

PLAN DIGITAL CoDiCeTIC

Curso escolar

2025-2026

Código de Centro:

37002124

Centro docente:

Colegio MISIONERAS DE LA PROVIDENCIA-SANTA TERESA

C.I.F. del centro:

R3700177C

Localidad:

CIUDAD RODRIGO

Provincia:

SALAMANCA

Nivel CODICE TIC

4

Datos del responsable de la coordinación TIC:

Nombre :

ISRAEL

Apellidos:

DEL OLMO FRAILE

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL CODICE TIC

El Plan Digital CoDiCe TIC es un documento de centro que tiene dos intencionalidades: describir la situación funcional y organizativa del centro y definir un proyecto de acción.

Los centros participantes en el proceso de certificación «CoDiCe TIC» deben entregar al equipo técnico el Plan Digital de su centro, actualizado y adaptado a la normativa vigente.

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. PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA

5. EVALUACIÓN

- 5.1. Seguimiento y diagnóstico.
- 5.2. Evaluación del Plan.
- 5.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

1. INTRODUCCIÓN

Breve justificación y propósitos del Plan

El Plan Digital es la herramienta estratégica que concreta el PEC en actuaciones digitales, garantizando calidad y mejora continua en la integración tecnológica. Su justificación se articula en tres ejes: la alineación institucional con la PGA y el RRI para desarrollar la CD de forma coherente con el Modelo Educativo Misioneras; la calidad y acreditación, como documento clave para la renovación del Nivel 4 y la mejora futura del nivel; y la respuesta a las necesidades detectadas en el DAFO, priorizando la evaluación digital y la formación docente. El Plan basa sus actuaciones en 3 dimensiones: pedagógica (45%), orientada a consolidar la competencia digital del alumnado, el uso ético de la tecnología y metodologías inclusivas; organizativa(35%), centrada en el liderazgo digital, la acreditación docente y la comunicación y convivencia digital; y tecnológica(20%), destinada a garantizar una infraestructura segura, sostenible y conforme a la normativa vigente.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro.

- **Datos generales del centro (indicar número)**

Docentes	Alumnado	Aulas docencia	Otros
27	262	13	

- **Autorreflexión: Integración de Tecnologías en los Procesos del Centro**

Breve resumen de los resultados obtenidos de la herramienta SELFIE

El diagnóstico mediante SELFIE y Selfie for Teachers sitúa al centro en un nivel de madurez digital Experto B2

Resultados principales:

Fortalezas: Destaca una competencia muy alta en el Compromiso Profesional (Área 1) y Contenidos Digitales (Área 2), con un uso eficaz de herramientas corporativas y creación de materiales propios.

Mejora: Es prioritario sistematizar la Evaluación y Retroalimentación (Área 4), enfocándose en Learning Analytics y rúbricas digitales.

CDD: Existe heterogeneidad en el claustro; el objetivo es que el 75% alcance el nivel B2 para reducir la disparidad actual (B1 medio).

Infraestructura: Se cuenta con equipamiento en el 100% de las aulas y red fiable.

Este análisis fundamenta el Plan Digital para consolidar el Nivel 4 de CoDiCe TIC y avanzar hacia el Nivel 5.

- **Autorreflexión: Competencia Digital Docente**

Nivel acreditación CDD	Sin nivel	A1	A2	B1	B2	C1	TOTAL
Nº de docentes	9	0	1	1	15	1	27

- **Análisis Interno: Debilidades y Fortalezas**

Categoría	

Debilidades	<p>Debilidades:</p> <p>D.1. Evaluación y Feedback: Se ha detectado una falta de sistematización y de criterios comunes para evaluar la competencia digital del alumnado. Asimismo, el uso de la analítica del aprendizaje (Learning Analytics) es todavía insuficiente para ajustar las metodologías y personalizar el aprendizaje de forma efectiva.</p> <p>D.2. Heterogeneidad en la Competencia Digital Docente (CDD): Existe una marcada disparidad en las habilidades digitales entre los miembros del claustro. Además, se registra un bajo porcentaje de docentes con la acreditación oficial de nivel B2, lo que genera una brecha formativa interna.</p> <p>D.3. Cultura del Compartir y Gestión de Recursos: Hay una necesidad latente de formalizar y centralizar el repositorio de Recursos Educativos Abiertos (REA) y de buenas prácticas pedagógicas. Actualmente, existe una dispersión de los recursos didácticos que dificulta su aprovechamiento colectivo. Estas debilidades son consideradas críticas en las fuentes y se han priorizado como ejes de actuación de "Alta Prioridad" para el próximo bienio, especialmente en lo relativo a la creación de un banco de rúbricas digitales y el impulso de la formación docente para alcanzar el nivel B2.</p> <p>Fortalezas:</p> <p>F.1. Liderazgo y Compromiso de la Dirección: Existe un liderazgo digital claro por parte del Equipo Directivo, que impulsa la cultura digital y garantiza los recursos necesarios.</p> <p>Comisión TIC consolidada: El centro cuenta con una Comisión TIC activa y estable que coordina el desarrollo, seguimiento y evaluación de todas las líneas de actuación tecnológica.</p> <p>Gestión Digital Integral: Los procesos administrativos y de comunicación están completamente digitalizados a través de la plataforma Educamos y el ecosistema de Drive, lo que facilita la colaboración interna y la gestión de incidencias mediante sistemas rápidos como códigos QR.</p> <p>F.2. Infraestructura y Conectividad</p> <p>Equipamiento Universal: El 100% de las aulas (Infantil, Primaria y ESO) está dotado de ordenador, proyector, PDI o Smart TV.</p> <p>Conectividad Fiable: El centro dispone de una infraestructura de red moderna con Fibra Óptica y Wi-Fi segmentada por perfiles (profesorado/alumnado), protegida por un Firewall de seguridad.</p> <p>Recursos Móviles: Se dispone de bolsas de dispositivos (Chromebooks y tablets) para uso rotatorio, apoyando la atención a la diversidad y el aprendizaje por proyectos.</p> <p>F.3. Entorno de Aprendizaje y Competencia Docente</p> <p>Uso Universal de Plataformas: El uso de Google Classroom como entornos virtuales de aprendizaje seguros está generalizado en todas las etapas.</p> <p>Metodologías Activas e Inclusivas: Se implementan con éxito metodologías como el ABP, Robótica Educativa y Flipped Classroom, además de herramientas adaptativas como Snappet y Smile & Learn para la personalización del aprendizaje.</p> <p>Capacidad Docente Consolidada: El profesorado posee un nivel medio de competencia digital (Integrador B1), destacando especialmente en el compromiso profesional y la creación de contenidos digitales propios.</p> <p>Certificación Previa: El centro ya ostenta la Certificación CoDiCe TIC Nivel 4, lo que avala una trayectoria de integración tecnológica transversal y sólida en el tiempo.</p> <p>Sustentado en el diagnóstico DAFO, articula cuatro estrategias clave para la mejora continua:</p> <p>Estrategia Adaptativa: Implementación de un "Plan Masivo de Acreditación B2" para corregir la heterogeneidad docente aprovechando el marco institucional (D.2+O.1).</p> <p>Estrategia Defensiva: "Blindaje normativo" mediante la actualización del RRI y un plan de mantenimiento preventivo para proteger la infraestructura y la convivencia frente a la obsolescencia y el ciberacoso (F.2+A.2).</p> <p>Estrategia de Supervivencia: Formación prioritaria en RGPD y seguridad para mitigar riesgos legales.</p> <p>Estrategia Ofensiva: Potenciación del marketing digital y la innovación metodológica para proyectar el centro hacia el Nivel 5.</p>
-------------	--

2.2. Objetivos del Plan de acción.

Será necesario definir al menos un objetivo por área, con un límite de dos como máximo.

	Área seleccionada	Objetivos
Dimensión Educativa	ÁREA 2	<p>OE.2.1. Consolidar metodologías activas y el Pensamiento Computacional (PC). Inclusión de actividades de Robótica/PC y uso de herramientas de Inclusión Digital (Snappet/Smile&Learn) en el 100% de las Programaciones Didácticas de Primaria y ESO.</p>

Dimensión Educativa	ÁREA 4	OE.4.1. Sistematizar la Evaluación de la Competencia Digital (CD) y el Feedback. Creación de un Banco de Rúbricas Digitales (CoRubrics) consensuado y su uso generalizado para la coevaluación y autoevaluación (75% de docentes).
Dimensión Educativa	ÁREA 5	OE.5.1. Formalizar la Secuenciación de la CD y la gestión de REA. El 100% de las PDs reflejan la Matriz de Secuenciación de la CD, y el Repositorio Interno (Drive) contiene REA categorizados y documentados con licencias Creative Commons (CC).

	Área seleccionada	Objetivos
Dimensión Organizativa	ÁREA 1	OO.1.1. Garantizar la integración TIC en la normativa institucional. Revisión y aprobación del Apartado TIC en el RRI y la PGA, integrando los protocolos de seguridad y convivencia digital antes de noviembre de 2025.
Dimensión Organizativa	ÁREA 3	OO.3.1. Reducir la heterogeneidad y promover la Acreditación CDD Nivel B2. El 75% del claustro participa activamente en formaciones oficiales para la Acreditación CDD (B2) y utiliza el Plan de Acogida TIC para nuevos docentes.
Dimensión Organizativa	ÁREA 6	OO.6.1. Formalizar el Plan de Comunicación Digital y Extender el uso de Drive. Definición y difusión del Plan de Comunicación (RRSS/Web) y el 100% de las comunicaciones formales a familias/alumnado se realizan a través de Educamos/Correo Corporativo (evitando WhatsApp).

	Área seleccionada	Objetivos
Dimensión Tecnológica	ÁREA 7	OT.7.1. Asegurar la Sostenibilidad y la compensación de Brecha Digital. Aplicación anual del protocolo de Desafectación de equipos obsoletos (NIMA/Acta de Entrega). Mantenimiento de la bolsa de préstamo de dispositivos con el Contrato de Cesión actualizado.
Dimensión Tecnológica	ÁREA 8	OT.8.1. Reforzar la Ciberseguridad y el Cumplimiento Normativo. Adaptación del RRI/Plan de Convivencia para abordar los riesgos digitales (ciberacoso, suplantación). Formación obligatoria sobre RGPD y Propiedad Intelectual para el 100% de la comunidad educativa (Plan de Formación).

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

Actuación	Temporalización	Responsable
Integración Normativa y Operativa: Revisar y adaptar documentos internos (PEC, PGA, RRI) incluyendo el Plan Digital como anexo oficial	1.º Trimestre (2025/2026)	Equipo Directivo / Coordinador TIC
Impulso de la Acreditación CDD Nivel B2: Integrar líneas formativas en el Plan de Formación para alcanzar el nivel B2.	Continuo (Anual)	Coordinador Formación / Comisión TIC.
Formalización del Plan de Comunicación Digital: Creación y difusión del documento de estilo y protocolos de comunicación del centro.	1.º Trimestre (2025/2026)	Comisión TIC / Equipo Directivo.
Sistematización del Plan de Acogida TIC: Protocolizar la adaptación de nuevos docentes mediante un Aula Virtual de Acogida.	1.º Trimestre (2025/2026)	Coordinador TIC / Formación.

Banco de Rúbricas de CD: Creación y uso obligatorio de un repositorio de rúbricas consensuadas para evaluar la competencia digital.	2.º Trimestre (2025/2026)	CCP / Coordinador TIC.
Sistematización del Pensamiento Computacional: Consolidar la robótica (Bee-Bot, Arduino) en el currículo y celebrar la Semana del Código.	Continuo	CCP / Coordinador TIC.
Repositorio Único de REA: Centralización de recursos didácticos digitales con etiquetado de licencias Creative Commons.	2.º Trimestre (2025/2026)	Comisión TIC / CCP.
Uso ético de la Inteligencia Artificial (IA): Formación e integración de actividades críticas sobre IA generativa en el aula.	2.º Trimestre (2025/2026)	Comisión TIC / CCP.
Formación Obligatoria en RGPD y Propiedad Intelectual: Talleres anuales sobre protección de datos y derechos de autor para el claustro.	1.º Trimestre (Anual)	Coordinador Formación / Comisión TIC.
Protocolo de Desafectación (NIMA): Aplicación anual de la normativa de reciclado de equipos obsoletos y gestión de residuos.	Anual (3.º Trimestre)	Coordinador TIC / Dirección.
Auditoría Interna de Seguridad: Medición del cumplimiento de protocolos de contraseñas y copias de seguridad.	Anual (2.º Trimestre)	Coordinador TIC / Equipo Directivo
Optimización de la Red Wi-Fi: Auditoría y segmentación de la red para soportar el Plan de Integración de Dispositivos Móviles.	2.º Trimestre (2025/2026)	Coordinador TIC / Dirección.

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

Actuación	Temporalización	Responsable
Publicación Institucional: Subida del Plan Digital completo a la Web del centro para consulta pública y a las Unidades Compartidas (Drive) para el claustro.	1.º Trimestre (2025/2026)	Comisión TIC.
Presentación y Aprobación: Exposición de las líneas de acción ante el Claustro, el Consejo Escolar y la CCP para su inclusión en la PGA.	Septiembre - Octubre (Anual)	Comisión TIC.
Dinamización Docente: Protocolo de información a nuevas incorporaciones mediante el Plan de Acogida TIC y difusión de la oferta formativa CDD	Continuo (especialmente 1.º Trimestre)	Mentor Digital / Coordinador de Formación
Difusión Externa: Publicación de logros (Robótica, Semana del Código) en redes sociales oficiales (Facebook, Instagram, X) siguiendo la guía de estilo de la JuntaCyL	Continuo	Responsable de Redes Sociales (RRSS)

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación con la organización, gestión y liderazgo y pretensiones a corto-medio plazo.

La línea de trabajo se centra en un liderazgo digital donde el Equipo Directivo actúa como principal impulsor de la cultura tecnológica, garantizando que los objetivos del Plan Digital se integren formalmente en la PGA, el PEC y el RRI. La Comisión TIC funciona como motor estratégico, coordinando el desarrollo y evaluación de las acciones, mientras que la gestión académica y documental está digitalizada mediante Educamos y Unidades Compartidas (Drive) para optimizar tiempos y centralizar recursos.

A corto-medio plazo, el centro pretende renovar la certificación CoDiCe TIC Nivel 4 y avanzar hacia el Nivel 5. Las metas incluyen automatizar la gestión de incidencias con sistemas de códigos QR en las aulas, implementar la figura del "Mentor Digital" para dinamizar la formación entre docentes y formalizar un Plan de Comunicación Digital que unifique los canales oficiales (Educamos/Correo corporativo) para reforzar la seguridad y confianza digital.

• Funciones, tareas y responsabilidades

Equipo directivo

Dentro de la estructura organizativa del centro, las funciones del Equipo Directivo son fundamentales para garantizar la cohesión pedagógica, la gestión de recursos y el liderazgo en la transformación digital. Sus responsabilidades principales, según los documentos institucionales, se resumen en los siguientes puntos:

- 1. Liderazgo y Planificación Estratégica ¿ Impulso de la cultura digital: Actúa como el principal motor de la transformación tecnológica, garantizando que los objetivos del Plan Digital se integren en la Programación General Anual (PGA).
- 2. Definición de principios educativos: Es el órgano encargado de expresar y dar continuidad a los principios que definen el modelo educativo del centro.
- 3. Asesoramiento y unificación: Funciona como un órgano de asesoramiento para el Director General en la animación, unificación y coordinación de todas las actividades del colegio.
- 4. Gestión de Recursos y Normativa ¿ Dotación de recursos: Asegura la disponibilidad de los recursos materiales y tecnológicos necesarios para el desarrollo del currículo.
- 5. Revisión normativa: Lidera la actualización y revisión de documentos clave como el Reglamento de Régimen Interior (RRI) para incluir protocolos de seguridad, convivencia digital y el uso ético de las TIC.
- 6. Gestión del profesorado: Es responsable, junto al coordinador TIC, de convocar y realizar las reuniones informativas del Plan de Acogida TIC para los docentes de nueva incorporación.
- 7. Convivencia, Crisis y Comunicación ¿ Gestión de la convivencia: Forma parte activa de la Comisión de Convivencia específica (junto al tutor, orientador y coordinador de convivencia) para analizar y resolver conflictos o casos de posible acoso escolar.
- 8. Comunicación de crisis: Integra el Equipo de Comunicación de Crisis, determinando las estrategias para afrontar situaciones extraordinarias que amenacen los objetivos o la imagen del centro.
- 9. Apoyo a la comunicación: Respaldada al equipo de marketing en todas las acciones donde la comunicación institucional sea un elemento fundamental.
- 10. Evaluación y Seguimiento ¿ Evaluación institucional: Actúa como agente evaluador de la PGA y del propio centro, analizando el grado de cumplimiento de los objetivos y la eficacia de la práctica docente.
- 11. Supervisión pedagógica: El director, como parte del equipo, evalúa las programaciones didácticas y el funcionamiento de los departamentos para proponer mejoras en la memoria final de curso.
- 12. Seguimiento del Plan Digital: Lidera, junto a la Comisión TIC, la elaboración de la memoria anual que recoge el grado de consecución de los objetivos tecnológicos y pedagógicos.

En resumen, el Equipo Directivo no solo gestiona la parte administrativa, sino que es el garante de que el Ideario y el Carácter Propio del centro se traduzcan en prácticas diarias efectivas, seguras y actualizadas a las demandas de la sociedad digital.

Comisión TIC

La Comisión TIC, liderada por el Coordinador TIC, actúa como el enlace fundamental entre el Equipo Directivo, la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP) y el claustro para asegurar que la integración de las tecnologías esté planificada y documentada. Sus funciones se renuevan anualmente en la Programación General Anual (PGA) y se agrupan en las siguientes áreas de responsabilidad: 1. Coordinación y Liderazgo Estratégico ¿ Gestión del Plan Digital: Coordinar el desarrollo, seguimiento y evaluación de todas las líneas de actuación del Plan Digital CoDiCe TIC. ¿ Integración Curricular: Actuar como motor para asegurar que la CCP traslade la secuenciación de la Competencia Digital (CD) y las estrategias metodológicas (como ABP o Robótica) a las programaciones didácticas de todas las áreas. ¿ Difusión Institucional: Presentar las líneas de acción del plan ante el Claustro, el Consejo Escolar y la CCP para su aprobación oficial. 2. Gestión de Recursos e Infraestructura ¿ Mantenimiento Técnico: Gestionar el inventario del centro y supervisar el protocolo de resolución de incidencias tecnológicas. ¿ Soporte Operativo: Analizar mensualmente los informes de fallos de hardware o red registrados a través del sistema de formularios QR para priorizar las reparaciones y renovaciones. ¿ Administración de Cuentas: Centralizar la gestión, entrega y activación de las credenciales de acceso a las plataformas corporativas como Educamos y G Suite. 3. Dinamización Pedagógica y Formación ¿ Cultura del Compartir: Promover la creación de materiales didácticos propios y dinamizar el repositorio único de Recursos Educativos Abiertos (REA) en las unidades compartidas de Drive. ¿ Plan de Acogida: Elaborar y actualizar tutoriales, guías y materiales para el Aula Virtual de Acogida, facilitando la integración inmediata de nuevos docentes, alumnos y familias. ¿ Formación Continua: Detectar las necesidades formativas del claustro (mediante herramientas como Selfie for Teachers) y orientar a los docentes en su itinerario para obtener la Acreditación CDD Nivel B2. 4. Seguimiento y Evaluación ¿ Informes de Progreso: Realizar reuniones trimestrales para analizar métricas de uso de las aulas virtuales y elaborar informes de seguimiento para la CCP. ¿ Memoria Final: Colaborar con el Equipo Directivo en la redacción de la Memoria Final de Centro, detallando específicamente: ¿ El grado de implementación del Banco de Rúbricas de CD. ¿ La participación del profesorado en el repositorio de recursos. ¿ La eficacia de las normas del Reglamento de Régimen Interior (RRI) respecto al uso seguro de dispositivos y la convivencia digital.

Responsable de la coordinación TIC / Responsable de medios informáticos

El Responsable de la coordinación TIC (o Responsable de medios informáticos) actúa como el motor operativo y estratégico de la transformación digital en el centro, sirviendo de enlace fundamental entre el Equipo Directivo, la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP) y el resto del claustro. A continuación, se detallan sus funciones específicas según las dimensiones del Plan Digital: 1. Liderazgo y Planificación Estratégica ¿ Gestión del Plan Digital: Es el responsable principal de coordinar el desarrollo, seguimiento y evaluación de todas las líneas de actuación del Plan CoDiCe TIC. ¿ Alineación Institucional: Garantiza que los contenidos y tareas digitales estén alineados con la Programación General Anual (PGA) y los objetivos de certificación del centro. ¿ Participación en Órganos: Presenta las líneas de acción ante el Claustro, el Consejo Escolar y la CCP para asegurar su aprobación e integración normativa. 2. Gestión de Recursos e Infraestructura ¿ Mantenimiento del Inventario: Gestiona el inventario tecnológico del centro y planifica la renovación progresiva de equipos obsoletos. ¿ Gestión de Incidencias: Administra el protocolo de resolución de fallos técnicos a través del sistema de formularios digitales con código QR, analizando mensualmente los informes para priorizar reparaciones de hardware o red. ¿ Control de Accesos: Centraliza la coordinación para la entrega, activación y gestión de credenciales de las plataformas corporativas (Educamos y G Suite/Google Workspace). 3. Apoyo Pedagógico y Formación (Área 3) ¿ Dinamización del Claustro: Impulsa la "cultura del compartir" recursos y promueve que el profesorado alcance la Acreditación CDD Nivel B2. ¿ Plan de Acogida TIC: Junto al director, convoca reuniones informativas para docentes de nueva incorporación, entregando la documentación técnica necesaria y guiándoles en el conocimiento de las herramientas del centro. ¿ Guía para Alumnos y Tutores: Colabora con los tutores para guiar a los alumnos nuevos en el manejo de las herramientas TIC que utiliza el colegio. 4. Gestión de Contenidos y Seguridad (Área 5 y 8) ¿ Administración del Repositorio: Mantiene y organiza el repositorio central en Google Drive, asegurando que los materiales (REA) estén correctamente estructurados y documentados. ¿ Monitorización de Seguridad: Realiza un seguimiento diario de los registros de actividad en el Aula Virtual y supervisa el cumplimiento del Reglamento de Régimen Interior (RRI) en lo referente al uso seguro de dispositivos. ¿ Uso de Canales Oficiales: Monitoriza que el profesorado utilice exclusivamente los canales formales (Educamos y correo corporativo) para la comunicación con familias, evitando aplicaciones de mensajería no profesionales. 5. Seguimiento y Evaluación (Área 4) ¿ Informes de Progreso: Elabora informes trimestrales sobre métricas de uso de las plataformas y efectividad del soporte técnico para presentarlos a la CCP. ¿ Memoria Final: Colabora con el Equipo Directivo en la redacción de la Memoria Final de Centro, evaluando el grado de cumplimiento de los objetivos SMART y proponiendo ajustes para el curso siguiente.

• Relación del Plan Digital con documentos y planes institucionales

Documento Institucional	Documento Institucional Relación con el Plan Digital (indicar n.º página y/o apartados específicos)
-------------------------	---

Proyecto educativo

El Plan Digital CoDiCe TIC se define como la herramienta estratégica que traduce la visión del PEC en acciones digitales concretas, garantizando que la tecnología sea coherente con el "Modelo Educativo Misioneras". Según el apartado 3.1.2, su relación se establece en la dimensión de Fines y Valores / Misión Educativa, donde las TIC son un medio clave para la formación integral del alumnado. El PEC fundamenta el uso de la Competencia Digital (CD) de forma transversal en el currículo para fomentar la comprensión lectora, el espíritu crítico y el pensamiento computacional. Dentro del propio PEC, en su apartado de Visión, se explicita la intención de potenciar las nuevas tecnologías para que el alumnado sea competente en el campo tecnológico en el futuro. Asimismo, su Línea Metodológica destaca el fomento de las TIC para desarrollar una actitud racional y crítica hacia las mismas. Finalmente, el Plan Digital se integra formalmente como un Anexo Oficial del PEC para asegurar su cumplimiento normativo.

