciones del Plan Digital de Centro están directamente relacionadas con los descriptores de la Competencia Digital. Este resumen describe cómo cada actuación contribuye a desarrollar diferentes aspectos de la competencia digital:

1. Sesiones de Introducción a la Cuenta Educastur y Plataforma Office 365

Esta actuación garantiza que todos los estudiantes de primaria puedan acceder a su cuenta Educastur y utilizar las herramientas de Office 365.

Los descriptores de competencia digital relacionados incluyen CD2, CD3 y CD4.

- CD2 se aborda mediante la familiarización con Office 365, que permite a los estudiantes crear e integrar contenido digital en diferentes formatos.
- CD3 se refiere a la comunicación y colaboración, facilitada por la conexión con plataformas como Office 365 y Educastur.
- CD4 se refiere a la seguridad y el uso seguro de tecnologías digitales, asegurando que los estudiantes aprendan a usar plataformas de forma crítica y segura.

2. Integración del Correo Electrónico y Plataforma TEAMS (3º Primaria)

Este objetivo enseña a los estudiantes a utilizar el correo electrónico y la plataforma TEAMS para comunicarse y colaborar de manera efectiva. Está relacionado con CD1, CD3 y CD4.

- CD1 implica la alfabetización en información, enseñando a los estudiantes a buscar información y gestionar correos electrónicos de manera segura.
- CD3 se enfoca en la participación en proyectos escolares mediante herramientas digitales, lo que se logra al enseñar a los estudiantes a trabajar en equipo usando el correo electrónico y TEAMS.
- CD4, que trata sobre seguridad digital, se aborda mediante la enseñanza de prácticas seguras para el uso del correo electrónico y TEAMS.

3. Uso de Plataforma Office 365 (4º Primaria)

Esta actuación desarrolla habilidades en el uso de software de procesamiento de texto y presentaciones, como Word y PowerPoint. Conecta con CD2, CD3 y CD4.

- CD2 se centra en la creación e integración de contenidos digitales, lograda mediante actividades que fomentan el uso de herramientas de Office 365.
- CD3 aborda la colaboración y el trabajo en equipo, fomentado a través del uso de Office 365 para proyectos colaborativos.
- CD4 aborda la seguridad y privacidad, mediante prácticas para proteger datos personales y adoptar un uso seguro de tecnologías digitales.

4. Diseño Gráfico con Canva (5º Primaria)

Esta actuación busca capacitar a los estudiantes en el diseño gráfico básico usando Canva, conectando con CD2, CD3 y CD4.

- CD2 se refiere a la creación y reelaboración de contenidos digitales, lograda a través de proyectos de diseño gráfico.
- CD3 implica la colaboración, promovida mediante el uso de Canva para trabajos en equipo.
- CD4 aborda la seguridad digital, enseñando a los estudiantes a ser conscientes de la privacidad y proteger sus datos.

5. Programación por Bloques (6º Primaria)

Esta actuación introduce a los estudiantes a la programación por bloques usando herramientas como Scratch y code.org. Conecta con CD1, CD2, CD3, CD4 y CD5.

- CD1 se aborda mediante búsquedas guiadas y la organización de datos en proyectos de programación.
- CD2 se centra en la creación e integración de contenidos digitales, con proyectos de programación y desarrollo de habilidades computacionales.
- CD3 fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, incentivando proyectos colaborativos.
- CD4, relacionado con seguridad digital, se logra enseñando prácticas seguras al usar plataformas de programación.
- CD5 trata sobre la resolución de problemas y la creatividad, fomentada mediante proyectos de programación por bloques.

Estas actuaciones del Plan Digital de Centro están estrechamente vinculadas con los descriptores de competencia digital, asegurando que los estudiantes alcancen los objetivos del perfil de salida al final de la Educación Primaria.

Rúbrica de Evaluación para Sesiones de Formación Digital

Criterio 1: Comprensión y Utilización de la Plataforma Educativa

	1	2	3	4
Nivel de Comprensión: ¿Los estudiantes comprenden la utilidad de la plataforma Educastur y los recursos disponibles?				
Habilidad para Iniciar Sesión: ¿Los estudiantes pueden iniciar sesión en sus cuentas Educastur de manera efectiva?				
Exploración de Recursos: ¿Los estudiantes son capaces de explorar los recursos disponibles en la plataforma de manera autónoma?				
Criterio 2: Uso Efectivo del Correo Electrónico y TEAMS				
Redacción de Correos Electrónicos: ¿Los estudiantes pueden redactar correos electrónicos adecuados para diferentes propósitos?				
Colaboración en TEAMS: ¿Los estudiantes pueden utilizar TEAMS para colaborar en proyectos y comunicarse de manera efectiva?				
Criterio 3: Dominio de Office 365				
Uso de Funciones Básicas: ¿Los estudiantes pueden utilizar funciones básicas de Office 365?				
Creación de Contenido Educativo: ¿Los estudiantes son capaces de crear al menos un documento y una presentación utilizando Office 365?				
Criterio 4: Diseño Gráfico con Canva				
Familiarización con la Interfaz: ¿Los estudiantes pueden utilizar Canva para crear materiales educativos visualmente atractivos?				
Creación de Proyectos: ¿Los estudiantes completan al menos un proyecto utilizando Canva?				
Criterio 5: Programación por Bloques				
Comprensión de Conceptos Básicos: ¿Los estudiantes comprenden los conceptos básicos de la programación por bloques?				
Desarrollo de Proyectos: ¿Los estudiantes completan al menos un proyecto utilizando herramientas como Scratch y code.org?				