• **Integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos**

Ámbito	Herramienta	Utilidad
Gestión	Educamos	Se utiliza para el registro sistemático de faltas (control de absentismo), la gestión de calificaciones, la realización de tutorías y la comunicación formal con las familias
Gestión	Unidades Compartidas (Drive)	Su utilidad principal es centralizar el repositorio del claustro, incluyendo programaciones didácticas, actas de reuniones y recursos, combatiendo así la dispersión de documentos
Gestión	Formulario digital con Código QR	Permite el registro rápido de fallos de hardware o software en las aulas, facilitando que el Coordinador TIC y el equipo de mantenimiento prioricen y resuelvan las averías de forma eficiente
Gestión	SELFIE	Herramientas empleadas para la autoevaluación del centro y la recogida de evidencias necesarias para la certificación oficial CoDiCe TIC

Ámbito	Herramienta	Utilidad
Organización	Secretaría Virtual (Web del centro)	Sirve para la digitalización de trámites administrativos comunes, tales como la descarga de documentos, gestión de justificantes y permisos de salidas
Organización	Correo Corporativo	Se establecen como los canales obligatorios para la transmisión de decisiones, acuerdos del Plan Digital y el trabajo colaborativo entre los miembros del equipo docente
Organización	Sociescuela	Herramientas informáticas destinadas al registro y gestión de la convivencia escolar, permitiendo la detección y seguimiento de casos de ciberacoso o conflictos

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a las prácticas de enseñanza y aprendizaje y pretensiones a corto-medio plazo.

Línea de trabajo actual El centro emplea las TIC como medio esencial para la atención a la diversidad bajo un enfoque activo y participativo.

Se priorizan metodologías como el ABP y Flipped Classroom, apoyadas en herramientas colaborativas. La inclusión se garantiza mediante los principios del DUA. Además, se integra el pensamiento computacional y la robótica en áreas STEM, junto a un Plan de Lectura que fomenta la alfabetización informacional digital.

Pretensiones 2025-2027: Consolidar el Nivel 4.mProtocolo MD: Crear un marco formal para el uso seguro de dispositivos móviles en el aula e integrarlo en el RRI. IA Ética: Formar al profesorado y alumnado en el uso crítico y regulación de la Inteligencia Artificial generativa. Espacios (EFA): Adecuar las aulas mediante proyectos de innovación para favorecer la experimentación tecnológica. Personalización: Generalizar el uso de herramientas adaptativas como Snappet y Smile & Learn en Primaria y ESO.

- **Procesos de integración didáctica de las TIC**

Estrategias para la integración de las TIC

Como Objeto de Aprendizaje: El alumnado adquiere la Competencia Digital (CD) mediante la secuenciación de contenidos específicos en todas las etapas. Esto incluye el desarrollo del Pensamiento Computacional y la Robótica desde Primaria hasta ESO, utilizando herramientas como Scratch, Code, LEGO WeDo, Spike o Arduino

Como Entorno de Aprendizaje: Se han consolidado Google Classroom como los entorno virtual de aprendizaje universales. Las aulas están equipadas con PC, Proyectores, PDI o Smart TV, garantizando la ubicuidad del acceso a recursos digitales en cada sesión

Como Medio para la Inclusión (Diferenciación): Las TIC son el vehículo principal para la respuesta a las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Se emplean herramientas adaptativas como Snappet y Smile & Learn, que permiten individualizar las tareas y el feedback según el ritmo de cada alumno.

Metodologías Activas: Se fomenta el uso generalizado del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Flipped Classroom (aula invertida). El alumnado utiliza dispositivos para la investigación, la creación de contenidos multimedia y la resolución de problemas reales o simulados

Enfoque STEM e Indagación: Se integran proyectos de Robótica Educativa y diseño en las áreas de ciencias y tecnología para fomentar el pensamiento crítico y el espíritu científico. Por ejemplo, en Ciencias Naturales se utilizan tabletas para registrar información del entorno y realizar investigaciones guiadas

Alfabetización Informacional y Crítica: Vinculada al Plan de Lectura, la estrategia se centra en la búsqueda guiada, la selección de fuentes fiables y la discriminación de información en diferentes soportes digitales (CD1)

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): La tecnología facilita múltiples medios de representación (vídeos, infografías, audios), expresión (presentaciones orales apoyadas en TIC, grabaciones) e implicación (gamificación con Kahoot o Quizizz)

- **Criterios y modelos metodológicos y didácticos**

Criterios comunes	Tecnología educativa
Enfoque Constructivista y Competencial	a integración de las TIC no es un fin en sí mismo, sino un medio para que el alumnado construya su propio conocimiento. Se parte del nivel competencial del alumno para introducir experiencias digitales progresivas, pasando de consumidores a creadores de contenido. Se prioriza el uso de la tecnología para la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en contextos reales.

Inclusión y Accesibilidad (DUA)

La tecnología actúa como palanca principal para la equidad. Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofreciendo múltiples formas de representación (texto a voz, subtítulos, aumento de tamaño de letra), acción y expresión (uso de audios, vídeos o mapas mentales para demostrar lo aprendido). Se utilizan herramientas adaptativas como Snappet para personalizar el ritmo de aprendizaje.

Transversalidad e Interdisciplinariedad

La Competencia Digital (CD) se trabaja de forma transversal en todas las áreas y materias, no solo en las tecnológicas. Se vincula con planes institucionales como el Plan de Lectura (alfabetización informacional y lectura digital) y proyectos interdisciplinares (STEM, Comunica).

Seguridad y Ciudadanía Digital

Existe un criterio estricto de uso seguro y responsable. Se prohíbe el uso de dispositivos personales móviles en el centro; todo trabajo se realiza con dispositivos corporativos y cuentas institucionales (Educamos/Google/Microsoft) para garantizar la protección de datos. Se fomenta la "etiqueta digital" y el respeto a la propiedad intelectual (uso de licencias Creative Commons).

Estandarización de Entornos

Se establece un entorno virtual unificado para evitar la dispersión. Educamos se utiliza para la gestión y comunicación formal, mientras que Google Classroom son los entornos pedagógicos obligatorios para el flujo de trabajo docente-discente.

Criterios comunes Tecnología educativa Enfoque Constructivista y Competencial La integración de las TIC no es un fin en sí mismo, sino un medio para que el alumnado construya su propio conocimiento. Se parte del nivel competencial del alumno para introducir experiencias digitales progresivas, pasando de consumidores a creadores de contenido. Se prioriza el uso de la tecnología para la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en contextos reales. Inclusión y Accesibilidad (DUA) La tecnología actúa como palanca principal para la equidad. Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofreciendo múltiples formas de representación (texto a voz, subtítulos, aumento de tamaño de letra), acción y expresión (uso de audios, vídeos o mapas mentales para demostrar lo aprendido). Se utilizan herramientas adaptativas como Snappet para personalizar el ritmo de aprendizaje. Transversalidad e Interdisciplinariedad La Competencia Digital (CD) se trabaja de forma transversal en todas las áreas y materias, no solo en las tecnológicas. Se vincula con planes institucionales como el Plan de Lectura (alfabetización informacional y lectura digital) y proyectos interdisciplinares (STEM, Comunica). Seguridad y Ciudadanía Digital Existe un criterio estricto de uso seguro y responsable. Se prohíbe el uso de dispositivos personales móviles en el centro; todo trabajo se realiza con dispositivos corporativos y cuentas institucionales (Educamos/Google/Microsoft) para garantizar la protección de datos. Se fomenta la "etiqueta digital" y el respeto a la propiedad intelectual (uso de licencias Creative Commons). Estandarización de Entornos Se establece un entorno virtual unificado para evitar la dispersión. Educamos se utiliza para la gestión y comunicación formal, mientras que Google Classroom son los entornos pedagógicos obligatorios para el flujo de trabajo docente-discente. Evaluación Formativa y Feedback

La tecnología se utiliza para diversificar la evaluación. Se emplean herramientas digitales para la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación (banco de rúbricas digitales, formularios), permitiendo un feedback inmediato y constante al alumnado.

Modelos metodológicos y didácticos	Tecnología educativa
Metodologías Activas y Participativas	Uso generalizado de herramientas que sitúan al alumno como protagonista. Se emplean dispositivos (Chromebooks, tablets, PCs) para que el alumnado investigue, cree y comparta, superando el modelo meramente expositivo.
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	El alumnado utiliza las TIC para investigar, colaborar y elaborar un producto final digital (presentaciones, vídeos, podcasts, revistas digitales). Se estructuran situaciones de aprendizaje donde la tecnología es un recurso obligatorio para resolver retos.
Flipped Classroom (Aula Invertida)	Se utiliza para optimizar el tiempo de aula. El alumnado accede a contenidos teóricos (vídeos explicativos, tutoriales) en casa o previamente a través de las aulas virtuales (Classroom), dedicando el tiempo de clase a la práctica y resolución de dudas.
Gamificación	Integración de dinámicas de juego mediante aplicaciones como Kahoot, Quizziz, Genially o Wordwall para motivar, repasar contenidos y realizar evaluaciones formativas lúdicas.

Aprendizaje Cooperativo	Uso de herramientas colaborativas en la nube (Google Drive, Docs, Slides) que permiten la edición simultánea y el trabajo en equipo, tanto presencial como virtual, asignando roles rotativos dentro de los grupos.
Pensamiento Computacional y Robótica (STEM)	Implementación vertical desde Primaria a ESO. Se utilizan recursos manipulativos y de programación como Lego WeDo, Lego Spike, Scratch y Arduino, así como simuladores, para desarrollar el razonamiento lógico y la resolución de problemas técnicos.
Investigación e Indagación	Uso guiado de internet para la búsqueda, selección y curación de contenidos (Webquest, caza del tesoro). Se enseña a contrastar fuentes y a gestionar la información para transformarla en conocimiento, utilizando buscadores seguros y bibliotecas digitales.

• **Procesos de individualización para la inclusión educativa**

Acción individualizada	Tecnología educativa
Adaptación de acceso al texto para dificultades de lectura/dislexia	Uso de tipografías claras, aumento de tamaño de letra y ajuste de interlineado (1,5) para facilitar la decodificación visual. Fuentes específicas como OpenDyslexic, procesadores de texto (Word/Docs) para ajustar formato, y software de lector inmersivo.
Aprendizaje adaptativo y ritmos personalizados	Ajuste automático de la dificultad de los ejercicios según el nivel de dominio del alumno en tiempo real para refuerzo o ampliación. Plataforma Snappet (Matemáticas, Lengua, Inglés) y Smile & Learn en Primaria para itinerarios individualizados.
Compensación de dificultades de escritura.	Permitir la entrega de tareas mediante canales alternativos al texto escrito, reduciendo la fatiga motriz o cognitiva. Herramientas de dictado por voz (speech-to-text), grabadoras de audio (Audacity), creación de podcasts o vídeos para evaluaciones orales.
Apoyo a la discapacidad visual	Adaptación del entorno visual y acceso a contenidos mediante magnificación o conversión de formato. Lupa digital, monitores adaptados (ONCE), configuración de alto contraste o inversión de colores en pantallas, y lectores de pantalla.
Apoyo a la discapacidad auditiva	Garantizar el acceso a la información oral y audiovisual mediante el canal visual. Uso de subtítulos en vídeos (YouTube, plataformas educativas), sistemas de FM conectados a dispositivos y amplificación de audio en el aula.
Organización y Funciones Ejecutivas (TDAH)	Estructuración de tareas, gestión del tiempo y secuenciación de pasos para mejorar la autonomía. Tableros digitales Kanban (para planificación visual de tareas), temporizadores digitales para fragmentar el trabajo y listas de verificación (checklist) visuales.
Enriquecimiento para Altas Capacidades	Actividades de profundización, investigación autónoma y creación de productos complejos. Programación avanzada con Scratch/Arduino, herramientas de diseño 3D (Tinkercad, SketchUp), y editores de vídeo/presentaciones (Genially, Canva) para proyectos creativos.

Andamiaje para la incorporación tardía / desconocimiento del idioma.

Apoyo visual y traducción inmediata para acceder al currículo mientras se adquiere la lengua vehicular. Traductores online, diccionarios visuales digitales, aplicaciones de aprendizaje de idiomas (Duolingo, Byme) y uso de imágenes/pictogramas en tabletas.

Autoevaluación y regulación del esfuerzo (Educación Física)

Visualización del propio desempeño para la autocorrección motriz y objetivación del esfuerzo físico. Grabación y análisis de vídeo (análisis biomecánico) en tabletas/Chromebooks y uso de pulsómetros o apps de registro de actividad.

Evaluación multinivel y flexible (DUA)

Ofrecer múltiples opciones para demostrar lo aprendido, reduciendo la ansiedad ante el examen tradicional. Herramientas de respuesta interactiva como Kahoot, Quizziz o Plickers; creación de mapas mentales digitales (CmapTools) o murales digitales (Padlet).

3.3. Desarrollo profesional.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación al desarrollo profesional y pretensiones a corto-medio plazo.

El área de Desarrollo Profesional se centra en reducir la heterogeneidad de la CDD. La línea de trabajo se basa en la detección sistemática de necesidades (SELFIE, encuestas) y la articulación de la formación con el CFIE mediante una modalidad dual: Grupos de Trabajo para la transferencia al aula y actividades abiertas. Se priorizan temáticas como la evaluación digital, la ciberseguridad (RGPD) y el uso de la IA. Asimismo, se consolida el protocolo de integración con la figura del "Mentor Digital".

A corto-medio plazo (2025-2027), las pretensiones son:

1. Alcanzar la Acreditación CDD Nivel B2 en el 75% del claustro.
2. Sistematizar la acogida creando materiales de Autoformación como recursos de consulta permanente.
3. Fomentar el uso avanzado de Drive para crear repositorios compartidos y evitar la dispersión de recursos.
4. Garantizar la aplicación curricular real de la formación recibida en robótica e IA.

- **Detección de las necesidades formativas del profesorado.**

Método empleado

- Formulario
 Selfie for Teachers
 Otros (especificar):

Se realiza una detección sistemática anual mediante la herramienta SELFIE for Teachers para medir el nivel de Competencia Digital Docente (CDD). Se complementa con un formulario interno (Google Forms) para recoger intereses específicos (IA, ABP). Además, la Comisión TIC y la CCP integran el análisis DAFO, las propuestas de la Memoria Final del curso anterior y la evaluación de los Proyectos de Innovación (PIE) para alinear la formación con los objetivos estratégicos.

- **Estructuración del proceso formativo para la integración de las TIC en el curso actual**

Modalidad	Título	N.º de participantes	Nivel CDD	¿Se evalúa la aplicación en el aula?
Curso	Personalizar la enseñanza y automatizar la evaluación (Inteligencia Artificial)	Claustro general (Se busca acreditar al 75% del claustro)	B2	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Curso	Potenciando clímas de respeto y convivencia. Prácticas restaurativas y mediación escolar	Profesorado de 5º y 6º E.P. y 1º a 4º ESO		<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

Curso	Diversidad y problemas de conducta	Profesorado de Infantil y 1º a 4º de E.P.		<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Grupo de trabajo	Estimulación Temprana	Profesorado interesado		<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Grupo de trabajo	Internacionalización del Centro (Erasmus +)	Equipo Erasmus y profesorado implicado	B1	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
Curso	Acreditación de la Competencia Digital Docente	Objetivo: 75% del claustro	B2	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> No

• **Estrategias de acogida para la integración y adaptación del profesorado**

Estrategias de acogida	Responsable
Jornada de Formación y Acogida (Septiembre) Reunión informativa obligatoria en los primeros días de septiembre donde se explican las directrices del Plan Digital, las normas de uso de las TIC recogidas en el RRI y se fomenta la participación en el itinerario formativo.	Director y Coordinador TIC.
Entrega de la Guía de Acogida Digital y Credenciales. Facilitación de usuarios y contraseñas para las plataformas corporativas (Educamos, G Suite/Microsoft 365) y redes Wi-Fi (Ced_Docencia). Entrega de documentación sobre protocolos de incidencias y gestión digital.	Director y Coordinador TIC.
Figura del "Mentor Digital" Asignación de un docente con alta competencia digital que acompaña al nuevo profesorado durante el primer trimestre. Su función es orientar en el uso de los recursos corporativos, la estructura de Classroom y guiar el itinerario hacia la acreditación CDD Nivel B2.	Mentor Digital (Docente asignado) y Coordinador TIC.
Inclusión operativa en el Ecosistema Digital (Drive) Incorporación inmediata del docente a los grupos de trabajo en la nube (OneDrive, SharePoint y canales de nivel/ciclo) para acceder a programaciones y documentación oficial.	Coordinador TIC.
Aula Virtual de Acogida y Autoformación. Habilitación de un espacio virtual (Drive) con materiales autoformativos, tutoriales de herramientas del centro y guías de consulta permanente sobre gestión digital y propiedad intelectual para facilitar la adaptación autónoma.	Coordinador TIC y Coordinador de Formación
Formación en Protocolos de Seguridad y Gestión. Instrucción específica sobre el registro de incidencias (uso de códigos QR), prohibición de dispositivos personales del alumnado, cumplimiento del RGPD y uso de canales oficiales (Educamos) para la comunicación con familias.	Coordinador TIC y Mentor Digital.

3.4. Procesos de evaluación.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a los procesos de evaluación y pretensiones a corto-medio plazo.

La línea de trabajo prioriza una evaluación continua y formativa que integra herramientas digitales (Forms, Kahoot, Quizziz, Snappet) para facilitar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, ofreciendo feedback inmediato al alumnado. Actualmente, el centro se enfoca en superar la falta de sistematización de criterios comunes detectada para evaluar específicamente la Competencia Digital (CD).

A corto-medio plazo, el objetivo estratégico (OE.4.1) es sistematizar la evaluación de la CD. Las pretensiones incluyen la creación y uso obligatorio de un Banco de Rúbricas Digitales consensuado por parte del 75% del claustro. Asimismo, se impulsará la formación en Analítica del Aprendizaje (Learning Analytics) para interpretar los informes de actividad de las aulas virtuales y personalizar la enseñanza. La CCP garantizará que el 100% de las Programaciones incluyan los indicadores de logro de la CD siguiendo la transversalidad entre etapas y cursos.

- **Procesos educativos: Herramientas empleadas por el centro...**

Proceso de evaluación	Tipo de herramienta	Descripción
para evaluar por competencias al alumnado (entre ellas, la CD).	Rúbricas de evaluación (CoRubrics, Additio/iDoceo) Plataformas de aprendizaje adaptativo (Snappet, Smile & Learn) Herramientas de respuesta interactiva y gamificación (Kahoot!, Quizziz, EdPuzzle) Portfolios y Diarios de Aprendizaje (Digitales/Analógicos) Listas de cotejo y Escalas de valoración	Matrices de valoración integradas en las programaciones que desglosan los criterios de evaluación en niveles de desempeño. Se utilizan para calificar productos finales (vídeos, presentaciones, murales digitales) y medir objetivamente la adquisición de competencias, incluida la Competencia Digital (CD), permitiendo al alumnado conocer previamente qué se espera de él. Software que registra en tiempo real el progreso del alumnado en materias instrumentales (Matemáticas, Lengua, Inglés), proporcionando informes de datos objetivos sobre el dominio de estándares y competencias para la evaluación continua y formativa. Aplicaciones para realizar evaluaciones diagnósticas o formativas mediante cuestionarios lúdicos y vídeos interactivos, facilitando la comprobación inmediata de conocimientos y la motivación del alumnado. Recopilación sistemática de evidencias de trabajo (grabaciones, textos, proyectos) almacenadas en entornos físicos o virtuales (Google Drive). Permiten valorar la evolución del desempeño, la reflexión sobre el propio aprendizaje (aprender a aprender) y la competencia digital en la gestión de archivos. Instrumentos de observación sistemática utilizados para registrar la presencia o ausencia de conductas, habilidades o tareas específicas (ej. uso seguro de dispositivos, trabajo cooperativo) durante el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

- **Procesos organizativos**

Proceso de evaluación	Tipo de herramienta	Descripción
-----------------------	---------------------	-------------

Gestión de los espacios y los agrupamientos	<p>Programación de Aula y Cuadrantes de Reserva</p> <p>Cuestionarios de Autoevaluación Docente (Listas de control y Escalas de valoración)</p> <p>Herramienta SELFIE</p>	<p>Organización flexible de espacios (físicos y virtuales) y tiempos para permitir agrupamientos variados (individual, parejas, pequeños grupos, gran grupo) y el uso rotatorio de espacios comunes como las aulas de informática o la biblioteca mediante horarios preestablecidos.</p> <p>Organización flexible de espacios (físicos y virtuales) y tiempos para permitir agrupamientos variados (individual, parejas, pequeños grupos, gran grupo) y el uso rotatorio de espacios comunes como las aulas de informática o la biblioteca mediante horarios preestablecidos.</p> <p>Cuestionario anual estandarizado para realizar un diagnóstico del centro que incluye la valoración de la infraestructura, los espacios físicos y su uso pedagógico para el aprendizaje digital.</p>
---	--	--

• **Procesos tecnológicos**

Proceso de evaluación	Tipo de herramienta	Descripción
Equipamientos: ordenadores de aula, de las salas de informática, prestables al alumnado, reprografía.	<p>Formulario Digital con Código QR (Registro de Incidencias)</p> <p>Herramienta SELFIE (Apartado Infraestructura)</p> <p>Prestables al alumnado (Brecha Digital)</p> <p>Contrato de Cesión y Encuestas de Detección</p> <p>Reprografía</p> <p>Códigos de usuario individuales</p> <p>Gestión del ciclo de vida (Bajas y Reciclaje)</p> <p>Protocolo de Desafectación (NIMA y Acta de Entrega)</p>	<p>Sistema de reporte inmediato ubicado en las aulas. El profesorado escanea el QR para registrar fallos de hardware o red en una base de datos, lo que permite al Coordinador TIC y mantenimiento priorizar reparaciones y evaluar los tiempos de respuesta y la funcionalidad de la infraestructura.</p> <p>Cuestionario anual estandarizado que incluye indicadores específicos para diagnosticar el estado, la calidad y el uso pedagógico de los dispositivos y la red del centro.</p> <p>Protocolo documental para gestionar la "Bolsa de Préstamo de Dispositivos" (Chromebooks/Tablets). Se utiliza para formalizar el préstamo a familias con necesidades detectadas, asegurando el control del inventario y el compromiso de devolución.</p> <p>Sistema de control de impresión implementado en los ordenadores de biblioteca y secretaría (que se mantienen "congelados"). Cada docente debe introducir un código personal asignado para poder imprimir, gestionando así el uso de recursos.</p> <p>Procedimiento administrativo para evaluar y dar de baja equipos obsoletos. Se gestiona su retirada como residuos (RAEE) mediante el Número de Identificación Medio Ambiental (NIMA) y se documenta con actas para actualizar el inventario real del centro.</p>

3.5. Contenidos y currículos

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a los contenidos y currículos y pretensiones a corto-medio plazo.

El trabajo se centra en la integración transversal de la Competencia Digital (CD) bajo la supervisión de la CCP, garantizando su inclusión en el 100% de las Programaciones Didácticas mediante una Secuenciación progresiva: desde el manejo básico en Infantil hasta el uso crítico en Secundaria, priorizando la ciberseguridad y la propiedad intelectual. Se emplean metodologías activas y herramientas corporativas. El objetivo estratégico (OE.5.1) busca solucionar la dispersión de materiales (Debilidad D.2). Las pretensiones son: 1. Repositorio Centralizado REA: Consolidar un repositorio único en Drive con un protocolo de indexación que exija el uso de licencias Creative Commons. 2. Creación de Contenidos: Impulsar la producción docente de recursos propios de calidad para su difusión interna y externa. 3. Formalización Curricular: Integrar actividades consolidadas como la Semana del Código y los talleres de Robótica en la programación.

- **Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje**

Criterios de integración de las TIC en la enseñanza curricular

Metodologías Activas: Se emplean las TIC para implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Flipped Classroom y la Gamificación, utilizando herramientas como Genially, Kahoot, Quizziz y EdPuzzle para motivar y facilitar la comprensión de contenidos

Plataformas y Entornos Virtuales: Se ha generalizado el uso de Google Classroom como extensiones del aula física para la gestión de tareas, el acceso a recursos y la comunicación

Atención a la Diversidad (DUA): Se integran herramientas de aprendizaje adaptativo como Snappet (Primaria) y Smile & Learn, así como opciones de accesibilidad (dictado, conversores texto-voz) para ajustar el ritmo y formato a las necesidades individuales

Áreas STEM y Pensamiento Computacional: Se integra la robótica (Lego WeDo, Spike) y la programación (Scratch) en Matemáticas, Ciencias y Tecnología para fomentar la resolución de problemas

Plan Lector y Alfabetización Informacional: Las TIC son fundamentales para el Plan de Lectura, utilizándose para la búsqueda guiada, selección crítica de información y lectura en soporte digital

Secuenciación y Transversalidad: El 100% de las Programaciones Didácticas deben incluir la Matriz de Secuenciación de la Competencia Digital, asegurando una progresión desde el uso guiado en Infantil/Primaria hasta la autonomía crítica en Secundaria

Evaluación de la Competencia Digital: Se debe evaluar la CD mediante instrumentos específicos, promoviendo el uso de un Banco de Rúbricas Digitales (CoRubrics, Additio) y la recolección de evidencias en portafolios digitales.

Seguridad y Bienestar Digital: Es obligatorio el uso de plataformas corporativas (Educamos, cuentas institucionales) para garantizar la protección de datos. Se prohíbe el uso de dispositivos personales del alumnado (móviles) y se prioriza la formación en ciberseguridad, netiqueta y prevención del ciberacoso

Uso Ético y Propiedad Intelectual: La integración curricular exige el respeto a los derechos de autor, fomentando el uso de licencias Creative Commons y la creación de contenidos propios (REA) por parte de docentes y alumnos

Estandarización de Herramientas: Se prioriza el uso de software corporativo (Microsoft 365, Google Workspace) y herramientas validadas por el centro para asegurar la coherencia pedagógica y la seguridad técnica

- **Integración de las TIC en las actividades complementarias, extracurriculares y no lectivas (no incluir las actividades del PSCD)**

Actividad	Tipo	Aspectos TIC trabajados
-----------	------	-------------------------

Radio Escolar / "Misioradio"	Complementaria	Creación, grabación y edición de podcasts y audios. Uso de software de edición (Audacity), mesas de mezclas y difusión en plataformas web
Proyecto DigiCraft	Extracurricular	Desarrollo de la competencia digital a través de realidad aumentada, creación de videojuegos, inteligencia artificial y robótica educativa
Robótica Educativa	Extracurricular	Programación por bloques (Scratch, Lego WeDo, Spike), pensamiento computacional y resolución de problemas técnicos
Impresión 3D	Extracurricular	Diseño y modelado de objetos en 3D utilizando software específico y materialización de proyectos.
Proyectos eTwinning / Internacionalización	Complementaria	Colaboración en línea con centros europeos, uso de videoconferencias, plataformas virtuales de interacción y comunicación digital en lengua extranjera
Semana del Código (Hour of Code)		Iniciación a la programación y al pensamiento computacional a través de actividades lúdicas y retos digitales
Gala del Cine / Cortos Musicales	Complementaria	Edición de vídeo y audio, montaje de escenas, uso de herramientas multimedia para la creación artística y narrativa
Vídeos Literarios / Booktrailers	Complementaria	Creación de contenido audiovisual para el fomento de la lectura, grabación y edición de reseñas digitales
Concurso "Motivar para emprender"	Complementaria	Uso de herramientas ofimáticas y de presentación para la elaboración de planes de negocio y defensa de proyectos
Festivales y Celebraciones (Navidad, Paz)	Complementaria	Uso de soportes audiovisuales, proyección de vídeos, presentaciones digitales y control de sonido/iluminación para eventos escolares
Jornadas lúdico-educativas (Fin de trimestre)		Uso de juegos digitales interactivos, pizarras digitales y aplicaciones lúdicas para el repaso y la convivencia
Actividades de Informática	Extracurricular	Alfabetización digital, manejo de paquetes ofimáticos, navegación segura y uso de herramientas básicas del ordenador
Actividades "Desenchufadas"		Lógica Computacional sin pantallas: Desarrollo de las bases del pensamiento computacional (algoritmos, secuencias, bucles) mediante juegos analógicos y retos lógicos, preparando al alumno para el uso posterior de dispositivo

- **Secuenciación de contenidos para la adquisición de la competencia digital** (Completar la tabla para cada curso)

CD1: Alfabetización en Información y datos

Curso	Aspectos TIC trabajados
Infantil	Dispositivos y Herramientas: Uso de la pizarra digital (PDI), lápiz digital, teclado y Tablets para la familiarización con el entorno tecnológico. Búsqueda de Información: Iniciación a estrategias de búsqueda de información y comunicación con ayuda y mediación del adulto (D.10).Fuentes: Acceso a páginas web educativas como Educacyl, Pinterest, Actiludis y visualización de vídeos en YouTube con fines de aprendizaje y disfrute.

1 PRIMARIA

En el primer curso de la etapa, el desarrollo de esta competencia se define como una iniciación al uso de dispositivos y recursos digitales. El enfoque es totalmente guiado: el alumnado no navega libremente, sino que accede a información preseleccionada (vídeos, imágenes, mapas sencillos) para observar, identificar y comprender contenidos básicos, comenzando a adoptar hábitos de cuidado del material tecnológico.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA: "Exploradores digitales del entorno" y "Aventura entre animales y plantas"

Exploración guiada: Uso de tabletas o pizarra digital para observar fotografías y vídeos del entorno natural. Acceso a recursos digitales con ayuda para identificar elementos (hojas, insectos) y registrar información básica.

Ciencias Sociales / Social Science

SA: "Exploramos nuestro entorno con ayuda de la tecnología"

Interpretación de datos visuales: Utilización de recursos digitales (proyecciones, mapas sencillos en PDI) para realizar recorridos virtuales por el colegio, barrio o ciudad, identificando lugares relevantes y comprendiendo el espacio.

Lengua Castellana

SA: "Leemos un cuento interactivo"

Comprensión multimodal: Acceso a textos breves y multimodales (cuentos digitales, vídeos con subtítulos) en entornos seguros. El alumno utiliza estrategias básicas para comprender el sentido global y localizar información relevante con ayuda docente.

Arts (Plástica)

SA: "Descubrimos el arte que nos rodea"

Búsqueda de referentes: Búsqueda guiada de imágenes de obras de arte o artistas locales utilizando recursos sencillos (pizarra digital, tablets). Selección de imágenes adecuadas para proyectos visuales.

Religión

SA: "Aprendemos canciones religiosas"

Ánalisis de contenido audiovisual: Visualización de vídeos musicales en formato digital para reconocer mensajes explícitos en las canciones y comentarlos oralmente con el grupo.

Matemáticas

SA: "Ayudamos al supermercado digital"

Manejo de datos sencillos: Empleo de herramientas tecnológicas para manejar datos numéricos básicos (precios, cantidades) dentro de una simulación de compra-venta, iniciándose en la alfabetización de datos cotidianos.

Educación Física

SA: "Aprendemos movimientos saludables"

Apoyo al aprendizaje: Utilización de dispositivos digitales para visualizar vídeos o aplicaciones (como Just Dance) que proporcionan información sobre movimientos y ejercicios físicos a imitar.

2 PRIMARIA

En este nivel, la competencia evoluciona desde la mera observación hacia la búsqueda activa y guiada. El alumnado utiliza dispositivos (tabletas, Chromebooks) para localizar, seleccionar y organizar información sencilla (imágenes, datos concretos, vocabulario) en entornos digitales seguros y fiables (encyclopedia infantiles, webs educativas), comenzando a distinguir fuentes válidas y a respetar la propiedad intelectual básica bajo la supervisión docente.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA: "Exploradores digitales de la naturaleza" y "Detectives de la naturaleza"

Investigación guiada: Uso de tabletas u ordenadores para buscar imágenes, vídeos y datos sencillos sobre ecosistemas, plantas y animales en fuentes seguras. Selección de información relevante para elaborar pequeños pósteres o presentaciones.

Ciencias Sociales / Social Science

SA: "Buscamos información sobre nuestra ciudad" y "Aventura por nuestro pueblo"

Consulta de fuentes: Identificación y uso de recursos en línea (Google, webs locales) para localizar detalles sobre la historia, geografía y costumbres de la propia comunidad, seleccionando datos relevantes sobre festividades o lugares.

Lengua Castellana

SA: "Misión: conocer a los animales" y "Pequeños exploradores digitales"

Búsqueda y seguridad: Uso del Chromebook o pizarra digital para encontrar información específica (palabras, datos curiosos) necesaria para completar fichas de trabajo, adoptando hábitos de uso seguro y respetuoso de la tecnología.

Inglés

SA: "All in a Day"

Apoyo léxico digital: Utilización del Chromebook o tablet para buscar imágenes y vocabulario en inglés de forma guiada, seleccionando información sencilla y segura para reforzar la comprensión lectora y el aprendizaje de nuevas palabras.

Arts (Plástica)

SA: "Exploramos el arte a través de la pantalla"

Curación de contenidos: Búsqueda y selección guiada de imágenes, vídeos y ejemplos de obras artísticas en fuentes digitales seguras. Organización de la información encontrada para compartirlo con el grupo, respetando la autoría.

Educación Física

SA: "Lanzamientos" y "Recepciones"

Gestión de la información: Organización de la información obtenida sobre buenas prácticas deportivas y seguridad en murales o presentaciones digitales, estructurando los datos para su comunicación visual.

Matemáticas

SA 8

Herramientas de resolución: Empleo de herramientas tecnológicas adecuadas de forma guiada para buscar estrategias o datos que apoyen el proceso de resolución de problemas matemáticos.

3 PRIMARIA

En este curso, el alumnado da un paso adelante respecto al ciclo anterior. Aunque la búsqueda sigue siendo guiada y supervisada, se introduce una mayor complejidad en el tratamiento de la información. El estudiante no solo localiza datos, sino que empieza a organizarlos (en esquemas, tablas o fichas digitales) y a utilizar herramientas de navegación más específicas (índices interactivos, mapas digitales). Se pone énfasis en contrastar la información en fuentes seguras y en la selección de datos relevantes para responder preguntas concretas o resolver tareas de investigación académicas.

Ciencias de la Naturaleza / Natural Science
SA: "Living Organisms" y "Estáis para una foto"
Organización de datos: Realización de búsquedas acompañadas sobre animales (vertebrados/invertebrados) y organización de la información obtenida en esquemas o tablas digitales, aplicando criterios de búsqueda guiados.

Ciencias Sociales / Social Science
SA: "Our Community" y "Vive y convive"
Uso de herramientas de geolocalización: Uso de Chromebooks, buscadores y mapas interactivos para localizar información sobre la comunidad local de forma segura. Búsqueda específica sobre tipos de señales de tráfico.

Lengua Castellana
SA: "Lectura de un cuento interactivo"
Navegación textual: Identificación de información explícita en textos narrativos digitales. El alumno localiza y selecciona datos concretos utilizando funciones como el buscador o el índice interactivo.

Inglés
SA: "All in a Day"
Búsqueda multimedia: Utilización del Chromebook o la tablet para buscar imágenes y vocabulario en inglés de forma guiada, seleccionando información sencilla y segura para apoyar el aprendizaje.

Arts (Plástica)
SA: "Portrait with Emotion"
Curación visual: Búsqueda y selección de información visual adecuada (imágenes, referencias artísticas) para crear paneles digitales de inspiración (moodboards).

Religión
SA: "Investigación digital sobre santos" y "Exploramos parábolas"
Investigación biográfica: Búsqueda y selección de información relevante sobre personajes (santos) en fuentes digitales educativas para presentar los datos en una ficha digital. Identificación de mensajes en parábolas digitales.

4 PRIMARIA

En este curso, el alumnado consolida el uso de dispositivos y recursos digitales para la búsqueda, selección y organización de información. Se pone un mayor énfasis en el criterio para elegir fuentes fiables y seguras, así como en la capacidad de investigar temas más complejos (históricos, científicos, artísticos) y comparar datos de distintas fuentes. La alfabetización no solo implica encontrar la información, sino también saber contrastarla y organizarla en esquemas o documentos digitales para su posterior uso o presentación.

Ciencias Naturales / Natural Science
SA: "Investigamos el entorno natural" y "Pequeños agentes del cambio"
Investigación y contraste: Búsqueda y selección de información sobre ecosistemas cercanos y Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en fuentes seguras. Organización de datos relevantes para resolver preguntas científicas o elaborar listas de acciones.

Ciencias Sociales / Social Science
SA: "Detectives del pasado" y "Así se organiza España"
Búsqueda temática: Uso de buscadores y enlaces seguros para localizar información sobre el origen de los Juegos Olímpicos, las civilizaciones antiguas o la organización política de España, evitando sitios no fiables.

Arts (Plástica)
SA: "Investigación sobre manifestaciones artísticas"
Indagación cultural: Selección y aplicación de estrategias de búsqueda guiada para localizar información sobre manifestaciones plásticas y visuales, reflexionando sobre lo encontrado y mostrando respeto por las obras.

Educación Física
SA: "Lanzamientos" y "Recepciones"
Gestión de la información: Organización de la información obtenida sobre buenas prácticas deportivas y seguridad en un mural o presentación digital, estructurando los contenidos para su difusión.

Lengua Castellana
SA: "Un lugar en el mundo"
Planificación textual: Uso de internet para buscar información necesaria que ayude a planificar la escritura de textos narrativos, organizando las ideas en esquemas digitales previos a la redacción.

Matemáticas
SA: "Mensajes cifrados"
Herramientas de resolución: Empleo de herramientas tecnológicas adecuadas para apoyar el proceso de creación y resolución de problemas, investigando patrones y relaciones.

5 PRIMARIA

En 5.º de Primaria, la competencia digital da un salto hacia la autonomía y el juicio crítico. El alumnado ya no solo realiza búsquedas guiadas, sino que aprende a buscar, analizar y organizar la información de manera eficiente y segura. Se introduce el uso de buscadores académicos y la necesidad de contrastar la información entre diferentes fuentes digitales para verificar su veracidad. Además, se empieza a exigir el respeto por la propiedad intelectual mediante la correcta citación de las fuentes y la organización de los datos en esquemas o documentos propios.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA1: "Interpreting our world" / "Una vida en común"

Investigación y Organización: Uso del Chromebook para investigar sobre los sentidos humanos o los aparatos del cuerpo. El alumno aplica criterios de búsqueda seguros y organiza la información hallada en esquemas digitales.

Ciencias Sociales / Social Science

SA1: "Our Government and Institutions" / "Como aquí pero allí"

Recopilación Institucional: Búsqueda de información en sitios web institucionales y seguros sobre el territorio o el sistema político. Organización de los datos en mapas conceptuales digitales.

Lengua Castellana

SA: 5, 7, 8 y 9

Búsqueda Académica y Contraste: Uso de buscadores académicos para localizar información relevante. El alumno compara dos textos digitales sobre un mismo tema para señalar similitudes y diferencias, iniciándose en la evaluación de la fiabilidad de la fuente.

Matemáticas

SA1: "A la búsqueda del dorsal"

Ánálisis de Datos: Búsqueda avanzada y crítica de información numérica en fuentes digitales (clasificaciones deportivas, tiempos, dorsales) para utilizar esos datos en la creación de un producto creativo (un rap con números grandes).

Arts (Plástica)

SA1: "Visual storytelling" y SA2: "Photography"

Curación de Contenidos: Búsqueda, selección y archivo de información visual y artística en la web. El alumno organiza lo encontrado en documentos digitales asegurándose de citar las fuentes correctamente.

Religión

"Investigación digital sobre los profetas"

Síntesis Digital: Búsqueda guiada de información relevante sobre personajes bíblicos en fuentes educativas, seleccionando datos clave para presentarlos en una ficha digital.

6 PRIMARIA

En el último curso de la etapa, la competencia alcanza un nivel de autonomía y profundidad crítica. El alumnado ya no solo busca información, sino que debe analizarla, compararla y contrastarla utilizando criterios de validez y fiabilidad para evitar la manipulación y la desinformación (bulos). Se pone un énfasis especial en el respeto a la propiedad intelectual, exigiendo la correcta citación de las fuentes consultadas. La gestión de la información implica organizar datos complejos en esquemas propios y utilizarlos para la creación de conocimiento en diversos formatos.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA2: "Te lo recomiendo" / SA6: "Buen viaje"

Búsqueda y Análisis Crítico: Búsqueda, análisis y comparación de información sobre el medio natural (ej. menús saludables). Interpretación de la formación del relieve localizando datos en herramientas como Google Earth o bases de datos geológicas.

Ciencias Sociales / Social Science

SA2: "Somos lo que compramos" / SA6: "¿Qué queda por hacer?"

Tratamiento de Datos: Uso de recursos digitales para organizar y comparar información sobre desigualdades (países desarrollados/en vías de desarrollo) o datos de población, elaborando mapas conceptuales o gráficas con hojas de cálculo.

Lengua Castellana

SA 2, SA 3, SA 4, SA 5

Contraste y Fiabilidad: Localización y selección de información en distintas fuentes digitales calibrando su fiabilidad.

El alumnado aprende a citar correctamente las fuentes y a contrastar datos para evitar fake news.

Matemáticas

SA1: "Una entre cien mil millones" / SA4: "A una décima del oro"

Gestión de Datos Numéricos: Recopilación y organización de datos (ej. deportivos o astronómicos) utilizando fuentes fiables para generar registros propios. Interpretación del lenguaje matemático en formatos digitales de la vida cotidiana.

Arts (Plástica)

SA: "Viaje virtual por el arte del mundo" / "Detectives del arte"

Investigación Comparativa: Uso de recursos digitales para investigar y comparar obras de distintas épocas y culturas, identificando características clave y organizando la información visual de manera respetuosa.

Inglés

SA 3, SA 5

Acceso Multimedia: Acceso y selección de información relevante en fuentes digitales y audiovisuales en lengua extranjera para comprender textos orales y multimodales.

Religión

SA4: "La generosidad de Damián de Molokai"

Investigación Biográfica Avanzada: Búsqueda avanzada y crítica en internet sobre biografías y obras, utilizando fuentes fiables para extraer conclusiones éticas y plasmarlas en diferentes soportes.

Valores Cívicos y Éticos

SA: "Debate sobre redes sociales" / "Investigación sobre derechos humanos"

Curación de Contenidos: Localización y selección de fuentes fiables sobre ciudadanía y derechos humanos.

Organización de la información contrastada para elaborar murales digitales o preparar debates.

1 ESO

En el paso a la Educación Secundaria, la competencia de alfabetización informacional adquiere un carácter más académico y crítico. El alumnado debe trascender la simple búsqueda para empezar a definir problemas de información, contrastar fuentes divergentes y evaluar la fiabilidad de las mismas. Se pone un fuerte énfasis en el respeto a la propiedad intelectual mediante la citación correcta y en la capacidad de interpretar la información no solo como texto, sino a través de modelos, gráficos, mapas y formatos multimedia. La gestión de datos se vuelve técnica, introduciendo el uso de hojas de cálculo y la organización estructurada en entornos personales de aprendizaje.

Tecnología y Digitalización

SA 1: "Sistema de aire acondicionado casero" y SA 8

Definición y Contraste: Definición de problemas técnicos buscando y contrastando información de diferentes fuentes de manera crítica y segura. Uso de hojas de cálculo (Excel/Google Sheets) a nivel inicial para generar informes gráficos y técnicos.

Biología y Geología

SA 1: "¿Tenemos un Planeta B?", SA 3 y SA 11

Ánalisis Multiformato: Análisis de conceptos científicos interpretando información en diferentes formatos (modelos, gráficos, tablas, webs de rigor científico). Resolución de cuestiones localizando y organizando información mediante el uso y citación correcta de fuentes veraces.

Geografía e Historia

SA: "Grecia: cuna de la democracia" y "Ibercrónia"

Investigación Histórica: Búsqueda en internet atendiendo a criterios de validez y fiabilidad para contrastar temas de la Prehistoria y Edad Antigua. Elaboración de esquemas y tablas informativas propias a partir de la selección crítica de fuentes primarias y secundarias.

Lengua Castellana y Literatura

SA: "Creación de un podcast literario" y Reseñas de lectura

Búsqueda y Fiabilidad: Localización, selección y contraste de información de manera guiada para calibrar su fiabilidad en función de los objetivos de lectura. Organización de la información para guiones de podcast o reseñas, evitando la desinformación.

Inglés / Francés

Tareas transversales y SA 6

Extracción de Información: Interpretación del sentido global y selección de información específica y pertinente en textos digitales y multimodales sobre temas cotidianos o de interés público. Uso de diccionarios y recursos digitales de consulta.

Matemáticas

SA 2 y SA 11 (Contextos de la vida cotidiana)

Interpretación de Datos: Reformulación de problemas de la vida cotidiana localizando y seleccionando información de distintas fuentes. Interpretación de datos numéricos y gráficos estadísticos en contextos reales.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

SA: "Ilustración de frases" y "Cómic"

Búsqueda Visual: Realización de búsquedas en internet atendiendo a criterios de calidad y actualidad para encontrar referencias visuales y artísticas, seleccionando los resultados de manera crítica para proyectos de diseño.

Educación Física

Trabajos trimestrales (UD 1, UD 9)

Gestión del Conocimiento: Búsqueda y selección de información en internet para la elaboración de trabajos sobre condición física y salud, atendiendo a criterios de validez.

2 ESO

En 2.º de ESO, la alfabetización informacional evoluciona hacia una investigación más rigurosa y ética. El alumnado no solo busca datos, sino que debe aplicar criterios de validez, calidad y actualidad para filtrar los resultados. Se pone un énfasis especial en el contraste de fuentes (primarias y secundarias) para evitar la desinformación y en la elaboración de contenidos propios (esquemas, tablas, monografías) que sinteticen lo investigado. Además, se consolida el respeto a la propiedad intelectual y el uso de entornos virtuales de aprendizaje para gestionar la información académica Geografía e Historia

SA: "La fe y el poder: el arte medieval europeo" y "El siglo XVII: crisis, Barroco y cambios"

Búsqueda crítica y archivo: Realización de búsquedas atendiendo a criterios de validez y fiabilidad. Selección crítica de resultados para archivarlos y recuperarlos. Análisis de fuentes primarias y secundarias y elaboración de contenidos propios referenciados.

Lengua Castellana y Literatura

SA: "Creación de un podcast literario" y Trabajo de lectura

Contraste y Fiabilidad: Localización y selección de información de distintas fuentes digitales calibrando su fiabilidad para evitar bulos. Integración de la información en esquemas propios y adopción de hábitos de uso crítico y seguro en la búsqueda.

Cultura Clásica

Investigaciones sobre la pervivencia de la civilización clásica

Investigación Monográfica: Realización de pequeñas monografías y trabajos de investigación utilizando tecnologías de la información, con estricto respeto a la propiedad intelectual y exposición de resultados.

Música

SA 5 (Patrimonio musical)

Investigación Patrimonial: Uso de recursos digitales para indagar y apreciar la importancia de la conservación y transmisión del patrimonio musical y dancístico.

Inglés

Unidades didácticas generales

Comprensión Digital: Interpretación y análisis de información específica en textos digitales y multimodales (aulas virtuales, herramientas colaborativas) sobre temas cotidianos o de interés personal.

Francés

SA: "La ville dans la classe" (La ciudad en clase)

Navegación e Interpretación: Uso de mapas interactivos y recursos digitales visuales para comprender instrucciones, orientarse y extraer información relevante en lengua extranjera.

Educación Física

Trabajos escritos (UD 1, UD 4)

Ánalisis Técnico: Búsqueda de información para analizar reglas deportivas (ej. Voleibol) y diseño de planes básicos de condición física utilizando datos y vocabulario técnico.

3 ESO

En este curso, la alfabetización informacional alcanza un nivel de profundización científica y crítica. El alumnado debe ser capaz de contrastar la veracidad de la información para distinguir hechos científicos de pseudociencias o fake news, especialmente en materias científicas y sociales. Se exige el uso de fuentes fiables (institucionales, académicas) y el manejo de herramientas más avanzadas para el análisis de datos (hojas de cálculo, estadística). Además, se consolida el rigor académico mediante la correcta citación de fuentes y el respeto a la propiedad intelectual en la elaboración de informes y proyectos de investigación.

Biología y Geología

SA 1, SA 3, SA 7, SA 11, SA 12 y Proyectos de investigación

Investigación Científica y Verificación: Resolución de cuestiones localizando y organizando información de fuentes veraces. Reconocimiento de información científica frente a pseudociencias y fake news mediante contraste en fuentes digitales fiables. Uso de manuales y claves dicotómicas digitales con criterios de validez. Interpretación de resultados usando herramientas matemáticas (hojas de cálculo).

Geografía e Historia

SA: "Del campo a la mesa" (Sector primario), "Servicios que mueven el mundo" y "La economía española"

Ánalisis Socioeconómico: Búsqueda en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y actualidad. Selección crítica de resultados para elaborar informes, estudios o dossiers digitales que reflejen el dominio de contenidos económicos y geográficos, respetando la propiedad intelectual y referenciando las fuentes.

Matemáticas

SA: "Controla tu consumo de agua" y "Analizo los precios del supermercado"

Alfabetización de Datos: Búsqueda y organización de datos numéricos reales sobre hábitos cotidianos o precios. Uso de hojas de cálculo para registrar datos, calcular medidas estadísticas (media) y analizar tendencias de consumo.

Tecnología y Digitalización

SA 1, SA 5 y SA 8

Definición de Problemas: Definición y desarrollo de problemas técnicos buscando y contrastando información de diferentes fuentes de manera crítica y segura. Evaluación de la fiabilidad de la información técnica para el diseño de soluciones y conocimiento de medidas de seguridad.

Lengua Castellana y Literatura

SA: "Creación de un podcast literario" y Trabajos de investigación

Investigación y Cribado: Localización, selección y contraste de información de manera guiada para crear guiones o textos expositivos. Evaluación de la fiabilidad de las fuentes en función de los objetivos de lectura e integración en esquemas propios.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

SA: "El Logotipo", "Campaña Publicitaria" y "Folleto Turístico"

Búsqueda Visual: Realización de búsquedas en internet atendiendo a criterios de calidad para encontrar referentes visuales y artísticos. Selección crítica de imágenes para archivar y reutilizar en proyectos de diseño, respetando la autoría.

Iniciativa Emprendedora

SA 1: "La oferta y demanda laboral"

Ánalisis de Mercado: Búsqueda y análisis de información sobre el funcionamiento del mercado de trabajo, comprendiendo la oferta y la demanda a través de datos y situaciones laborales reales.

Educación Física

UD 1, UD 9 (Proyecto de Salud)

Ánalisis de Datos Personales: Análisis crítico de la evolución de los propios resultados físicos durante la ESO utilizando registros de datos. Elaboración de trabajos sobre hábitos saludables aplicando la búsqueda de información crítica.

Francés

SA 3, SA 4, SA 5

Búsqueda Cultural: Uso de estrategias de búsqueda y selección de información veraz en lengua extranjera para comprender textos y realizar proyectos sobre cultura y sociedad francófona.

4 ESO

En el último curso de la Educación Secundaria Obligatoria, la alfabetización informacional alcanza su nivel más complejo y crítico. El alumnado debe demostrar plena autonomía para buscar, seleccionar, contrastar y evaluar la información en entornos digitales. El foco principal se sitúa en la capacidad para identificar la desinformación y la manipulación (fake news), distinguir entre conocimiento científico y pseudociencia, y manejar fuentes primarias y secundarias con rigor. Se exige un estricto respeto a la propiedad intelectual (citación académica) y la capacidad de procesar datos complejos para generar nuevo conocimiento, aplicaciones o soluciones a problemas sociales y técnicos.

Geografía e Historia

SA: "Construir una nación", "La paz imposible" y "La esperanza y la tragedia"

Investigación Crítica y Contraste: Búsqueda en internet atendiendo a criterios de validez y fiabilidad para contrastar fuentes del presente y de la historia contemporánea. Identificación de desinformación y manipulación. Elaboración de contenidos propios (dossiers, informes) citando fuentes y respetando la propiedad intelectual.

Biología y Geología

SA 1, SA 4, SA 7, SA 11, SA 12

Rigor Científico: Resolución de cuestiones localizando, seleccionando y organizando información mediante el uso y citación correcta de fuentes de veracidad científica. Distinción entre información con base científica y pseudociencias, fake news o bulos. Análisis de conceptos en diferentes idiomas y formatos (artículos científicos, bases de datos),..

Lengua Castellana y Literatura

SA 2, SA 3, SA 4, SA 5

Evaluación de Fiabilidad: Localización y contraste de información procedente de dos o más fuentes digitales, calibrando su fiabilidad para evitar la transmisión de bulos. Uso de buscadores académicos y diccionarios digitales. Análisis crítico de la información para la producción de textos académicos y periodísticos.,

Matemáticas (A y B)

SA 1, SA 9

Interpretación de Datos: Reformulación de problemas de la vida cotidiana localizando y seleccionando información de distintas fuentes. Interpretación de datos, relaciones y gráficas digitales. Representación matemática de la información relevante de un problema estructurando procesos.,

Formación para la Empresa (Economía)

SA 10: "Elaboramos un juego" y SA 11: "El plan de empresa"

Ánalisis de Recursos: Recopilación y análisis de información sobre recursos disponibles, gastos e ingresos personales o empresariales. Selección de datos con criterios propios para planificar la distribución y optimización de recursos en proyectos de emprendimiento.

Inglés / Francés

Tareas transversales y SA específicas

Investigación Multimedia: Acceso y selección de información relevante en fuentes digitales y audiovisuales en lengua extranjera. Evaluación de la fiabilidad e idoneidad de la información obtenida en textos multimodales para la realización de tareas académicas y de mediación.

Educación Física

SA: "Análisis de la Evolución Física Personal" (Proyecto final)

Ánalisis Estadístico Personal: Recopilación, tabulación y análisis crítico de datos propios (resultados de pruebas físicas de los 4 años de ESO) utilizando hojas de cálculo y gráficos para extraer conclusiones sobre el estilo de vida y la salud.

Cultura Científica

SA 1, SA 3, SA 11

Investigación Divulgativa: Análisis de conceptos y procesos científicos interpretando y organizando información de diferentes formatos (textos, modelos, webs de rigor científico). Uso de herramientas digitales para la búsqueda de información veraz y contrastada.,

Expresión Artística

Proyectos de diseño y análisis visual

Búsqueda Visual Crítica: Realización de búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez y calidad para encontrar referentes artísticos y técnicos. Investigación sobre manifestaciones culturales y funciones de la imagen en la historia y la sociedad actual.

CD2: Creación de Contenidos digitales

Curso

Aspectos TIC trabajados

Infantil	<p>Creación y manipulación: Uso de herramientas de color, pasar página y manipulación de elementos en la PDI y tablets. Actividades Interactivas: Realización de fichas y juegos interactivos mediante plataformas como Liveworksheets y juegos educativos digitales. Producción: Aumento del vocabulario y creación a través de proyectos (cómic, pictogramas)</p>
1 PRIMARIA	<p>En el primer curso de la etapa, la creación de contenidos digitales se trabaja desde una perspectiva de iniciación y acompañamiento continuo. El alumnado deja de ser un mero consumidor de contenidos para empezar a producir sus propios materiales sencillos. Se utilizan herramientas intuitivas y adaptadas a su edad (aplicaciones de dibujo, grabación de voz, plantillas predefinidas) para expresar ideas, sentimientos o conocimientos. El objetivo principal es perder el miedo a la tecnología como herramienta creativa, respetando siempre las indicaciones del docente y la propiedad intelectual básica (autoría).</p> <p>Ingles / English</p> <p>SA: "Grabar pequeños vídeos" y "Hacer su propio libro digital"</p> <p>Producción Audiovisual y Textual: Selección y aplicación de estrategias para grabar pequeños vídeos donde describen habilidades en inglés. Redacción de textos muy breves y sencillos (frases cortas) utilizando herramientas digitales con ayuda.</p> <p>Matemáticas</p> <p>SA: "Ayudamos al supermercado digital"</p> <p>Representación Gráfica: Elaboración o finalización de representaciones digitales sencillas (como dibujos, diagramas o secuencias lógicas) que sirven de apoyo para resolver problemas cotidianos, como simular una compra.</p> <p>Ciencias Sociales / Social Science</p> <p>SA: "Exploramos nuestro entorno con ayuda de la tecnología" y "Conocemos nuestro cole"</p> <p>Creación Visual: Representación creativa del propio mapa del entorno en formato digital. Colocación de imágenes o palabras en una presentación digital muy simple (PowerPoint/Google Slides) para identificar espacios, con fuerte guía docente.</p> <p>Religión</p> <p>SA: "Creamos un mural digital"</p> <p>Composición Colaborativa: Elaboración colectiva de un mural digital integrando palabras e imágenes para reflejar valores trabajados en clase (amistad, respeto), iniciándose en la edición básica de documentos compartidos.</p> <p>Música</p> <p>Contenidos Generales</p> <p>Grabación y Edición Básica: Acercamiento y exploración inicial de aplicaciones informáticas básicas de grabación y edición de audio para conocer obras y registrar las propias producciones sonoras.</p> <p>Arts (Plástica)</p> <p>SA: "Creamos con imágenes digitales"</p> <p>Expresión Artística Digital: Producción de obras propias elementales utilizando medios digitales básicos (aplicaciones de dibujo o diseño sencillo) junto con materiales tradicionales, mostrando confianza en su capacidad creativa.</p>

2 PRIMARIA

En 2.º de Primaria, la creación de contenidos da un paso más allá del simple consumo. El alumnado comienza a producir materiales digitales sencillos (textos, imágenes, presentaciones) con una finalidad concreta. Aunque el proceso sigue estando fuertemente guiado por el docente, se fomenta que el estudiante utilice herramientas digitales para expresar su creatividad, narrar historias o mostrar lo aprendido. Se introduce la importancia de respetar la autoría (propiedad intelectual básica) y se utilizan aplicaciones adaptadas para editar documentos, crear libros digitales o realizar composiciones visuales.

Lengua Castellana

SA: "Contamos nuestras historias"

Narrativa Digital: Producción de textos orales y multimodales sencillos (relatos cortos o presentaciones). El alumnado utiliza herramientas digitales básicas para organizar ideas, incorporar imágenes o dibujos y compartir su historia con claridad y coherencia.

Arts (Plástica)

SA: "Creamos con imágenes digitales"

Composición Visual: Creación de composiciones plásticas utilizando programas o aplicaciones básicas de dibujo o collage. El alumno integra formas, colores e imágenes digitales para producir obras propias, compartiéndolas de forma colaborativa.

Inglés

SA: "Hacer su propio libro digital"

Edición Multimedia: Uso de herramientas como Book Creator o procesadores de texto para redactar palabras y frases sencillas. El alumno combina texto con apoyos digitales para crear un producto final (libro digital) que demuestre su comprensión y expresión escrita.

Religión

Actividad sobre la Virgen María

Presentación Colaborativa: Participación en la creación de una presentación digital (usando herramientas guiadas como Google Slides o PowerPoint) para exponer contenidos trabajados en clase, fomentando el trabajo en equipo.

Matemáticas

SA 3, SA 4 y SA 6

Resolución Gráfica: Aunque enfocado en la resolución de problemas, se trabaja la representación digital de datos y procesos mediante esquemas o dibujos que apoyan la explicación matemática de situaciones cotidianas.

3 PRIMARIA

En 3.º de Primaria, la creación de contenidos digitales adquiere una dimensión marcadamente colaborativa y social. El alumnado aprende a utilizar herramientas digitales no solo para producir trabajos individuales, sino para co-crear materiales en grupo (murales, cuentos, presentaciones). Se introduce el uso de plataformas de diseño y edición de texto (como Canva, Word o Google Slides) para elaborar productos finales que demuestren lo aprendido, integrando texto e imagen. Además, se fomenta la participación en entornos digitales compartidos (blogs, foros), respetando las normas básicas de interacción y propiedad intelectual.

Ciencias Naturales

SA1: "Se hace camino al andar"

Esquematización Digital: Elaboración en grupo de un mapa conceptual sobre la clasificación de los seres vivos utilizando herramientas como Canva para organizar la información visualmente.

Ciencias Sociales

SA2: "Climas y personas y viceversa"

Edición de Texto: Producción de un cartel o decálogo sobre acciones de desarrollo sostenible utilizando procesadores de texto (Word), integrando texto y formato.

Lengua Castellana

SA: "Creación de un cuento digital" y "Entrevista en parejas"

Narrativa Colaborativa: Participación en la creación de un cuento digital ilustrado en grupo, contribuyendo con texto en documentos compartidos. Redacción y publicación de una entrevista en el blog del aula.

Arts (Plástica)

SA2: "Sculpture for Change" y SA3: "School Logo"

Diseño Cooperativo: Participación en proyectos cooperativos usando plataformas como Google Slides, Canva o Genially para diseñar obras conjuntas y presentar procesos artísticos.

Inglés

SA3: "All about Animals"

Composición Visual: Participación en actividades colaborativas digitales, como la creación de un mural o póster en Canva, comunicando mensajes breves en inglés.

Natural Science

SA3: "Invertebrate Animals"

Creación Compartida: Uso de pizarras y herramientas colaborativas (Canva, Jamboard) para crear materiales sobre animales, respetando turnos y normas de uso en la edición conjunta.

Religión

"Creamos un mural digital" y "Foro digital"

Expresión de Valores: Elaboración colectiva de un mural digital aportando imágenes y frases sobre valores.

Participación en foros digitales intercambiando opiniones de forma respetuosa.

4 PRIMARIA

En 4.º de Primaria, la creación de contenidos digitales avanza hacia una mayor complejidad técnica y creativa. El alumnado no solo consume información, sino que la reelabora para producir nuevos materiales como presentaciones multimedia, vídeos, infografías y animaciones sencillas. Se introduce la programación por bloques (Scratch) para crear historias animadas y se fomenta el uso de herramientas de diseño (Canva, Genially) para sintetizar conocimientos. Además, se insiste en el respeto a la propiedad intelectual y la citación de fuentes en sus producciones, así como en la adaptación del mensaje a diferentes audiencias.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA: Interdisciplinar / "Exploradores digitales"

Programación y Divulgación: Creación de una historia animada utilizando Scratch. Elaboración grupal de contenidos digitales sencillos como carteles, presentaciones o vídeos para explicar elementos del medio natural, integrando texto e imagen.

Ciencias Sociales / Social Science

SA: "El legado de Roma" / "Servicios de mi localidad"

Diseño Histórico y Social: Creación de un producto artístico digital (mosaico, collage, vídeo o cartel) inspirado en la Edad Antigua. Realización de una presentación en Canva listando los servicios que ofrece la localidad a los visitantes.

Lengua Castellana

Plan Lector / Recursos Literarios

Reseñas y Diseño Gráfico: Publicación de reseñas de lectura en formato digital aplicando normas de corrección.

Diseño de infografías digitales (Canva/Genially) para explicar recursos literarios combinando texto y fotografía.

Matemáticas

SA 4 y SA 8

Representación Digital: Uso de software o herramientas digitales para representar o crear mensajes cifrados.

Producción de esquemas o diagramas digitales que ayuden en la resolución de problemas.

Inglés

SA: "Crear un menú digital"

Edición Multimedia: Redacción de textos breves para crear un menú digital con imágenes y precios, utilizando herramientas digitales para estructurar la información de forma atractiva.

Arts (Plástica)

SA: "Crear una obra visual"

Creación Artística: Producción de obras básicas plásticas y visuales utilizando medios digitales, demostrando control y confianza en el uso de las herramientas de dibujo o diseño.

Música y Danza

SA 1 y Actividades Generales

Producción Audiovisual: Interpretación de canciones elaborando un dossier digital. Creación de una película utilizando programas de vídeo gratuitos y elaboración de presentaciones para clasificar voces.

Educación Física

SA 3 / Expresión Corporal

Composición con TIC: Exploración y creación de composiciones motrices expresivas utilizando las TIC y la música como soporte para la creación y el análisis del desempeño.

Religión

SA: "Vídeo de agradecimiento"

Mensaje Audiovisual: Grabación de un breve vídeo colaborativo con mensajes de agradecimiento y gestos de paz para compartir con la comunidad educativa.

5 PRIMARIA

En 5.º de Primaria, la creación de contenidos digitales da un salto cualitativo hacia la producción multimedia compleja y la programación. El alumnado ya no solo edita textos, sino que utiliza herramientas específicas para la edición de audio (podcasts, efectos sonoros), diseño gráfico avanzado (infografías, retoque fotográfico) y programación por bloques (Scratch) para simular procesos científicos o sociales. Se fomenta la integración de diferentes lenguajes (visual, sonoro, textual) y el uso de plataformas colaborativas para generar productos finales que demuestren la adquisición de conocimientos.

Matemáticas

SA1: "A la búsqueda del dorsal" / SA3: "Delicias a trozos" / SA12: "Muévete rápido"

Producción y Programación: Creación de un rap matemático usando fuentes digitales. Elaboración de un podcast sobre turismo rural. Diseño de un proyecto en Scratch que automatiza una situación (carrera, conteo) explicando su lógica matemática.

Ciencias Naturales / Natural Science

SA4: "A healthy body" / SA5: "Energy" / SA6: "The Earth"

Diseño y Simulación: Diseño de una infografía en Canva sobre alimentación saludable respetando la propiedad intelectual. Programación con Scratch de una simulación del ciclo del agua o circuitos eléctricos, estableciendo secuencias lógicas y bucles.

Ciencias Sociales / Social Science

SA1: "Our Government" / SA4: "The Middle Ages" / SA6: "Discovering Europe"

Creación Multimedia: Elaboración de un mural digital sobre la Edad Media con líneas temporales. Diseño de un recorrido interactivo por países de la UE usando Scratch. Creación de mapas conceptuales digitales sobre sistemas políticos.

Lengua Castellana

SA: "Reseñas de lectura" / "Podcast literario"

Edición y Mejora: Producción de textos multimodales y reseñas digitales. Grabación y edición de vídeos resumiendo ideas principales de lecturas. Corrección y mejora de producciones digitales ajustando contenido e imágenes.

Arts (Plástica)

SA2: "Photography" / SA5: "Sustainable art"

Edición Gráfica: Creación de imágenes, collages o carteles utilizando programas de edición como Photopea, Canva o Fotor. Combinación de elementos digitales y manuales en obras originales con mensaje social.

Música

SA 1

Edición de Audio: Creación de efectos sonoros para una obra teatral reciclando materiales y grabando/editando el resultado con Audacity.

Inglés

SA 1-8

Producción Oral Digital: Uso de la grabadora del Chromebook o herramientas analógicas/digitales para grabar y compartir mensajes breves y textos preparados, respetando normas de comunicación.

Religión

SA: "La Iglesia" / "Santos contemporáneos"

Presentación Digital: Elaboración de presentaciones digitales con ideas clave e imágenes sobre la misión de la Iglesia. Creación de fichas digitales sobre biografías.

Educación Física

UD 3 / UD 9

Videoanálisis: Uso de soportes digitales (vídeo) para grabar y analizar el propio desempeño motriz y el de los compañeros en composiciones expresivas.

6 PRIMARIA

En 6.º de Primaria, la competencia digital en la creación de contenidos evoluciona hacia la producción académica y la difusión de conocimientos. El alumnado pasa de la simple edición a la elaboración de productos digitales complejos que requieren planificación, diseño y adaptación a la audiencia. Se introduce el uso de herramientas más técnicas, como hojas de cálculo para el tratamiento de datos en Ciencias Sociales, editores de audio (Audacity) en Música y software de diseño geométrico en Matemáticas. La creación digital se convierte en el vehículo principal para demostrar lo aprendido, integrando texto, imagen y sonido en presentaciones, informes multimodales y campañas de concienciación, siempre bajo criterios de propiedad intelectual y respeto a la diversidad.

Matemáticas

SA8: "En forma"SA10: "El mejor brick"

Diseño y Modelado: Utilización de herramientas digitales para crear y mostrar el diseño de un "patio ideal" (geometría y medida). Comunicación de Resultados: Uso de programas para crear presentaciones o vídeos que muestren de forma clara el cálculo de superficies y volúmenes de prismas.

Ciencias Naturales

SA1: "¿Cómo que cómo como?"

Diseño Gráfico y Síntesis: Elaboración de una presentación en Canva explicando los sistemas que intervienen en la función de nutrición, integrando texto e imagen. Difusión: Reelaboración y difusión de contenidos digitales sencillos sobre el medio natural.

Ciencias Sociales

SA1: "Cada mochuelo a su olivo"

Tratamiento de Datos: Elaboración de climogramas y gráficos utilizando hojas de cálculo (Excel/Sheets) para representar datos climáticos. Organización: Creación de esquemas y tablas informativas digitales para estructurar procesos relevantes del presente y el pasado.

Lengua Castellana y Literatura

SA3, SA6, SA9 (Transversal)

Producción Literaria Digital: Producción de textos individuales o colectivos con intención literaria (cuentos, poemas) utilizando soportes digitales. Edición: Uso de procesadores de texto y herramientas de edición para la planificación, redacción y revisión de textos escritos y multimodales.

Inglés

UD 2 / UD 5

Textos Multimodales: Creación y producción de textos escritos y visuales (como reports o informes) utilizando herramientas digitales para comunicar información estructurada.

Arts (Plástica)

"Creamos y enseñamos nuestras obras digitales"

Dibujo Vectorial/Rasterizado: Realización de dibujos o collages sencillos en el Chromebook utilizando aplicaciones básicas (como Google Drawings). Exposición Digital: Guardado y presentación digital de la obra explicando las herramientas utilizadas.

Música

SA asociada a Teatro/Dramatización

Edición de Audio: Creación de los efectos sonoros para una obra teatral, reciclando materiales y grabando/editando el resultado con software específico como Audacity.

Valores Sociales y Cívicos

"Campaña digital sobre el respeto y la empatía"

Diseño de Campañas: Diseño de una presentación digital que promueva el respeto entre iguales, utilizando herramientas para expresar ideas y valores de convivencia.

1 ESO

En el paso a la Educación Secundaria, la Competencia Digital (CD2) adquiere un carácter más técnico y académico. Se introduce la materia específica de Tecnología y Digitalización, que asume el rol vertebrador en la enseñanza de herramientas avanzadas (diseño 3D, programación, ofimática avanzada). El alumnado ya no solo "usa" la tecnología, sino que gestiona su Entorno Personal de Aprendizaje (Google Sites, Classroom).

En este nivel, la creación de contenidos implica:

1. Producción Académica Compleja: Uso de hojas de cálculo para presupuestos (Matemáticas, Tecnología), informes técnicos y diarios de aprendizaje (Biología, Tecnología).
2. Multimedialidad y Diseño: Creación de infografías, podcasts y vídeos editados (Lengua, EF, Biología).
3. Pensamiento Computacional: Inicio en la programación por bloques y diseño de aplicaciones (Tecnología, Matemáticas).

Tecnología y Digitalización

SA1, SA2, SA3, SA4, SA7, SA8, SA10, SA11, SA12

Programación y Apps: Diseño de algoritmos y diagramas de flujo. Programación de aplicaciones sencillas mediante bloques (Scratch) y depuración de Apps (App Inventor). Diseño 3D y Simulación: Fabricación digital de prototipos en Tinkercad y diseño de planos con Sketchup.
 Documentación Técnica: Redacción de informes técnicos, despieces y facturas utilizando procesadores de texto y hojas de cálculo. Difusión Web: Creación y mantenimiento de un Diario de Aprendizaje en Google Sites y difusión de materiales creados con Genially o Canva.

Matemáticas

SA: "¡Gestionamos un presupuesto de viaje!" SA: "Creamos una ciudad geométrica"

Hojas de Cálculo: Elaboración de presupuestos organizando datos por categorías (transporte, alojamiento) en Google Sheets o Excel. Geometría Dinámica: Uso de herramientas digitales (GeoGebra) para diseñar figuras geométricas y realizar construcciones explorando sus propiedades.

Lengua Castellana y Literatura

SA: Podcast Literario SA: Reseñas de lectura SA: Recursos literarios

Producción de Audio: Creación de guiones y grabación de un podcast literario en grupo. Edición y Publicación: Redacción y publicación de reseñas literarias en formato digital aplicando normas de corrección. Diseño Gráfico: Diseño de infografías en Canva, Genially o Padlet explicando recursos literarios acompañados de fotografías.

Biología y Geología

SA1, SA3, SA9, SA11, SA12

Divulgación Científica: Realización de informes, diagramas y fórmulas utilizando formatos creativos en herramientas como Genially, Canva o Google Slides. Modelado y Vídeo: Explicación de fenómenos biológicos mediante modelos digitales y vídeos (tipo cortos o stop motion). Entorno Personal: Gestión de un Diario de Aprendizaje virtual (Google Sites) para organizar y presentar investigaciones.

Geografía e Historia

SA: "La fe y el poder" SA: "El poblamiento"

Organización de la Información: Elaboración de contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y presentaciones que reflejen la comprensión de procesos históricos. Producción Multimedia: Creación de narraciones digitales, pósteres y exposiciones orales apoyadas en medios audiovisuales para transferir conocimiento histórico.

Educación Física

UD 3, UD 9

Videoanálisis: Empleo de soportes digitales (vídeo) para grabar, analizar y evaluar el desempeño motriz propio o de compañeros en composiciones expresivas.

Inglés

UD 2, UD 5

Textos Multimodales: Creación y producción de textos escritos y visuales (como reports) utilizando herramientas digitales para comunicar información estructurada.

2 ESO

En 2.º de ESO, la competencia CD2 evoluciona hacia una producción académica estructurada y el uso de la tecnología como herramienta de análisis y metacognición. El alumnado pasa de la simple creación a la edición técnica y funcional:

1. Producción Matemática y Estadística: Se introduce el uso de hojas de cálculo para el tratamiento real de datos (estadística) y simuladores para probabilidad, trascendiendo el cálculo manual.
2. Multimedialidad Crítica: En Educación Física y Lenguas, el vídeo y el audio no son solo creativos, sino instrumentos de evaluación (videoanálisis del desempeño motriz, podcasts para revisión literaria).
3. Organización del Conocimiento: En materias como Geografía e Historia o Cultura Clásica, la creación digital se enfoca en sintetizar procesos complejos mediante esquemas, glosarios digitales y revistas, gestionando entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Matemáticas

SA: "Encuesta rápida: deporte y salud" SA: "Simulamos un dado digital"

Ánalysis de Datos: Recopilación de datos reales, introducción en hojas de cálculo, generación de gráficos (barras/sectores) y redacción de conclusiones digitales. Simulación: Uso de apps o simuladores online para experimentos aleatorios (lanzar dados), registro de resultados y creación de gráficos de frecuencias. Representación: Uso de GeoGebra para dibujar y analizar el comportamiento de funciones.

Lengua Castellana y Literatura

SA: Podcast Literario SA: Reseña personal SA: Recursos literarios

Producción de Audio: Creación de guiones y grabación de un podcast con preguntas y respuestas sobre lecturas o temas de actualidad. Edición Digital: Publicación de reseñas literarias en formato digital aplicando normas de corrección. Diseño Gráfico: Diseño de infografías (Canva/Genially/Padlet) combinando explicaciones de recursos literarios con fotografías representativas.

Geografía e Historia

SA: "El poblamiento" SA: "La fe y el poder" SA: "El siglo XVII"

Gestión de Entornos Virtuales: Gestión del entorno personal de aprendizaje para elaborar contenidos propios (esquemas, tablas informativas) sobre procesos históricos y sociales. Producción Académica: Elaboración de informes o dossiers digitales que reflejen el dominio de contenidos sobre transformaciones espaciales y conflictos.

Educación Física

UD 3 / UD 9 (Expresión) UD 7 (Habilidades motrices)

Videoanálisis: Empleo de soportes digitales (vídeo) para grabar, analizar y evaluar el desempeño motriz propio o de compañeros en composiciones expresivas y habilidades técnicas. Edición Multimedia: Uso de TIC para la edición de música y vídeo en la creación de composiciones coreográficas.

Música

SA 5 SA 2

Edición de Partituras: Uso de aplicaciones digitales para la creación y edición de partituras. Producción Sonora: Empleo de aplicaciones para la creación de ritmos musicales (ej. Incredibox) y herramientas de grabación de audio (Audacity).

Cultura Clásica

Glosario Digital

Gestión de la Información: Creación de un glosario digital organizado y funcional, explicando significado y origen de términos, y creación de productos como revistas digitales.

Francés

"À table: mon menu" Descripción de espacios

Producción Audiovisual: Creación de un vídeo o presentación digital describiendo espacios de la casa y mobiliario.

Diseño Digital: Elaboración digital de un menú diario utilizando recursos para mejorar la presentación del mensaje.

Inglés

Proyecto Interdisciplinar (con EF)

Documentación Digital: Documentación y presentación (en L2) del análisis de reglas deportivas y estrategia de juego utilizando herramientas digitales.

3 ESO

En 3.º de ESO, la competencia CD2 se consolida hacia la producción técnica, académica y divulgativa. El alumnado gestiona su propio Entorno Personal de Aprendizaje (Google Sites) para documentar procesos científicos y tecnológicos. La creación de contenidos se vuelve más sofisticada:

1. Diseño y Prototipado 3D: En Tecnología y Digitalización, se pasa del diseño gráfico al diseño asistido por ordenador (CAD) y la fabricación digital (impresión 3D).
2. Producción Académica Rigurosa: En Biología y Geografía e Historia, la creación digital exige rigor científico, uso de terminología específica, citación de fuentes y elaboración de productos complejos como líneas de tiempo interactivas y diagramas explicativos.
3. Comunicación Multimedia: Se potencia la creación de vídeos, podcasts y presentaciones interactivas para difundir proyectos de emprendimiento, campañas publicitarias o investigaciones históricas.

Tecnología y Digitalización

SA2: "Mi primer Robot" SA3: "Planos"
 SA8, SA10 (Difusión)

Diseño y Fabricación 3D: Fabricación digital de prototipos utilizando software como Tinkercad y diseño de modelos de planos con Sketchup. Documentación Técnica: Registro descriptivo de tareas, materiales y herramientas en el Diario de Aprendizaje (Google Sites). Difusión: Elaboración de materiales con Genially, Canva o herramientas de Google para difundir la idoneidad de los productos creados.

Biología y Geología

SA1, SA3, SA9, SA11, SA12

Divulgación Científica: Creación de informes, diagramas, fórmulas y contenidos digitales (vídeos, esquemas) utilizando formatos creativos en herramientas como Genially, Canva o Google Slides. Entorno Personal: Gestión de un Diario de Aprendizaje virtual (Google Sites) para transmitir información y opiniones fundamentadas sobre procesos biológicos.

Geografía e Historia

"La economía española" "Siglo XXI: desafíos" "Crisis y transformaciones"

Producción Histórica: Elaboración de secuencias cronológicas digitales (líneas de tiempo) para relacionar hechos y procesos. Análisis Social: Creación de contenidos propios (esquemas, tablas informativas, presentaciones) que expliquen problemas pasados y presentes a distintas escalas (local/global).

Matemáticas

SA: "Resolvemos sistemas con GeoGebra" SA: "Informe estadístico"

Resolución Gráfica: Uso de software matemático (GeoGebra) para introducir sistemas lineales y determinar puntos de intersección. Comunicación de Datos: Elaboración y compartición de informes estadísticos con gráficos generados en hojas de cálculo.

Educación Plástica (EPVA)

"El Logotipo / El Blasón" "Folleto Turístico" "Campaña Publicitaria"

Diseño Gráfico: Diseño de logotipos personales y folletos turísticos empleando geometría y sistemas de representación. Producción Audiovisual: Creación de vídeos promocionales (spots) y podcasts para difundir el proceso creativo.

Francés

"Radio Podcast" "La ville dans la classe"

Producción Oral Digital: Grabación y edición de un podcast grupal con diferentes secciones. Presentación Multimedia: Creación de vídeos o presentaciones digitales describiendo espacios y mobiliario.

Iniciación a la Actividad Emprendedora

SA21: "Feria de emprendimiento escolar"

Comunicación y Oratoria: Uso de la expresión visual y digital para presentar soluciones emprendedoras en el reto final.

Música

SA5

Investigación Musical: Uso funcional de recursos digitales para la investigación e indagación sobre el hecho musical.

4 ESO

En 4.º de ESO, el nivel de competencia digital CD2 alcanza un grado de especialización y orientación pre-profesional. La creación de contenidos deja de ser solo un vehículo de aprendizaje para convertirse en una herramienta de participación ciudadana, emprendimiento y rigor científico.

Se destacan tres ejes principales:

1. Producción Profesional y Académica: Creación de planes de empresa (Economía), informes científicos rigurosos y diarios de aprendizaje (Biología), y dossiers históricos complejos que identifican la desinformación (Geografía e Historia).
2. Identidad Digital y Ética: El alumnado gestiona su Entorno Personal de Aprendizaje (Google Sites) y publica contenidos respetando escrupulosamente la propiedad intelectual y las licencias de uso, analizando críticamente la huella digital.
3. Creatividad Multimedia Avanzada: Se integran lenguajes audiovisuales complejos, como la edición de vídeo publicitario (Expresión Artística), la producción musical (grabación y edición de audio) y la creación de podcasts y doblajes en lengua extranjera.

Biología y Geología / Cultura Científica

SA: "Proyecto Científico" SA9, SA11, SA12

Gestión del Conocimiento: Creación y mantenimiento de un Diario de Aprendizaje (Google Sites) para compartir contenidos científicos. Comunicación Científica: Elaboración de informes, diagramas y presentaciones utilizando software de diagramación, hojas de cálculo para gráficos y herramientas de diseño (Genially, Canva) para divulgar conclusiones experimentales.

Geografía e Historia

"La paz imposible" "Fábricas, mundo y ¿progreso?" "Paisajes del mundo"

Producción contra la Desinformación: Elaboración de contenidos propios (esquemas, tablas) que contrastan fuentes fiables para identificar fake news y manipulación. Narrativa Transmedia: Transferencia de conocimiento mediante pósteres digitales, narraciones y medios audiovisuales que expliquen transformaciones históricas y retos ecosociales (ODS).

Economía y Emprendimiento

SA11: "El plan de empresa" SA10: "Elaboramos un juego"

Prototipado y Planificación: Diseño y redacción de un Plan de Empresa y planes de ahorro utilizando procesadores de texto y hojas de cálculo. Validación de Ideas: Creación de prototipos (productos mínimos viables) y estrategias de difusión digital para validar ideas de negocio.

Expresión Artística (Plástica)

Proyecto: "El Spot (Edición)" Proyecto: "La Serigrafía"

Edición de Vídeo: Adquisición de destrezas en la edición y postproducción de vídeo para crear un spot publicitario.

Diseño Gráfico: Uso de herramientas digitales para el diseño de patrones y estampación (serigrafía) y para la ilustración de cartas.,

Inglés

SA: "Podcast / Doblaje" Proyectos eTwinning

Producción Oral Digital: Grabación de podcasts y doblaje de escenas de películas, editando el audio para mejorar la pronunciación y fluidez. Colaboración Internacional: Creación de cartelería digital y trípticos informativos en proyectos colaborativos europeos.,

Educación Física

UD 3 (Expresión) UD 9 (Proyecto Final)

Composición Multimedia: Exploración y creación de composiciones motrices expresivas utilizando la música y herramientas de edición de vídeo. Análisis de Datos: Diseño y planificación de un Plan de Entrenamiento personal basado en el análisis digital de la evolución física durante la etapa.

Música

SA7 / SA11

Producción Musical: Desarrollo de materiales audiovisuales para grabar, crear e interpretar música, garantizando el respeto a los derechos de autor. Crítica Digital: Reflexión y creación de contenido sobre el consumo responsable de música en plataformas digitales.

Latín / Cultura Clásica

"El latín en tu móvil" "Perfiles mitológicos"

Etimología Digital: Creación de un glosario digital (blog/app) de etimologías grecolatinas. Redes Sociales Educativas: Elaboración de perfiles digitales de personajes mitológicos relacionándolos con valores contemporáneos.

Matemáticas (A y B)

Geometría y Estadística

Modelado Dinámico: Uso de programas de geometría dinámica (GeoGebra) y diseño 3D para investigar transformaciones y modelar elementos de la vida cotidiana. Análisis Estadístico: Uso de hojas de cálculo para generar informes gráficos a partir de datos reales.

Curso	Aspectos TIC trabajados
Infantil	<p>Radio Escolar: Participación en el proyecto de Radio escolar como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística y digital. Estrategias comunicativas: Uso de soportes digitales para apoyar estrategias de comunicación en la asamblea, explicación de proyectos y participación en juegos. Interpretación: Lectura e interpretación de imágenes y cortometrajes como medio de comunicación visual</p>
1 PRIMARIA	<p>En 2.º de Primaria, el alumnado avanza desde la simple exploración hacia una producción digital guiada y creativa. Se introduce el uso de herramientas de autor para generar productos tangibles que combinan texto, imagen y sonido. Las claves de este nivel son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciación a la Edición: Uso de procesadores de texto y herramientas de diseño (Canva, Genially) para crear carteles, menús o murales sencillos. 2. Multimedialidad: Se integran audios (grabación de podcasts en la radio escolar) e imágenes en las producciones, fomentando la creatividad en asignaturas como Arts y Lengua. 3. Entornos Seguros: La creación se realiza siempre bajo supervisión, utilizando plataformas adaptadas (Book Creator, Google Slides) y empezando a respetar la propiedad intelectual básica (uso de plantillas y recursos propios). En este nivel inicial, la competencia CD3 se desarrolla de manera muy guiada y presencial con soporte digital. No implica el uso autónomo de redes o correos complejos, sino la iniciación en el uso de herramientas digitales para compartir información y trabajar en equipo. <p>Las claves de la CD3 en 1.º de Primaria son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interacción Síncrona Guiada: La comunicación digital suele realizarse en el aula (PDI, tablets compartidas) bajo la supervisión directa del docente. 2. Entornos Seguros: Se enfatiza el respeto a las normas de cortesía (etiqueta digital básica), el turno de palabra en actividades digitales y la seguridad en entornos cerrados (plataformas educativas). 3. Oralidad apoyada en lo Digital: La tecnología sirve como estímulo para la comunicación oral (ver un vídeo y comentarlo, grabar un audio sencillo) más que para la comunicación escrita compleja. <p>Lengua Castellana y Literatura</p> <p>"Escuchamos y vemos un cuento digital" "Navegamos seguros en clase"</p> <p>Comprensión Multimodal: El alumnado escucha y visualiza cuentos o presentaciones interactivas, identificando elementos no verbales (iconos, sonidos) y respondiendo a preguntas. Normas de Interacción: Aprende a pedir permiso para usar dispositivos, respetar turnos de palabra en interacciones digitales y no compartir datos personales.</p> <p>Inglés</p> <p>Crear un póster digital (Vocabulario) "La Radio" (Proyecto)</p> <p>Interacción Guiada: Participa en diálogos breves preparados previamente utilizando apoyos digitales (imágenes, audios) para comunicarse. Difusión: Uso de la radio escolar para difundir temas educativos, cultivando habilidades colaborativas y el intercambio de ideas.</p> <p>Ciencias Naturales (Natural Science)</p> <p>"Compartimos lo que sabemos sobre los animales" "Exploradores digitales del entorno"</p> <p>Trabajo en Grupo: En parejas o pequeños grupos, observan recursos en el Chromebook/PDI y comentan entre ellos lo que ven (qué comen los animales, dónde viven) para luego compartir una conclusión oral con la clase.</p> <p>Colaboración: Uso compartido de dispositivos respetando las normas de cuidado y colaboración con los compañeros.</p> <p>Ciencias Sociales (Social Science)</p> <p>"Conocemos nuestro cole" "Descubrimos los lugares del cole"</p> <p>Exploración Colaborativa: Utiliza con ayuda la tablet o PDI para explorar espacios del entorno, compartiendo la información visualizada con sus compañeros y colaborando en la identificación de elementos.</p> <p>Matemáticas</p> <p>"Ayudamos al supermercado digital"</p> <p>Resolución Participativa: Participa en simulaciones de compra-venta utilizando herramientas interactivas, comunicando datos (precios, cantidades) y completando representaciones digitales sencillas (tickets, listas).</p> <p>Educación Física</p> <p>"Aprendemos movimientos saludables"</p> <p>Seguimiento de Instrucciones: Utiliza dispositivos digitales (proyección de vídeo/app Just Dance) para seguir instrucciones motrices de forma guiada, apoyando el aprendizaje grupal.</p> <p>Religión</p> <p>"Compartimos mensajes de paz en el aula digital" "Creamos un mural digital"</p> <p>Participación Virtual: Publicación guiada de mensajes sencillos (frases sobre la paz o el amor al prójimo) en el aula virtual y respuesta respetuosa a compañeros. Construcción Colectiva: Aportación de palabras o imágenes seleccionadas a un mural digital colectivo sobre valores.</p>

2 PRIMARIA

En 2.º de Primaria, el alumnado avanza desde la simple exploración hacia una producción digital guiada y creativa. Se introduce el uso de herramientas de autor para generar productos tangibles que combinan texto, imagen y sonido. Las claves de este nivel son:

1. Iniciación a la Edición: Uso de procesadores de texto y herramientas de diseño (Canva, Genially) para crear carteles, menús o murales sencillos.
2. Multimedialidad: Se integran audios (grabación de podcasts en la radio escolar) e imágenes en las producciones, fomentando la creatividad en asignaturas como Arts y Lengua.
3. Entornos Seguros: La creación se realiza siempre bajo supervisión, utilizando plataformas adaptadas (Book Creator, Google Slides) y empezando a respetar la propiedad intelectual básica (uso de plantillas y recursos propios).

Lengua Castellana y Literatura
SA: "Contamos nuestras historias" SA: "Detectives de palabras"
Narrativa Digital: Elaboración de relatos cortos o presentaciones sencillas utilizando imágenes y dibujos en el ordenador.
Edición de Texto: Uso de procesadores para modificar palabras, corregir oraciones y dar formato básico (tamaño, color) bajo la guía del docente.

Inglés
SA: "Hacer su propio libro digital" SA: "The Weather and Me"
Libros Digitales: Uso de herramientas como Book Creator para completar frases sencillas y añadir imágenes.
Producción Multimedia: Creación de pósteres o presentaciones (Google Slides) reutilizando plantillas y grabando voz para mensajes breves.,

Arts (Plástica)
"Creamos con imágenes digitales"
Diseño Gráfico: Creación de composiciones plásticas (dibujo o collage) utilizando aplicaciones básicas como Google Drawings, integrando formas, líneas y colores. Exposición: Guardado y presentación digital de la obra explicando las herramientas utilizadas.

Matemáticas
SA8 Proyecto de Radio
Representación Gráfica: Realización de diagramas básicos relacionados con problemas matemáticos con ayuda de Canva. Estadística: Recopilación de datos (oyentes, edades) para el proyecto de radio y su representación sencilla.

Ciencias Naturales
Proyecto "La Radio" SA: "Sonrisas contagiosas"
Producción de Audio: Creación de guiones, grabación y emisión de contenidos sobre temas científicos (animales, plantas) en la radio escolar. Cartelería: Elaboración de un decálogo sobre la salud en formato digital (Word/Procesador),.

Ciencias Sociales
SA2: "Somos lo que compramos" SA: "La moda moderna"
Organizadores Gráficos: Elaboración de mapas conceptuales digitales sobre temas sociales. Líneas de Tiempo: Creación de una línea del tiempo en Canva para ordenar etapas de la historia de forma visual.

Educación Física
SA3: "Lanzamientos-Recepciones"
Expresión Corporal y Vídeo: Creación de vídeos o presentaciones con secuencias de movimiento o pequeñas coreografías expresivas, utilizando la tecnología para registrar el desempeño.

Religión
"Creamos un mural digital"
Arte Digital: Elaboración de dibujos digitales (Paint/Canva) sobre valores y grabación de audios breves con mensajes positivos para compartir en el aula virtual.

Música
SA 2
Producción Sonora: Empleo de herramientas tecnológicas para la realización de improvisaciones pautadas y grabación de ritmos.

3 PRIMARIA

En 3.º de Primaria, el alumnado da un paso importante hacia la colaboración digital activa. Se introduce el uso de entornos virtuales compartidos (como Google Drive o Classroom) para realizar tareas conjuntas. La competencia evoluciona de la siguiente manera:

1. Coautoría Guiada: Los estudiantes comienzan a editar documentos compartidos (textos, presentaciones), aprendiendo a respetar el trabajo de los compañeros y a aportar su parte en un producto común.
2. Etiqueta Digital: Se inicia el aprendizaje de normas de cortesía en la comunicación digital, como el uso del correo electrónico educativo con estructura formal (saludo, cuerpo, despedida).
3. Herramientas Colaborativas: Se utilizan plataformas específicas (Padlet, Canva, Jamboard) para lluvias de ideas, murales y líneas de tiempo colectivas, fomentando la participación simultánea.

Lengua Castellana y Literatura

"Creación de un cuento digital" "Entrevista en parejas"

Escritura Colaborativa: Contribución en un documento compartido redactando partes de una narración y comentando constructivamente el trabajo de los compañeros. Edición Conjunta: Redacción de preguntas y respuestas en un documento compartido para una entrevista que se publicará en el blog del aula. Comunicación Formal: Uso del correo electrónico para comunicarse con docentes y compañeros respetando la estructura del email.

Inglés

SA3: "All about Animals"

Murales Digitales: Participación en actividades colaborativas (p. ej., mural o póster en Canva) comunicándose en inglés mediante mensajes breves y respetuosos.

Natural Science

SA3: "Invertebrate Animals" SA1, SA6, SA10

Trabajo en Nube: Participación en tareas digitales colaborativas usando herramientas como Canva o Jamboard para crear materiales, respetando turnos. Gestión de Tareas: Uso de espacios virtuales (Google Drive/Classroom) para almacenar y compartir material u organizar tareas de grupo.

Social Science

SA2: "The Study of History"

Cronologías Compartidas: Participación en tareas colaborativas digitales (usando Padlet o Canva) para elaborar líneas del tiempo históricas conjuntas. Intercambio: Comparte conclusiones en entornos digitales de forma respetuosa.

Arts (Plástica)

SA2: "Sculpture for Change" SA3: "School Logo"

Diseño Cooperativo: Participación en proyectos cooperativos usando plataformas como Google Slides, Canva o Genially para diseñar obras conjuntas. Presentación: Realización de presentaciones orales apoyadas en recursos digitales para compartir el proceso con el grupo.

Ciencias Naturales

SA3: "Sonrisas contagiosas"

Edición de Textos: Elaboración colaborativa de un decálogo sobre la salud utilizando procesadores de texto (Word).

Ciencias Sociales

SA3: "Por el bien del planeta"

Producción Multimedia: Realización de una presentación sobre el reciclaje de residuos y grabación en vídeo para compartirla.

Religión

"Mural digital sobre valores"

Construcción Colectiva: Elaboración de un mural digital colaborativo aportando imágenes y frases sobre valores (solidaridad, respeto) en un entorno compartido.

4 PRIMARIA

En 4.º de Primaria, la competencia CD3 avanza hacia una participación más activa y técnica en entornos virtuales. El alumnado ya no solo consume o crea contenido aislado, sino que interactúa y comparte utilizando plataformas institucionales (Classroom) y herramientas de nube.

Las claves de este nivel son:

1. Uso de Plataformas Corporativas: Se introduce el manejo de la plataforma del centro (Drive) para consultar archivos, enlaces y participar en grupos de clase, así como el uso de OneDrive para organizar y compartir archivos.
2. Comunicación Formal: El alumnado aprende a enviar correos electrónicos adjuntando archivos, iniciándose en la etiqueta digital y la comunicación asíncrona formal.
3. Trabajo Cooperativo Digital: Se realizan proyectos grupales complejos, como la grabación de podcasts en Lengua o la creación conjunta de presentaciones en Ciencias, donde se requiere coordinar tareas, respetar turnos y compartir recursos digitales de forma responsable.

Lengua Castellana y Literatura

SA: "Podcast / Lecturas dramatizadas"

Producción Colaborativa: Participación en interacciones orales regladas, grabando junto a sus compañeros un podcast (lecturas dramatizadas), respetando turnos y entonación.

Inglés

SA: "Presentaciones en Google Slides"

Interacción Digital: Participación en situaciones interactivas sobre temas cotidianos utilizando soportes digitales.

Colaboración: Diseño de pósteres o presentaciones en Google Slides para presentar datos en clase, apoyándose en recursos digitales.

Ciencias Naturales

"Exploradores digitales del medio natural" "Cuidamos nuestro entorno"

Creación Grupal: Elaboración en grupo de contenidos digitales sencillos (carteles, vídeos) utilizando aplicaciones básicas, respetando las ideas de los compañeros. Uso Compartido: Utilización de dispositivos digitales compartidos de forma respetuosa y responsable para investigar. Búsqueda Conjunta: Búsqueda y organización de información en recursos digitales seguros para elaborar productos sencillos (murales, documentos).

Ciencias Sociales

"Exploradores digitales de España" "Conocemos nuestro entorno"

Investigación Colaborativa: Colaboración con el grupo en la búsqueda digital de información sobre comunidades autónomas y provincias, cumpliendo normas de uso. Presentación Conjunta: Realización de presentaciones digitales (Canva, Genially) sobre servicios o patrimonio cultural colaborando con compañeros.

Música

SA asociada a Proyectos Creativos

Difusión en Aula Virtual: Compartir proyectos creativos musicales empleando estrategias comunicativas y medios sencillos (ej. realizar una presentación digital en Classroom sobre instrumentos).

Competencia Digital Transversal (Rúbrica)

Uso General de TIC

Gestión de Plataformas: Consulta de archivos y enlaces en la plataforma; participación en el grupo de clase y entrega de tareas. Gestión de Archivos: Inclusión de archivos en Google Drive para su uso en otras aplicaciones.

Correo Electrónico: Envío de correos con archivos adjuntos.

5 PRIMARIA

En 5.º de Primaria, el nivel de competencia CD3 avanza significativamente hacia la producción cooperativa y la interacción social compleja en entornos digitales. El alumnado no solo comparte información, sino que construye conocimiento de forma conjunta utilizando plataformas en la nube.

Las claves de este nivel son:

1. Co-creación Digital: Se fomenta el trabajo en equipo para crear productos digitales finales (pódcast, infografías, proyectos en Scratch), donde cada alumno asume un rol y aporta al resultado común.
2. Entornos Virtuales de Aprendizaje: Se utiliza de forma sistemática la plataforma del centro (como Classroom) y herramientas colaborativas (OneDrive, Canva) para organizar tareas, compartir archivos y comunicarse respetando la etiqueta digital.
3. Interdisciplinariedad: La colaboración digital se aplica a proyectos que cruzan materias, como el uso de herramientas matemáticas para proyectos de sostenibilidad o la creación de contenidos en inglés sobre temas cotidianos.

Matemáticas

SA5: "Una copia exacta" SA10: "Grandes construcciones" SA12: "Muévete rápido"

Geometría Colaborativa: Trabajo en grupo digital para reproducir figuras o diseños geométricos aplicando medidas y escalas de forma precisa. Proyectos STEAM: Participación en proyectos sobre desarrollo sostenible, planteando hipótesis y mediciones de estructuras con apoyo digital. Programación: Diseño en Scratch de proyectos que automatizan situaciones (ej. carreras, tráfico), explicando su lógica matemática.

Social Science

SA3: "Mañana será tarde"

Diseño Cooperativo: Colaboración activa en el uso de recursos digitales para diseñar una infografía en Canva (por ejemplo, sobre las capas de la Tierra), trabajando de forma conjunta en la síntesis visual de la información.

Inglés

SA 1-8 (Transversal)

Producción Multimedia Grupal: Colaboración con compañeros en la creación de productos digitales sencillos (vídeos cortos, presentaciones, murales virtuales) sobre temas cotidianos, mostrando empatía y respeto hacia las aportaciones de los demás. Interacción en Plataformas: Compartición de textos o producciones digitales a través de las plataformas del aula, respetando las normas de uso seguro.

Competencia Digital Transversal

Uso general del entorno TIC

Gestión de la Nube: Organización de documentos en carpetas y uso compartido de archivos a través de OneDrive.

Comunicación Institucional: Participación en los grupos de clase de la plataforma (Teams/Classroom) y descarga/gestión de archivos del correo corporativo.

6 PRIMARIA

En 6.^º de Primaria, la competencia CD3 alcanza su máximo desarrollo dentro de la etapa. El alumnado ya no solo comparte archivos, sino que construye conocimiento de forma colaborativa y gestiona su identidad digital con una fuerte carga ética.

Las claves de este nivel son:

1. Trabajo Cooperativo en la Nube: Se consolida el uso de espacios virtuales (Google Drive, Classroom) para asumir funciones concretas dentro de proyectos científicos y artísticos, almacenando y compartiendo material de forma autónoma.
2. Ciudadanía Digital y Netiqueta: Se pone énfasis en la interacción respetuosa en redes, la resolución de conflictos en línea y la creación de campañas contra el ciberacoso y la discriminación.
3. Difusión Multimodal: La comunicación trasciende el aula; el alumnado crea productos digitales (podcasts, vídeos, infografías) diseñados específicamente para una audiencia, adaptando el formato y el mensaje.

Matemáticas

SA1: "Una entre cien mil millones" SA7: "Es hora de dar un giro"

Producción Comunicativa: Creación de un vídeo exponiendo información precisa sobre el sistema solar, demostrando uso responsable de herramientas. Investigación Colaborativa: Uso de herramientas digitales para investigar y representar patrones geométricos y simetrías de forma organizada y conjunta.

Lengua Castellana y Literatura

SA 4, 5, 7 SA 3, 6, 9 (Lectura)

Interacción Multimodal: Acceso e interacción con textos multimodales sencillos (audio/vídeo/texto) utilizando herramientas digitales. Comunidad Lectora: Compartición de la experiencia lectora en medios y soportes diversos para disfrutar de la dimensión social de la lectura.

Ciencias Naturales

SA4: "Naturaleza en plural" SA3, SA10, SA11, SA12

Diseño de Información: Diseño de una infografía en Canva sobre un ecosistema, sintetizando la información para comunicarla visualmente. Presentación Científica: Presentación de conclusiones de experimentos utilizando herramientas digitales (Google Slides/Docs) para compartir hallazgos con el grupo.

Ciencias Sociales

SA3: "Contenido y continente"

Uso de Mapas Interactivos: Utilización de mapas digitales interactivos para localizar y comunicar información sobre el relieve de Europa.

Inglés

SA 1-8 (Transversal) SA 2, 5

Interacción Virtual: Participación en situaciones comunicativas variadas en entornos virtuales, mostrando respeto y empatía en la interacción. Producción Multimodal: Creación de textos escritos y multimodales (ej. informes) utilizando herramientas digitales para comunicar coherencia.

Arts (Plástica)

"Creamos y enseñamos nuestras obras" SA: "Compartimos nuestro arte"

Exposición Digital: Guardado y presentación de la obra digital al grupo, explicando el proceso y las herramientas usadas. Difusión: Compartición de proyectos creativos empleando estrategias comunicativas en medios virtuales, valorando las opiniones de los demás.

Religión

SA7: "Juan XXIII"

Proyecto Colaborativo: Participación activa en un proyecto digital colaborativo sobre valores cristianos, reflexionando sobre la ética en las redes sociales.

Valores Cívicos y Éticos

"Resolución de conflictos en línea" "Contra el acoso escolar"

Ciudadanía Digital: Producción de un vídeo corto con ejemplos de resolución pacífica de conflictos en redes sociales.

Campaña de Concienciación: Diseño de un cartel digital con mensajes positivos contra el bullying.

1 ESO

En el inicio de la etapa secundaria, la competencia CD3 se formaliza y profundiza. El alumnado pasa de un uso guiado a una gestión más autónoma de su identidad digital y sus interacciones.

Las claves de este nivel son:

1. La "Netiqueta" y la Identidad Digital: Se instruye explícitamente sobre las normas de comportamiento en la red (etiqueta digital), la seguridad en la comunicación y la difusión responsable de la idoneidad de productos, especialmente en la materia de Tecnología y Digitalización.
2. Difusión y Publicación: El alumnado no solo crea, sino que difunde sus proyectos. Se introduce el uso de Google Sites y presentaciones multimedia para compartir soluciones técnicas y científicas con una audiencia.
3. Interacción en Lenguas Extranjeras: Las herramientas digitales se utilizan para superar barreras lingüísticas, grabando podcasts y participando en intercambios comunicativos que requieren el uso de estrategias de compensación y apoyo digital.

Tecnología y Digitalización

SA3, SA8, SA9, SA10, SA11

Difusión de Proyectos: Difusión de la idoneidad de productos en entornos virtuales (como Google Sites) para mejorar la experiencia de usuario, empleando presentaciones multimedia y hojas de cálculo. Etiqueta Digital: Comunicación interpersonal eficaz respetando las normas de la netiqueta al compartir soluciones tecnológicas. Trabajo Colaborativo: Registro descriptivo y documental de tareas compartidas mediante medios digitales.

Francés (Segunda Lengua)

SA: "Décrire ses loisirs"

Producción Oral y Difusión: Grabación de un podcast breve presentándose y describiendo aficiones, demostrando un uso básico de las TIC para la comunicación y el intercambio oral. Interacción: Participación en intercambios orales sencillos recurriendo a soportes digitales como apoyo.

Inglés (Primera Lengua)

Transversal (SA varias)

Interacción Social: Participación en situaciones interactivas sobre temas cotidianos a través de diversos soportes digitales, mostrando empatía y respeto por la etiqueta digital. Producción Escrita: Redacción de textos breves y coherentes (correos, mensajes) a través de herramientas digitales, adecuándose a la situación comunicativa.

Biología y Geología

SA1: "La célula" SA2: "Vertebrados"

Investigación Colaborativa: Participación en proyectos grupales para el estudio de la célula y los reinos animales, utilizando herramientas digitales para la búsqueda y organización conjunta de la información.

Educación Plástica (EPVA)

Transversal

Gestión de la Presencia: El alumno se comunica, participa y colabora compartiendo contenidos mediante plataformas virtuales, gestionando de manera responsable su visibilidad en la red para ejercer una ciudadanía digital activa.

Matemáticas

"Radio Escolar" "Ibercronia"

Proyectos Interdisciplinares: Participación en proyectos de centro (como la radio escolar) que requieren el uso de herramientas digitales para la comunicación y divulgación de contenidos matemáticos en un contexto social.

2 ESO

En 2.º de ESO, la competencia CD3 se centra en perfeccionar la interacción social y la etiqueta digital (netiqueta). El alumnado pasa de la simple colaboración a la creación colectiva de productos culturales (podcasts, perfiles en redes, interpretaciones musicales) y al debate respetuoso en entornos virtuales.

Las claves de este nivel son:

1. Producción Oral Colaborativa: Se utiliza la tecnología para la creación grupal de contenidos de audio (podcasts) en varios idiomas (Lengua, Francés), fomentando la fluidez y la edición conjunta.
2. Identidad y Redes Sociales: Se trabaja la simulación de redes sociales para fines educativos (Cultura Clásica) y se reflexiona sobre la cortesía lingüística y la resolución de conflictos en la interacción digital (Lengua e Inglés).
3. Investigación y Difusión: El alumnado utiliza plataformas digitales no solo para consumir, sino para indagar y compartir conocimientos sobre el hecho musical o el desempeño físico, mostrando una actitud abierta y respetuosa hacia las creaciones de los demás.

Lengua Castellana y Literatura

Interacción oral y escrita Resolución de conflictos

Netiqueta y Cortesía: Participación activa en interacciones orales y escritas formales en entornos digitales, adoptando actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística. Uso Crítico: Adopción de hábitos de uso crítico, seguro y saludable de las tecnologías para la comunicación de la información.

Francés (Segunda Lengua)

"Radio Podcast"

Creación Colectiva de Audio: Grabación de un podcast grupal con estructura marcada (introducción, desarrollo, cierre), demostrando uso de herramientas digitales para la cooperación y compensación comunicativa.

Inglés (Primera Lengua)

Transversal (Interacción)

Interacción Virtual: Participación en situaciones interactivas breves sobre temas cotidianos a través de diversos soportes, mostrando empatía y respeto por la etiqueta digital. Colaboración: Realización de proyectos guiados trabajando colaborativamente en entornos digitales seguros con actitud responsable.

Cultura Clásica

"Los dioses tienen cuenta en redes"

Redes Sociales Educativas: Creación de perfiles ficticios de dioses grecorromanos en redes sociales o muros digitales (como Canva, Padlet o Genially), interactuando desde el rol del personaje para explicar mitos y relaciones.

Música

SA: "Indagación del hecho musical"

Investigación y Difusión: Uso funcional de recursos digitales para la investigación y el aprendizaje, indagando sobre el hecho musical y mostrando interés por las herramientas digitales de la música.

Educación Física

UD 2 (Cooperación) UD 3 (Expresión)

Interacción Motriz: Participación en situaciones motrices de cooperación, utilizando la tecnología para facilitar la comunicación estratégica y el análisis grupal. Análisis Compartido: (Vinculado a CD2/CD3) Uso de soportes digitales para grabar y evaluar el desempeño en grupo, compartiendo feedback.

3 ESO

En 3.º de ESO, la competencia CD3 evoluciona hacia la gestión de proyectos colaborativos complejos y la difusión pública de resultados. El alumnado utiliza entornos virtuales no solo para compartir archivos, sino para organizar el trabajo en equipo, distribuir roles y publicar soluciones tecnológicas o científicas respetando la propiedad intelectual y la etiqueta digital.

Las claves de este nivel son:

1. Gestión de Proyectos en la Nube: Uso sistemático de espacios virtuales (Google Drive, Classroom) para almacenar material, asignar tareas y cooperar en investigaciones científicas y tecnológicas.
2. Difusión y Netiqueta: Se pone énfasis en la publicación de trabajos (webs, presentaciones) dirigida a una audiencia, cuidando las normas de cortesía en la red (netiqueta) y la protección de datos.
3. Interacción Síncrona y Asíncrona: Participación en debates y situaciones comunicativas en lenguas extranjeras y propias, utilizando herramientas digitales para la cooperación y la resolución de conflictos.

Biología y Geología

SA: "Proyecto Científico" (Transversal: SA1, SA5, SA6, SA7, SA9)

Gestión Cooperativa: Participación en proyectos asumiendo funciones concretas y utilizando espacios virtuales (como Google Drive o Classroom) para buscar, almacenar y compartir material u organizar tareas conjuntas.

Comunicación de Resultados: Presentación de conclusiones experimentales mediante informes o gráficos digitales (Google Slides/Docs).

Tecnología y Digitalización

SA8, SA9, SA10, SA11

Difusión Web: Difusión de la idoneidad de productos tecnológicos en entornos virtuales (ej. Google Sites), respetando la netiqueta y comunicando eficazmente. Documentación Compartida: Registro documental de tareas y materiales que conforman una solución técnica empleando medios digitales colaborativos.

Geografía e Historia

SA: "Nuestro planeta en mapas"

Ciudadanía Digital: Participación en entornos digitales investigando los ODS, compartiendo información mediante mapas y representaciones gráficas, y gestionando responsablemente la presencia en la red.

Lengua Castellana y Literatura

"Radio Escolar" Expresión Oral

Interacción Formal: Participación en exposiciones y argumentaciones orales planificadas sobre temas sociales o profesionales, utilizando soportes digitales y ajustándose a las convenciones del género.

Francés (Segunda Lengua)

"Podcast grupal"

Producción Cooperativa: Elaboración de un podcast en grupo donde se presentan secciones, requiriendo cooperación para la grabación y el montaje, y participando en intercambios orales con apoyo digital.

Inglés (Primera Lengua)

Interacción Comunicativa

Estrategias de Diálogo: Participación en situaciones comunicativas variadas utilizando estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística en entornos digitales.

Iniciativa Emprendedora

SA1: "Práctica de toma de decisiones"

Trabajo en Equipo Híbrido: Puesta en práctica de habilidades de liderazgo y cooperación tanto de manera presencial como a distancia, utilizando herramientas digitales para la coordinación.

4 ESO

En 4.º de ESO, al finalizar la etapa obligatoria, la competencia CD3 alcanza un nivel de profesionalización y autonomía crítica. El alumnado utiliza las tecnologías no solo para colaborar internamente, sino para la difusión pública y social de sus productos, gestionando su identidad digital con ética y responsabilidad. Las claves de este nivel son:

1. **Difusión y Publicación Profesional:** El alumnado utiliza herramientas avanzadas (como Google Sites o plataformas de difusión) para hacer públicos sus proyectos técnicos y artísticos, cuidando la experiencia de usuario y la propiedad intelectual.
2. **Gestión de Proyectos Científicos en la Nube:** En materias científicas, la colaboración implica asumir roles específicos dentro de equipos de investigación, utilizando entornos virtuales (Drive, Classroom) para la gestión integral de datos, almacenamiento y presentación de conclusiones.
3. **Ciudadanía y Ética Digital:** Se pone un fuerte énfasis en la reflexión crítica sobre el consumo digital (especialmente en música y redes sociales), la etiqueta digital (netiqueta) y la participación en desafíos globales como los ODS a través de medios virtuales.

Tecnología y Digitalización

SA3, SA8, SA9, SA10, SA11

Difusión Web: Difusión de la idoneidad de productos en entornos virtuales (ej. Google Sites), respetando la netiqueta y comunicando eficazmente. **Documentación Colaborativa:** Registro documental de tareas y materiales de soluciones técnicas empleando medios digitales colaborativos y presentaciones multimedia.

Biología y Geología

SA1, SA5, SA6, SA7, SA9 SA3, SA10, SA11

Gestión de Proyectos: Participación en proyectos científicos asumiendo funciones concretas y utilizando espacios virtuales (Google Drive, Classroom) para buscar, almacenar y compartir material u organizar tareas. **Presentación de Conclusiones:** Presentación de resultados de experimentación y campo mediante informes o gráficos en herramientas digitales (Google Slides, Genially).

Geografía e Historia

"Paisajes del mundo" "La esperanza y la tragedia"

Ciudadanía Global: Participación en entornos digitales investigando los ODS, compartiendo información mediante mapas y representaciones gráficas. **Interacción Histórica:** Participación en entornos digitales para investigar problemas históricos, analizar causas y elaborar contenidos digitales que propongan soluciones.

Inglés (Primera Lengua)

SA: "Menú Digital" / "Pósters"

Interacción Social: Participación en situaciones interactivas sobre temas cotidianos o de interés público, mostrando empatía y respeto por la etiqueta digital a través de diversos soportes. **Colaboración en la Nube:** Diseño colaborativo de presentaciones (Google Slides) para exponer datos en clase.

Música

Proyecto III SA 10

Consumo Responsable: Reflexión crítica sobre el consumo de música en la era digital y promoción de hábitos responsables en plataformas y redes sociales. **Producción Colaborativa:** Participación activa en la planificación y ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, utilizando herramientas digitales con autonomía.

Matemáticas

Transversal

Pensamiento Computacional: Uso de principios computacionales para organizar datos, reconocer patrones y crear algoritmos que modelicen situaciones y resuelvan problemas, facilitando su interpretación.

Cultura Científica

SA1, SA3, SA11

Difusión Medioambiental: Fomento de un pensamiento responsable con el medio ambiente difundiendo mensajes en plataformas digitales.

CD4: Seguridad digital

Curso	Aspectos TIC trabajados
Infantil	Uso Saludable: Aprendizaje de pautas para el uso adecuado de las tecnologías: gestión de tiempos y acceso a contenidos apropiados a su edad. Pensamiento Crítico (Realidad vs. Ficción): Discriminación entre la realidad y el contenido de los juegos o imágenes en soporte digital con la ayuda del adulto (clasificación de imágenes en reales/imaginarias)

1 PRIMARIA

En este primer curso, el desarrollo de la competencia de seguridad digital (CD4) es introductorio, guiado y muy práctico. El objetivo principal es que el alumnado adquiera hábitos básicos relacionados con el cuidado físico de los dispositivos, la obediencia a las normas de uso en el aula y la protección elemental de su privacidad (no compartir contraseñas).

Las claves de este nivel son:

1. Cuidado del Hardware: Aprender a tratar los dispositivos (Chromebooks, tablets) con delicadeza, encenderlos y apagarlos correctamente y mantener el entorno limpio (no comer ni beber cerca).
2. Normas de Acceso: Interiorizar reglas como pedir permiso antes de usar un dispositivo, no compartir las credenciales de acceso y cerrar las sesiones o aplicaciones al terminar.
3. Navegación Guiada: El acceso a internet y aplicaciones está estrictamente regulado y supervisado por el docente para garantizar entornos seguros.

Lengua Castellana y Literatura

SA: "Navegamos seguros en clase"

Protocolos de Aula: Reconocer y aplicar hábitos como pedir permiso antes de usar la tablet o PDI y respetar los turnos de palabra en interacciones digitales. Privacidad y Cierre: Aprender a no compartir datos personales y a cerrar correctamente las aplicaciones al terminar la tarea.

Ciencias Naturales (Natural Science)

"Usamos el ordenador de forma segura" "Exploradores digitales"

Cuidado Físico: Seguir normas para no dañar los equipos (no golpearlos, no comer cerca) y pedir ayuda ante dudas o elementos desconocidos en la pantalla. Seguridad Online: Identificar usos responsables y seguir las indicaciones del profesor para proteger la seguridad mientras se explora el entorno natural.

Ciencias Sociales (Social Science)

SA: "Exploramos nuestro entorno con tecnología"

Uso Responsable: Utilizar los dispositivos digitales del aula respetando las normas de uso y cuidando los materiales compartidos. Acceso Seguro: Evitar acceder a contenidos no permitidos y pedir ayuda al docente cuando se necesita.

Religión

SA: "Navegamos con cuidado por el aula virtual"

Gestión de Credenciales: Acceder a la plataforma educativa o al vídeo propuesto sin compartir su usuario ni contraseña con los compañeros.

Educación Física

Transversal

Uso Guiado: Iniciarse en el uso de dispositivos como recurso de apoyo adoptando hábitos seguros y responsables bajo la supervisión del docente.

2 PRIMARIA

En 2.º de Primaria, la competencia CD4 da un paso más allá del mero cuidado físico del dispositivo (propio de 1.º) para introducir conceptos de privacidad, salud digital y uso restringido a entornos seguros.

Las claves de este nivel son:

1. Protección de Datos Básica: Se enseña explícitamente a no compartir información personal en línea y la importancia de usar contraseñas seguras.
2. Bienestar y Salud: Se vincula el uso de la tecnología con la salud física, promoviendo la higiene postural, los descansos y el equilibrio entre el tiempo de pantalla y la actividad física o el contacto con la naturaleza.
3. Navegación en "Jardín Vallado": El alumnado aprende a buscar información exclusivamente en fuentes seleccionadas por el docente (navegación guiada) para garantizar su seguridad frente a contenidos inadecuados.

Ciencias Sociales

SA3 / SA6

Privacidad: Demostración de comprensión sobre prácticas de seguridad básicas, como no compartir información personal en línea. Contraseñas: Introducción al uso de contraseñas seguras para acceder a servicios educativos.

Ciencias Naturales

SA: "Exploradores digitales" SA: "Nuestro cuerpo, nuestra salud"

Acceso Seguro: Aplicación de normas de seguridad al buscar información, accediendo solo a fuentes seleccionadas por el docente (buscadores infantiles, webs del colegio). Salud Digital: Identificación de hábitos saludables, valorando el descanso y el uso equilibrado de tecnologías frente al ejercicio físico y el contacto con la naturaleza.

Educación Física

SA5: "Saltos" SA8: "Deporte reglado"

Higiene Postural: Identificación de buenas prácticas de higiene postural y descanso visual mediante actividades digitales guiadas. Seguridad Física: Aplicación de medidas de seguridad y uso responsable de dispositivos mientras se aprenden rutinas físicas.

Inglés

SA6: "Tropical Fun!"

Actitud Respetuosa: Demostración de actitudes seguras al usar recursos digitales (imágenes, vídeos), siguiendo las normas del aula y del centro. Seguridad: Uso responsable de credenciales y contraseñas durante las actividades digitales.

Lengua Castellana

"Buscamos y compartimos información"

Comunicación Segura: Adopción de hábitos de uso seguro y sostenible al comunicar información, reflexionando sobre la veracidad y utilidad de lo que se comparte. Responsabilidad: Uso de dispositivos mostrando responsabilidad y respeto por las normas básicas de seguridad digital.

Arts (Plástica)

"Descubrimos obras digitales"

Propiedad y Respeto: Búsqueda de imágenes y ejemplos artísticos en fuentes seguras, aprendiendo a valorar y respetar las manifestaciones culturales encontradas.

3 PRIMARIA

En 3.º de Primaria, la competencia de seguridad digital (CD4) evoluciona hacia una mayor autonomía y conciencia reflexiva. Si en 1.º y 2.º el foco estaba en el cuidado físico del dispositivo, en 3.º se pone énfasis en la gestión privada de las credenciales, la protección de la propia imagen al grabar vídeos y el equilibrio saludable (desconexión digital).

Las claves de este nivel son:

1. Privacidad y Datos: El alumnado aprende a no compartir contraseñas con compañeros y a grabar vídeos o presentaciones sin mostrar datos personales sensibles.
2. Salud Digital: Se introduce la reflexión explícita sobre los riesgos del uso excesivo de pantallas y la importancia de la higiene postural y el descanso visual.
3. Propiedad Intelectual: Se inicia el hábito de citar las fuentes de las imágenes utilizadas y respetar los derechos de autor en las creaciones artísticas y digitales.

Lengua Castellana y Literatura

"Exposición oral con apoyo multimedia" "Uso responsable de contraseñas"

Protección de Datos: Graba presentaciones sin mostrar datos personales (como el entorno privado del hogar o direcciones) y las comparte en la plataforma siguiendo indicaciones. Gestión de Accesos: Accede a la plataforma educativa con su usuario y contraseña sin compartirlos con otros compañeros.

Natural Science

SA6: "Landforms and Rocks" SA5: "Matter and Heat"

Bienestar Digital: Reflexiona sobre los riesgos del uso excesivo de pantallas y aplica hábitos digitales saludables.

Seguridad: Demostración de actitudes seguras al usar recursos (contraseñas, imágenes) siguiendo las normas del aula.

Social Science

SA6: "Weather and Climate" SA1: "Vive y convive"

Uso Responsable: Reflexiona sobre el uso responsable de la tecnología y promueve hábitos digitales saludables.

Interacción Segura: Aplica normas de seguridad digital al compartir archivos y participar en actividades online de forma respetuosa.

Inglés

SA6: "Tropical Fun!"

Seguridad en Red: Demuestra actitudes seguras al usar recursos digitales (contraseñas, vídeos), siguiendo las normas del centro y mostrando respeto en entornos digitales.

Arts (Plástica)

SA1: "Portrait with Emotion" SA3: "School Logo"

Derechos de Autor: Busca y selecciona información visual citando las fuentes de las imágenes utilizadas. Protección: Aplica buenas prácticas de protección de datos y propiedad intelectual en sus proyectos artísticos digitales.

Educación Física

SA5: "Saltos" SA8: "Deporte reglado"

Salud Física: Identifica buenas prácticas de higiene postural y descanso visual mediante actividades digitales guiadas. Seguridad: Aplica medidas de seguridad y uso responsable de dispositivos durante el aprendizaje de rutinas.

Religión

"Uso seguro del aula virtual"

Credenciales: Accede al aula virtual con sus credenciales personales sin compartirlas y siguiendo las normas de uso de la plataforma.

4 PRIMARIA

En 4.º de Primaria, la competencia CD4 profundiza en la relación entre la tecnología y la salud integral. Se pone un énfasis especial en el bienestar físico y emocional (postura, descanso, equilibrio pantalla-vida real) y en la seguridad activa al buscar información o colaborar en grupo (protección de datos, uso de fuentes fiables).

Las claves de este nivel son:

1. Salud Digital y Estilos de Vida: Se reflexiona sobre cómo la tecnología afecta al bienestar, promoviendo pausas, higiene postural y previniendo el sedentarismo digital.
2. Seguridad en la Investigación: El alumnado aprende a utilizar buscadores y fuentes seguras para sus proyectos, evitando contenidos inadecuados y respetando la propiedad intelectual.
3. Responsabilidad Compartida: Se trabaja el cuidado de los dispositivos comunes y el respeto a las normas de protección de datos al trabajar en grupo.

Ciencias Naturales

SA: "Nuestro cuerpo, nuestra salud"

Bienestar Integral: Identifica y aplica hábitos saludables relacionados con el uso responsable de las tecnologías, equilibrándolo con la alimentación, el descanso y la actividad física. Reflexión: Analiza los riesgos para la salud mental y social derivados del uso excesivo de pantallas.

Ciencias Naturales

SA: "Cuidamos nuestro entorno, también en digital"

Uso Colaborativo Seguro: Utiliza los dispositivos digitales compartidos de forma cuidadosa y respetuosa con los compañeros, siguiendo las normas de uso y protección de datos.

Ciencias Naturales

SA: "Investigamos el entorno natural"

Búsqueda Segura: Busca y selecciona información en recursos digitales seguros (buscadores infantiles, webs recomendadas), mostrando criterio para elegir fuentes fiables.

Educación Física

SA5: "Saltos" SA8: "Deporte reglado"

Higiene Postural: Identifica buenas prácticas de higiene postural y descanso visual mediante actividades digitales guiadas. Seguridad Física: Aplica medidas de seguridad y uso responsable de los dispositivos mientras aprende rutinas físicas.

Ciencias Sociales

SA: "Exploradores digitales de España"

Protección de Datos: Colabora en la búsqueda digital cumpliendo las normas de uso del material tecnológico y de protección de datos personales al trabajar sobre comunidades y provincias.

Arts (Plástica)

Búsqueda de información sobre artes

Navegación Fiable: Utiliza medios y páginas seguras y fiables para demostrar control al buscar información relevante sobre las artes, evitando sitios inseguros.

Matemáticas

SA4

Cifrado y Seguridad: (Vinculado a CD4) Utiliza herramientas digitales para representar o crear mensajes cifrados, introduciendo conceptos básicos de seguridad de la información.

5 PRIMARIA

En 5.º de Primaria, la competencia CD4 da un salto cualitativo hacia la conciencia crítica y la prevención activa. El alumnado deja de ser un usuario pasivo guiado para convertirse en un usuario que reflexiona sobre los riesgos (físicos y mentales), gestiona su privacidad (contraseñas, datos) y comienza a identificar amenazas sociales como el ciberacoso o la desinformación.

Las claves de este nivel son:

1. Ciberseguridad y Credenciales: Se exige autonomía y responsabilidad en el uso de contraseñas seguras y en la protección de datos personales dentro de las plataformas educativas.
2. Salud y Bienestar Digital: Se trabaja explícitamente la relación entre el uso de pantallas y la salud (física y mental), promoviendo la desconexión y el equilibrio con el tiempo libre.
3. Ética y Propiedad Intelectual: Se profundiza en el respeto a la autoría de los contenidos y en la "netiqueta" para prevenir conflictos o comportamientos inadecuados en red.

Ciencias Naturales

SA5: "Energy and electricity" / "Cuánta energía"

Prevención de Riesgos: Reflexión sobre los riesgos del uso excesivo de pantallas y de internet. Decálogo Digital: Elaboración de un decálogo de buenas prácticas y aplicación de contraseñas seguras en el entorno educativo.

Ciencias Sociales

SA5: "Sustainable Development"

Navegación Segura: Identificación de riesgos digitales y aplicación de medidas de seguridad durante las investigaciones online. Gestión de la Privacidad: Realización de un decálogo de uso seguro de Internet, gestionando contraseñas y respetando los derechos de autor.

Lengua Castellana y Literatura

SA 5 (Transversal en SA 2, 7, 8, 9)

Identidad Digital: Adopción de hábitos de uso crítico para proteger la privacidad propia y ajena, evitando compartir información personal. Veracidad: Identificación de la transmisión de bulos (fake news) y contraste de la información para evitar la manipulación.

Religión

SA 6: "Uso seguro del aula virtual"

Gestión de Accesos: Acceso a la plataforma educativa utilizando credenciales propias sin compartirlas con compañeros y siguiendo las normas de uso de la plataforma.

Arts (Plástica)

SA1: "Visual storytelling" SA4: "Posters for change"

Creación Segura: Adopción de actitudes de seguridad y bienestar digital durante la creación de producciones artísticas digitales, respetando la autoría y la imagen.

Ciencias Naturales (General)

SA 4: "A healthy body..."

Salud Integral: Valoración de la importancia de la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías como parte de un estilo de vida saludable (higiene postural, descanso visual).

6 PRIMARIA

En 6.º de Primaria, el alumnado finaliza la etapa alcanzando un nivel de autonomía crítica y ética. La competencia CD4 ya no se limita a seguir normas (como en cursos inferiores), sino que exige analizar riesgos complejos (emocionales y técnicos), gestionar la identidad digital y comprender las implicaciones legales (propiedad intelectual) y sociales del uso de la tecnología.

Las claves de este nivel son:

1. Bienestar Emocional y Social: Se pone un fuerte énfasis en cómo la tecnología afecta a las emociones y las relaciones. Se reflexiona sobre la gestión del tiempo libre frente a las pantallas y el desarrollo de habilidades interpersonales saludables para prevenir el ciberacoso y la dependencia tecnológica.
2. Ciberseguridad Activa: El alumnado aprende a gestionar su seguridad técnica (contraseñas, protección de datos en la nube) y a identificar amenazas específicas como el phishing o el acceso a contenidos inadecuados.
3. Propiedad Intelectual y Ética: Se exige el respeto a los derechos de autor en la creación de contenidos y el uso de licencias adecuadas, así como una actitud ética en la resolución de dilemas digitales.

Ciencias Naturales

SA: "Bienestar y Tecnología"

Salud Emocional: Promoción de actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, analizando críticamente los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre. Sostenibilidad: Evaluación y uso seguro de la tecnología al investigar sobre sostenibilidad.

Arts (Plástica)

"Mi obra digital segura"

Identidad y Autoría: Creación de obras plásticas digitales aplicando normas de seguridad, protegiendo datos personales y respetando los derechos de autor de las imágenes empleadas. Responsabilidad: Muestra de una actitud crítica en la selección y gestión de materiales propios o ajenos.

Valores Cívicos y Éticos

"Dilemas éticos digitales"

Ética Digital: Identificación de dilemas éticos en el uso de tecnologías y propuesta de soluciones responsables y razonadas. Resolución de Conflictos: Uso de herramientas digitales para analizar situaciones de conflicto y tomar decisiones responsables (vinculado a CD4/Resolución).

Ciencias Sociales

Investigación Social

Búsqueda Crítica: Búsqueda, análisis y organización de información en entornos virtuales de forma segura, eficiente y crítica, descartando fuentes no fiables. Léxico Científico: Adquisición de vocabulario específico sobre seguridad y tecnología durante las investigaciones.

Inglés

Unidades Transversales

Interacción Segura: Muestra de hábitos seguros y responsables en el uso de herramientas digitales para la comunicación en lengua extranjera, valorando la salud y el bienestar.

Tutoría / Plan TIC

Talleres Plan Director

Ciberseguridad: Formación específica sobre riesgos graves como el grooming, el ciberacoso y la suplantación de identidad, impartida a menudo con colaboración externa (Policía/Guardia Civil).

1 ESO

En el inicio de la etapa secundaria, la competencia CD4 se centra en la identificación de riesgos y la adopción de medidas preventivas. A diferencia de Primaria, donde el enfoque era el cuidado físico y el cumplimiento de normas, en 1.º de ESO se exige al alumnado un análisis ético y crítico sobre el uso de la tecnología, abordando temas complejos como la privacidad de datos, el ciberacoso, la salud física/mental y el impacto medioambiental.

Las claves de este nivel son:

1. Ciberseguridad y Privacidad: Se profundiza en la protección de dispositivos y datos personales, así como en la prevención de amenazas específicas como el ciberacoso, la sextorsión y la vulneración de la intimidad.
2. Salud Integral: Se vincula la seguridad digital con la salud física (ergonomía, prevención de lesiones en EF) y el bienestar emocional (gestión de la identidad digital).
3. Sostenibilidad: Se evalúa el impacto del uso tecnológico en el medioambiente y se promueven estilos de vida sostenibles.

Tecnología y Digitalización

Resolución de problemas SA1, SA5, SA7

Protección de Datos y Equipos: Adopción de medidas preventivas para proteger dispositivos y datos personales, identificando riesgos y analizándolos éticamente. Bienestar Digital: Prevención de riesgos como el acceso a contenidos inadecuados, la adicción tecnológica, el ciberacoso y la sextorsión. Búsqueda Segura: Definición de problemas buscando información de manera crítica y segura, evaluando la fiabilidad de las fuentes.

Educación Física

UD 1 (Salud y Vida Activa) UD 9

Salud Física y Hábitos: Adopción de un estilo de vida activo y saludable, reconociendo errores en la alimentación o la educación postural asociados al sedentarismo o malas prácticas. Prevención de Lesiones: Adopción responsable de medidas para la prevención de lesiones y conocimiento de protocolos de actuación ante accidentes.

Geografía e Historia

Estilos de vida

Sostenibilidad y Salud: Relación de los cambios en los estilos de vida con aquellos que son saludables y sostenibles, promoviendo comportamientos respetuosos con la salud propia y el medioambiente, y reflexionando sobre el consumo.

Biología y Geología

Riesgos naturales e impactos

Impacto Ambiental: Reflexión sobre los riesgos naturales y los impactos ambientales, determinando las repercusiones que ocasionan las acciones humanas (vinculado a la dimensión de sostenibilidad de CD4).

2 ESO

En 2.º de ESO, la competencia CD4 profundiza en la conciencia crítica y la prevención activa. El alumnado no solo aplica medidas de seguridad técnica (contraseñas, protección de dispositivos), sino que analiza el impacto ético, social y medioambiental de la tecnología. Se pone especial atención en la gestión de la autoimagen, los riesgos sociales en la red y la sostenibilidad.

Las claves de este nivel son:

1. Identidad y Riesgos Sociales: En materias lingüísticas y sociales, se trabaja la autoimagen en redes, la etiqueta digital y la identificación de prejuicios o riesgos al interactuar en entornos virtuales.
2. Sostenibilidad y Medioambiente: Se vincula el uso de la tecnología con el desarrollo sostenible, analizando el impacto de los dispositivos y promoviendo un consumo responsable.
3. Seguridad en la Creación: En asignaturas artísticas, el uso de herramientas digitales para la creación (música, arte) implica seguir protocolos de seguridad y respeto por la propiedad intelectual.

Geografía e Historia

SA: "La fe y el poder: el arte medieval europeo"

Prevención de Riesgos: Identificación de riesgos asociados al uso de la tecnología en relación con problemas sociales, valorando su impacto y adoptando comportamientos digitales seguros y sostenibles. Conciencia Crítica: Toma de conciencia de la importancia de un uso crítico, legal y saludable de la tecnología.

Lengua Castellana y Literatura

Criterio 6.3 (Transversal)

Hábitos Críticos: Adopción de hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable en la búsqueda y comunicación de información. Autoimagen: Análisis argumentado de la imagen, la autoimagen y los elementos paratextuales en entornos digitales.

Música

SA 2 (Improvisación)

Uso Seguro de Herramientas: Participación en exploraciones de técnicas musicales (improvisaciones pautadas) empleando herramientas tecnológicas de forma segura y adecuada junto con la voz y el cuerpo.

Educación Física

Transversal

Salud y Bienestar: Aunque el foco principal es la actividad física, se integra la competencia digital en la gestión autónoma de la salud y la planificación, promoviendo estilos de vida que contrarresten el sedentarismo digital.

3 ESO

En 3.º de ESO, la competencia CD4 adquiere un carácter más técnico y sociológico. El alumnado ya no solo aplica normas básicas, sino que gestiona activamente la seguridad de sus entornos de aprendizaje (nube, redes de comunicación) y analiza críticamente el impacto de la tecnología en la sociedad y el medioambiente (sostenibilidad, ODS).

Las claves de este nivel son:

1. Seguridad Técnica y Redes: En la asignatura de Tecnología, se estudia el funcionamiento de las comunicaciones digitales (alámbricas e inalámbricas) y se aplican estrategias avanzadas de protección de datos, copias de seguridad y prevención de amenazas en la nube.
2. Ciudadanía y Sostenibilidad: En Geografía e Historia, se vincula el uso de la tecnología con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), analizando la huella ecológica digital y los riesgos sociales.
3. Salud y Autoimagen: Se profundiza en el impacto de los modelos corporales en redes sociales (Educación Física) y en el uso de la "etiqueta digital" en la comunicación en lenguas extranjeras.

ecnología y Digitalización

SA6, SA9, SA10, SA11

Gestión de Redes: Análisis de sistemas de comunicación digital y adopción de medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. Seguridad en la Nube: Aplicación de estrategias preventivas y restaurativas frente a amenazas ligadas a datos en la nube. Almacenamiento Seguro: Organización de la información aplicando técnicas de almacenamiento seguro y copias de seguridad.

Geografía e Historia

"Europa y España hoy" "El medioambiente"

Impacto Ecosocial: Identificación de riesgos y adopción de medidas preventivas al usar tecnologías, reflexionando sobre su impacto social y ambiental (sostenibilidad). Ciudadanía Digital: Gestión responsable de la presencia y visibilidad en la red para ejercer una ciudadanía activa.

Biología y Geología

SA1, SA3, SA11, SA12

Uso de Fuentes: Utilización de recursos científicos (manuales, fuentes digitales) atendiendo a criterios de validez y haciendo un uso seguro de estos. Salud: Reflexión sobre los riesgos naturales y su relación con la actividad humana y tecnológica.

Educación Física

UD 1, UD 8, UD 9

Imagen Corporal: Análisis crítico de la influencia de los modelos corporales en medios digitales y redes sociales, evitando prácticas nocivas para la salud. Planificación Saludable: Diseño de planes de salud personal utilizando herramientas digitales de forma crítica.

Inglés

Transversal

Etiqueta Digital: Participación en situaciones interactivas mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital. Uso Crítico: Adopción de hábitos de uso seguro y saludable en la búsqueda y comunicación de información.

Música

SA 4

Salud Auditiva: Sensibilidad ante la polución sonora y creación de ambientes saludables de escucha (vinculado al bienestar digital y uso de dispositivos de audio).

4 ESO

En 4.º de ESO, el alumnado debe demostrar un uso crítico, ético, legal y sostenible de la tecnología. Ya no se trata solo de protegerse de riesgos externos, sino de ser consciente del impacto de sus propias acciones digitales en la salud mental (autoimagen, adicción), la legalidad (propiedad intelectual) y el planeta (sostenibilidad).

Las claves de este nivel son:

1. Propiedad Intelectual y Consumo Ético: Se exige el respeto riguroso a los derechos de autor en la creación de contenidos y una reflexión crítica sobre el consumo en plataformas digitales.
2. Salud Psicosocial y Autoimagen: Se analiza cómo los entornos digitales influyen en la percepción del cuerpo y la salud mental, promoviendo la desconexión y el juicio crítico frente a estereotipos.
3. Sostenibilidad y Ciudadanía Global: Se evalúa el impacto medioambiental de la tecnología (basura digital, consumo energético) y se fomenta el activismo digital responsable.

Música

SA10, SA11

Consumo Responsable: Reflexión crítica sobre el consumo de música en la era digital (plataformas de streaming, redes sociales) promoviendo hábitos responsables. Propiedad Intelectual: Garantía del respeto por los derechos de autor al grabar, reproducir o crear materiales audiovisuales.

Geografía e Historia

"Europa y España hoy" "La economía española"

Seguridad y Riesgos: Identificación de riesgos y adopción de medidas preventivas al usar tecnologías, reflexionando sobre su impacto social y ambiental. Sostenibilidad: Gestión responsable del tiempo y hábitos digitales, mostrando un comportamiento crítico, seguro, saludable y sostenible.

Educación Física

UD 1, UD 8, UD 9

Imagen Corporal: Análisis crítico de la influencia de los modelos corporales en redes sociales y medios digitales, evitando prácticas nocivas para la salud. Salud Integral: Consolidación de hábitos de higiene postural y bienestar emocional vinculados al uso de la tecnología.

Biología y Geología

SA1, SA3, SA8, SA9

Hábitos Sostenibles: Propuesta y adopción de hábitos sostenibles analizando críticamente la información veraz disponible en el ámbito científico (búsquedas web críticas). Veracidad: Uso de fuentes veraces y contrastadas para evitar la desinformación científica.

Inglés

Transversal

Etiqueta Digital: Participación en interacciones mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital en entornos internacionales.

Economía y Emprendimiento

SA8: "Presupuesto de viaje"

Seguridad Financiera: (Vinculado a CD4) Gestión segura de datos y recursos al planificar presupuestos y simulaciones financieras, reuniendo y analizando información con criterios propios.

CD5: Resolución de problemas

Curso	Aspectos TIC trabajados
Infantil	Autonomía Progresiva: Evolución desde la interacción con recursos digitales con ayuda del adulto (3 años) hasta el manejo de herramientas digitales sencillas de forma cada vez más autónoma (4-5 años). Manejo operativo: Encendido, apagado y navegación básica por las aplicaciones intuitivas y visuales como medio de motivación y aprendizaje

1 PRIMARIA

Basado en las programaciones didácticas de 1.º de Educación Primaria, el descriptor CD5 (Resolución de problemas y pensamiento computacional) se introduce de manera muy incipiente, centrándose principalmente en el pensamiento lógico, la secuenciación de pasos (algoritmos básicos) y la resolución guiada de problemas técnicos elementales.

A diferencia de otros cursos superiores donde se introduce la programación por bloques, en 1.º de Primaria el enfoque es pre-computacional, utilizando rutinas y patrones.

Las claves de este nivel son:

1. Pensamiento Computacional: Se trabaja fundamentalmente en Matemáticas, identificando rutinas de la vida cotidiana que se realizan paso a paso (algoritmos) y creando patrones o series.
2. Resolución de Problemas Técnicos: Se inicia la autonomía para resolver pequeñas dificultades de acceso a las plataformas (con ayuda).
3. Representación de Datos: Uso de herramientas digitales para representar secuencias o datos sencillos.

Matemáticas

SA: "Programamos nuestra mañana"

Secuenciación (Algoritmos): Identifica rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realizan paso a paso, descubriendo principios básicos del pensamiento computacional. El alumno sigue y representa secuencias de actividades utilizando recursos digitales.

Matemáticas

SA: "Crea tu patrón mágico"

Reconocimiento de Patrones: Identifica patrones y relaciones matemáticas sencillas. El alumno realiza seriaciones utilizando herramientas digitales bajo la guía del docente.

Matemáticas

SA: "Ayudamos al supermercado digital"

Resolución de Problemas: Emplea herramientas tecnológicas sencillas para resolver problemas. Elabora o completa representaciones digitales (dibujos, diagramas) que ayudan a solucionar problemas cotidianos de compra-venta.

Matemáticas

SA: "Construimos el castillo de las formas"

Representación Digital: Explica ideas matemáticas básicas representando figuras y cantidades de forma digital, verbal y gráfica.

Religión

SA: "Exploramos el aula virtual de Religión"

Resolución Técnica: Se inicia en la resolución de problemas técnicos básicos. El alumno accede al contenido digital siguiendo instrucciones y resuelve pequeñas dificultades de acceso solicitando ayuda cuando es necesario.

2 PRIMARIA

En 2.º de Primaria, la competencia CD5 avanza desde la identificación de rutinas (propia de 1.º) hacia una iniciación activa en la programación y la robótica educativa. El alumnado empieza a resolver problemas mediante algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados), participa en retos de lógica y utiliza herramientas digitales para diseñar soluciones básicas bajo una guía constante.

Las claves de este nivel son:

1. Pensamiento Computacional y Robótica: Se introduce el uso de robots educativos (como Bee-Bot o WeDo 2.0) y la programación por bloques para comprender la relación causa-efecto de las instrucciones.
2. Secuenciación Lógica: Se trabaja la descomposición de tareas en pasos ordenados, tanto en actividades "desenchufadas" (sin ordenador) como digitales, para resolver retos matemáticos o de movimiento.
3. Resolución de Retos: Uso de aplicaciones y juegos digitales para superar desafíos que requieren lógica y estrategias de aprendizaje autónomo.

Ciencias Naturales

SA: "Programadores por un día" / "Jugamos a mover al robot"

Programación Guiada: Participación activa en actividades de programación sencilla utilizando herramientas digitales (juegos de bloques) o robots educativos (Bee-Bot). El alumno da instrucciones (adelante, girar) para resolver retos como llevar una abeja a una flor. Secuenciación: Comprensión de que cada orden produce una acción concreta, siguiendo y creando secuencias para mover personajes.

Matemáticas

SA: "Programamos nuestra mañana" / SA2, SA3, SA6

Patrones y Series: Identificación de patrones numéricos y geométricos en secuencias simples, reconociendo repeticiones y regularidades en pantallas digitales. Algoritmos de la Vida Diaria: Identificación de rutinas cotidianas que se realizan paso a paso, descubriendo principios del pensamiento computacional. Uso de Herramientas: Aplicación paso a paso de indicaciones para resolver problemas usando herramientas como Canva o iniciación a la robótica con WeDo 2.0.

Educación Física

SA6: "Saltos-Equilibrio" SA7: "Juegos tradicionales"

Retos Motores Lógicos: Resolución de retos motores diseñando secuencias lógicas o circuitos mediante aplicaciones digitales o recursos de gamificación. Estrategia Digital: Participación en actividades de orientación o retos STEAM aplicando estrategias de planificación y toma de decisiones asistidas digitalmente.

Inglés

SA5: "Fun Time"

Resolución de Juegos: Resolución de pequeños retos o juegos digitales aplicando pensamiento lógico y estrategias básicas de aprendizaje autónomo.

Ciencias Sociales

Actividades desenchufadas

Pensamiento Lógico: Realización de actividades "desenchufadas" (juegos de mesa, actividades lógicas sin dispositivos) para trabajar las bases del pensamiento computacional antes de pasar a la pantalla.

3 PRIMARIA

En 3.º de Primaria, la competencia CD5 avanza hacia la creación de soluciones digitales concretas para tareas académicas y la iniciación formal en el pensamiento algorítmico. El alumnado ya no solo sigue pasos (como en 1.º y 2.º), sino que modifica algoritmos sencillos, utiliza herramientas de diseño para organizar información cronológica o espacial y resuelve problemas técnicos básicos (edición, guardado de archivos) con mayor autonomía.

Las claves de este nivel son:

1. Pensamiento Computacional y Algoritmos: Se inicia la experimentación con algoritmos y la resolución guiada de problemas de programación sencillos, especialmente en Ciencias Naturales.
2. Soluciones Creativas a Problemas: Uso de aplicaciones (Canva, editores de vídeo) para resolver tareas específicas, como representar el tiempo histórico o explicar un proceso científico.
3. Resolución de Retos Lógicos: Aplicación del pensamiento lógico para resolver juegos digitales en Inglés o diseñar circuitos en Educación Física.

Ciencias Naturales

SA5: "Historias de las cosas cotidianas"

Creación de Soluciones: Reelabora contenidos digitales para explicar procesos. El alumno graba un vídeo explicando la separación de mezclas, resolviendo los problemas técnicos de la grabación.

Ciencias Naturales

General (Criterio 3.3)

Algoritmos: Se inicia en la resolución guiada de problemas sencillos de programación, experimentando con algoritmos de acuerdo con los principios del pensamiento computacional.

Ciencias Sociales

SA5: "Cómo pasa el tiempo"

Representación Temporal: Utiliza herramientas digitales para resolver el problema de organizar el tiempo histórico. El alumno elabora en Canva una línea del tiempo sobre las edades de la Historia.

Inglés

SA5: "Fun Time"

Lógica Digital: Resuelve pequeños retos o juegos digitales aplicando pensamiento lógico y estrategias básicas de aprendizaje autónomo.

Educación Física

SA6: "Saltos-Equilibrio" SA7: "Juegos tradicionales"

Retos Motores: Resuelve retos motores diseñando secuencias lógicas o circuitos mediante aplicaciones digitales o recursos de gamificación.

Lengua Castellana

"Evaluación de una presentación digital"

Resolución Técnica: Resuelve dificultades básicas en el uso de herramientas. El alumno modifica el tamaño de letra, inserta una imagen y guarda correctamente su presentación digital.

Arts (Plástica)

SA2: "Sculpture for Change" SA3: "School Logo"

Ánálisis Digital: Utiliza herramientas digitales para analizar obras y contextos culturales, comprendiendo su valor histórico y social como parte de la resolución de problemas artísticos.

Religión

"Uso de herramientas básicas"

Autonomía Técnica: Resuelve pequeñas dificultades de acceso al contenido digital con ayuda, siguiendo instrucciones.

4 PRIMARIA

En 4.º de Primaria, la competencia CD5 da un paso importante hacia la programación visual y la robótica educativa. El alumnado pasa de seguir secuencias (como en cursos anteriores) a modificar y crear algoritmos sencillos. Se introduce el uso de bucles, condicionales y la corrección de errores (depuración) en entornos como Scratch o con kits de robótica (WeDo 2.0). Además, se aplica el pensamiento computacional para resolver retos matemáticos y motores.

Las claves de este nivel son:

1. Programación Visual y Robótica: Uso de software (Scratch, Code.org) y hardware (Lego WeDo) para diseñar objetos o personajes que realizan acciones específicas.
2. Lógica Algorítmica: Se trabaja la descomposición de problemas en partes, el reconocimiento de patrones y el uso de secuencias lógicas (bucles) en Matemáticas y Ciencias.
3. Aplicación Transversal: Desde diseñar circuitos de movimiento en Educación Física hasta crear juegos digitales en Ciencias, la tecnología se usa para resolver problemas creativos.

Tabla CD5: Resolución de Problemas y Pensamiento Computacional (4.º Primaria)

Asignatura

Situación de Aprendizaje (SA) / Actividad

Acciones y Hábitos trabajados (CD5)

Ciencias Naturales / Natural Science

SA: "Programamos un personaje para que llegue a su destino"

Programación Visual: Comprende, modifica y ejecuta algoritmos sencillos en entornos visuales (Scratch, Code.org), aplicando principios como la descomposición de problemas y la detección de errores. Secuenciación: Modifica secuencias de instrucciones (bucles, condiciones) para resolver un reto.

Ciencias Naturales

Proyecto con WeDo 2.0

Robótica Educativa: Diseña un objeto utilizando el kit WeDo y programa acciones sencillas para que funcione, resolviendo problemas de forma guiada.

Matemáticas

SA: "A una décima del oro" / SA5: "Una copia exacta"

Patrones y Bucles: Automatiza situaciones cotidianas utilizando principios del pensamiento computacional: organiza información, descompone problemas y reconoce patrones. Algoritmos: Aplica principios de repetición o bucles al crear patrones numéricos o visuales.

Matemáticas

Resolución de problemas

Herramientas Tecnológicas: Emplea herramientas tecnológicas (calculadoras, apps) para resolver retos matemáticos o lógicos y para crear mensajes cifrados.

Educación Física

SA6: "Saltos-Equilibrio" SA7: "Juegos tradicionales"

Secuencias Lógicas Motoras: Resuelve retos motores diseñando secuencias lógicas o circuitos mediante aplicaciones digitales o recursos de gamificación. Estrategia Digital: Participa en retos STEAM aplicando estrategias de planificación asistidas digitalmente.

Ciencias Sociales

Investigación Social

Creación Interactiva: (Vinculado a CD5) Indaga sobre las sociedades utilizando recursos digitales para cooperar activamente en la resolución de tareas de investigación.

5 PRIMARIA

En 5.º de Primaria, la competencia CD5 experimenta un avance significativo hacia la programación por bloques (específicamente con Scratch) y la automatización de procesos. El alumnado deja de realizar meras secuencias lógicas para diseñar, crear y explicar soluciones digitales complejas (simulaciones, recorridos interactivos) que integran contenidos de Matemáticas, Ciencias y Sociales.

Las claves de este nivel son:

1. Programación con Scratch: Se utiliza transversalmente para simular procesos naturales (ciclo del agua), sistemas físicos (circuitos eléctricos) y geográficos (mapas interactivos de Europa).
2. Automatización y Lógica: En Matemáticas, se exige automatizar situaciones de la vida cotidiana (como un cruce de tráfico o un conteo de pasos), explicando la lógica matemática subyacente.
3. Diseño de Soluciones Interactivas: El alumnado crea productos digitales que requieren interacción por parte del usuario (recorridos históricos, juegos), aplicando bucles y condicionales.

Matemáticas

SA12: "Muévete rápido" (Scratch)

Automatización: Diseño de un proyecto en Scratch que automatiza una situación cotidiana (carrera con dorsales, cruce de tráfico, conteo de pasos). Lógica Matemática: Explicación de la lógica y estructura matemática utilizada en la programación.

Matemáticas

SA10: "Grandes construcciones"

Conjeturas y Medición: Formulación de hipótesis y realización de mediciones o estimaciones de estructuras (formas, volúmenes) con apoyo digital para resolver problemas de sostenibilidad.

Natural Science

SA6: "The Earth and its resources"

Simulación de Procesos: Programación con Scratch de una simulación del ciclo del agua, estableciendo secuencias lógicas y aplicando bucles simples para representar las fases.

Ciencias Naturales

SA5: "Vaya chispa"

Modelado Digital: Programación de una simulación de un circuito eléctrico, aplicando estrategias de pensamiento computacional para resolver retos científicos.

Social Science

SA6: "Discovering Europe"

Geografía Interactiva: Diseño con Scratch de un recorrido interactivo por países de la Unión Europea, aplicando secuencias lógicas, bucles y condicionales básicos.

Ciencias Sociales

SA5: "El planeta en mi consulta"

Narrativa Interactiva: Diseño de un recorrido interactivo por las etapas de la historia, reelaborando contenidos digitales.

Arts (Plástica)

SA5: "Sustainable art" SA6: "European artists"

Ánalisis Patrimonial: Uso de recursos digitales para analizar obras patrimoniales y resolver problemas relacionados con la sostenibilidad y el arte (vinculado a CD5 como solución digital).

6 PRIMARIA

En el último curso de la etapa, la competencia CD5 alcanza su nivel de consolidación y aplicación práctica. El alumnado debe demostrar que puede utilizar el pensamiento computacional (descomposición de problemas, reconocimiento de patrones, algoritmos) no solo en ejercicios aislados, sino para crear productos digitales complejos y resolver problemas académicos reales.

Las claves de este nivel son:

1. Programación y Creación de Software: Se exige la creación de proyectos en Scratch que demuestren la comprensión de principios computacionales (bucles, condicionales, variables).
2. Tratamiento de Datos: El uso de hojas de cálculo para elaborar gráficos y climogramas se convierte en una herramienta habitual para resolver problemas en Ciencias Sociales.
3. Diseño de Soluciones (Prototipado): En Ciencias Naturales y Arts, se aplica el pensamiento de diseño (Design Thinking) para crear prototipos o soluciones digitales a problemas medioambientales o artísticos.

Matemáticas

SA 12: "Virus y bacterias"

Programación en Scratch: Creación de un proyecto en Scratch demostrando comprensión de los principios básicos del pensamiento computacional (algoritmos, secuencias, bucles) para resolver un problema o simular una situación.

Matemáticas

Transversal

Pensamiento Computacional: Uso de estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos, así como la descomposición de problemas en partes más simples para facilitar su tratamiento computacional.

Ciencias Sociales

SA 1: "Cada mochuelo a su olivo"

Tratamiento de Datos: Elaboración de climogramas y gráficos utilizando hojas de cálculo, aplicando la tecnología para organizar y analizar datos geográficos complejos.

Ciencias Sociales

SA 6: "¿Qué queda por hacer?"

Ánalisis Estadístico: Elaboración de gráficas con hojas de cálculo sobre datos de población para interpretar tendencias demográficas.

Ciencias Sociales

SA 4: "La moda moderna"

Soluciones Visuales: Elaboración de una línea del tiempo en herramientas digitales (como Canva) para resolver el problema de la organización temporal de la historia.

Ciencias Naturales

SA 5: "Efecto mariposa"

Diseño de Soluciones: Diseño de un decálogo o propuesta para combatir amenazas a la biodiversidad, aplicando la lógica de resolución de problemas a retos ecosociales.

Ciencias Naturales

Bloque B: Tecnología

Prototipado y Robótica: Planteamiento de problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, utilizando simuladores o programación por bloques.

Arts (Plástica)

Producción Artística

Técnica y Experimentación: Identificación y aplicación de herramientas y técnicas en proyectos visuales, seleccionando las adecuadas para resolver problemas creativos (bocetos, experimentación con soportes).

1 ESO

Basado en las programaciones didácticas de 1.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el descriptor CD5 (Resolución de problemas y pensamiento computacional) experimenta un avance significativo respecto a Primaria. En este nivel, el alumnado pasa de seguir instrucciones a diseñar, programar y depurar soluciones digitales para problemas concretos, iniciándose formalmente en la programación por bloques, la robótica y el uso de simuladores. La asignatura de Tecnología y Digitalización asume el liderazgo de esta competencia, apoyada por Matemáticas y Biología y Geología.

Resumen: Enfoque de CD5 en 1.º de ESO

1. Programación y Desarrollo de Apps: Se introduce el diseño de algoritmos mediante diagramas de flujo y la programación de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y ordenadores (usando Scratch y App Inventor).
2. Robótica y Automatización: Se inicia la automatización de procesos y el control de objetos mediante simuladores y montajes físicos, integrando conceptos de electricidad y mecánica.
3. Pensamiento Computacional en Ciencias: Se aplica la lógica computacional (descomposición de problemas, reconocimiento de patrones) para modelizar situaciones matemáticas y explicar procesos biológicos.

Tecnología y Digitalización

SA2, SA4, SA7, SA8, SA10

Programación de Apps: Diseño y programación de aplicaciones sencillas en Scratch y App Inventor, aplicando elementos de programación de manera creativa. Algoritmia: Descripción e interpretación de soluciones a problemas informáticos mediante algoritmos y diagramas de flujo (usando herramientas como Pseint o diagrama.net).
Automatización: Automatización de procesos y máquinas mediante simuladores y sistemas de control. Depuración: Integración de la reevaluación y depuración de errores en el código como parte del aprendizaje.

Tecnología y Digitalización

SA1, SA9

Simulación: Uso de software específico para simular máquinas sencillas y montar circuitos virtuales (ej. Tinkercad) para dar respuesta a proyectos técnicos.,

Matemáticas

SA9, SA10, SA12

Patrones y Descomposición: Reconocimiento de patrones, organización de datos y descomposición de problemas en partes más simples para facilitar su tratamiento computacional.
Algoritmos Matemáticos: Creación y modificación de algoritmos sencillos para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz. Herramientas: Uso de herramientas tecnológicas para investigar y comprobar conjeturas.

Biología y Geología

SA2, SA6, SA8, SA10

Resolución de Procesos: Explicación de procesos biológicos o geológicos utilizando el pensamiento computacional o recursos digitales (simuladores, apps),. Análisis de Soluciones: Análisis crítico de soluciones a problemas científicos utilizando aplicaciones informáticas sencillas.

2 ESO

Basado en las programaciones didácticas de 2.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el descriptor CD5 (Resolución de problemas y pensamiento computacional) se aborda principalmente desde la asignatura de Matemáticas, donde se formaliza el uso de algoritmos y patrones, y se integra puntualmente en Geografía e Historia mediante la creación de soluciones tecnológicas.

A diferencia de 1.º y 3.º de ESO, donde la materia de Tecnología y Digitalización tiene un gran peso en este descriptor, en 2.º de ESO el enfoque es más lógico-matemático y de aplicación práctica en humanidades.

Resumen: Enfoque de CD5 en 2.º de ESO

1. Pensamiento Computacional en Matemáticas: Se trabaja la descomposición de problemas complejos en partes más simples, el reconocimiento de patrones y la creación o modificación de algoritmos para resolver situaciones de la vida cotidiana.

2. Soluciones Tecnológicas en Humanidades: Se pide al alumnado que desarrolle aplicaciones o soluciones digitales sencillas para responder a retos históricos o artísticos.

3. Conexión Interdisciplinar: Se fomenta el uso de herramientas digitales para establecer conexiones entre las matemáticas y el mundo real (ciencia, clasificación, medición).

Matemáticas

Transversal / Resolución de Problemas

Algoritmos y Patrones: Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos para modelizar situaciones.

Generalización: Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas para facilitar su interpretación.

Matemáticas

Criterio 6.1 / 6.2

Conexión Mundo Real: Identificar situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas matemáticas y digitales (inferir, medir, clasificar, predecir). Análisis Crítico: Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias.

Matemáticas

Criterio 3.3 / 7.2

Herramientas Digitales: Seleccionar entre diferentes herramientas digitales y formas de representación, valorando su utilidad para investigar conjeturas y analizar resultados.

Geografía e Historia

"La fe y el poder: el arte medieval europeo"

Desarrollo de Soluciones: Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos sobre el arte medieval, mostrando interés por la evolución tecnológica.

3 ESO

Basado en las programaciones didácticas de 3.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el descriptor CD5 (Resolución de problemas y pensamiento computacional) se trabaja intensivamente en Tecnología y Digitalización, pero también de forma transversal en Biología, Matemáticas, Geografía e Historia y Educación Plástica.

Tecnología y Digitalización
SA4 y SA7

Programación de Apps: Programar aplicaciones sencillas para ordenadores y móviles (Scratch, App Inventor) empleando elementos de programación y herramientas de edición. Automatización: Automatizar procesos, máquinas y objetos (Robótica/IoT) añadiendo funcionalidades con conexión a internet. Depuración: Integrar la reevaluación y depuración de errores en el código (Scratch/App Inventor) para fomentar la iniciativa.

Tecnología y Digitalización
SA2, SA8 y SA10

Algoritmia: Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos mediante algoritmos y diagramas de flujo, aplicando técnicas de programación creativa.

Tecnología y Digitalización
SA9

Simulación: Manejar simuladores de sistemas tecnológicos a nivel básico para crear soluciones e interpretar resultados (ej. Tinkercad).

Tecnología y Digitalización
SA1

Fabricación Digital: Fabricar objetos o modelos empleando software y hardware adecuado, aplicando fundamentos de electricidad y electrónica.

Biología y Geología
SA9

Resolución Computacional: Resolver problemas o explicar procesos biológicos/geológicos utilizando el pensamiento computacional o recursos digitales (simuladores, Apps), gestionando el entorno personal de aprendizaje.

Biología y Geología
SA1 y SA2

Análisis Crítico de Soluciones: Analizar críticamente la solución a un problema científico, cambiando procedimientos si la solución no es viable mediante aplicaciones informáticas.

Matemáticas

Transversal (Criterio 6.2 y 7.2)

Conexiones y Herramientas: Analizar conexiones coherentes entre matemáticas y otras materias (análisis crítico). Seleccionar entre diferentes herramientas digitales para representar información y compartirla.

Geografía e Historia

"La economía española"

Soluciones Tecnológicas: Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos económicos propuestos.

Educación Plástica (EPVA)

Proyectos de Taller (Bocetos y Experimentación)

Diseño Digital: Realizar estudios previos (bocetos) seleccionando herramientas digitales adecuadas. Expresar ideas en producciones audiovisuales analizando la intención y abriendo líneas de investigación con apoyo digital.

4 ESO

Basado en las programaciones didácticas de 4.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el descriptor CD5 (Resolución de problemas y pensamiento computacional) alcanza un nivel de madurez enfocado en la autonomía, la creación de algoritmos y el desarrollo de soluciones sostenibles ante retos complejos. En este curso final de etapa, el CD5 no solo implica usar tecnología, sino crear y modificar software o modelos para resolver problemas académicos y sociales.

Aquí se detalla cómo se trabaja por materias:

1. Matemáticas (Opciones A y B)
Es el eje central del pensamiento computacional en este nivel. Se pasa del uso de bloques visuales (visto en cursos anteriores) a la introducción de lenguajes de alto nivel y la modelización formal.
 - ¿ Algoritmos y Programación: Se exige interpretar, modificar y crear algoritmos. Se introducen lenguajes textuales como Python, además de profundizar en Scratch o Blockly, para modelizar situaciones y resolver problemas.
 - ¿ Descomposición y Patrones: Se trabaja la descomposición de problemas complejos en partes más simples y el reconocimiento de patrones para facilitar su tratamiento computacional.
 - ¿ Herramientas Específicas: Uso de GeoGebra y Desmos para investigar conjeturas geométricas y funcionales, y hojas de cálculo (Excel/Google Sheets) para el análisis estadístico.
 - ¿ Situaciones de Aprendizaje (SA):
 - ¿ SA9: Organización de datos y descomposición de problemas.
 - ¿ SA10: Creación de algoritmos sencillos.
2. Biología y Geología
El pensamiento computacional se aplica como herramienta para el método científico y la simulación de procesos naturales que no pueden observarse directamente.
 - ¿ Simulación de Procesos: Resolución de problemas biológicos o geológicos utilizando simuladores y aplicaciones informáticas para visualizar nuevos datos o fenómenos complejos (ej. tectónica de placas).
 - ¿ Análisis Crítico: Se pide al alumnado que analice críticamente la solución a un problema científico utilizando aplicaciones informáticas, cambiando procedimientos si la solución no es viable.
 - ¿ Entorno Personal de Aprendizaje: Gestión autónoma de recursos digitales para dar explicaciones científicas.
3. Economía y Emprendimiento / Formación para la Empresa
El CD5 se vincula directamente con la creación de soluciones innovadoras y el prototipado de proyectos empresariales.
 - ¿ Prototipado Sostenible: Valoración de la contribución de un prototipo final al desarrollo personal y colectivo, evaluando las fases del proceso de construcción.
 - ¿ Economía Circular: Aplicación de conceptos de economía circular y sostenibilidad en el diseño de productos o soluciones locales.
 - ¿ Planificación de Recursos: Uso de herramientas digitales para reunir, analizar y seleccionar recursos en la planificación de un proyecto emprendedor.
4. Tecnología y Digitalización (Itinerario específico)
Aunque las fuentes se centran en la programación general de 4.º, las referencias transversales indican una continuidad con 3.º de ESO en:
 - ¿ Robótica y Control: Automatización de procesos y diseño de soluciones tecnológicas sostenibles.
 - ¿ Desarrollo de Apps: Creación de aplicaciones informáticas sencillas para resolver problemas concretos.
5. Otras Asignaturas (Transversalidad)
 - ¿ Música: Uso de herramientas digitales con autonomía para la creación de propuestas artístico-musicales y grabación/edición de audio.
 - ¿ Ciencias Sociales: Desarrollo de soluciones tecnológicas creativas (como líneas de tiempo digitales o mapas interactivos) para responder a retos históricos o geográficos.

Resumen de Indicadores de Logro (4.º ESO)

Para considerar adquirido el CD5 al finalizar la etapa, el alumno debe ser capaz de:

1. Crear y modificar algoritmos utilizando tanto entornos visuales como lenguajes de programación textuales (Python).
2. Utilizar simuladores para explicar fenómenos científicos y validar hipótesis.
3. Desarrollar prototipos o soluciones digitales (apps, planes de empresa, productos artísticos) que respondan a necesidades concretas con criterios de sostenibilidad y ética.
4. Descomponer problemas complejos en pasos automatizables mediante el pensamiento computacional.

**Aquellos centros que, por el tipo de enseñanzas que imparten, no tienen que atenerse por ley a los Descriptores Operativos del Perfil de salida, deben dejar esta tabla sin completar.*

- **Estructuración y acceso a los contenidos, recursos didácticos digitales y servicios para el aprendizaje**

Criterios para la selección y creación de contenidos educativos

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): El entorno principal de trabajo con el alumnado es G Suite (Google Workspace) y sus aulas virtuales en Classroom. También se utiliza la plataforma Educamos para la gestión educativa (consulta de horarios y calificaciones).

Infraestructura de Acceso: Se garantiza el acceso mediante una infraestructura de fibra óptica y red Wi-Fi segmentada, con equipamiento en el 100% de las aulas (PC, proyectores/Smart TV) y dispositivos móviles (Chromebooks, tablets) disponibles para el alumnado

Acceso del Alumnado: Se instruye a los alumnos en el uso de estas plataformas desde el Plan de Acogida, proporcionándoles credenciales y guiándoles hacia el repositorio de materiales en Google Drive.

Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje. Atención a la Diversidad (DUA): La estructuración de los contenidos sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Se busca proporcionar múltiples formas de representación de la información (texto, audio, vídeo, infografías) para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus características, puedan acceder al aprendizaje.

Propiedad Intelectual y Licencias: La creación de contenidos propios (REA) debe respetar la legalidad, promoviendo el uso de licencias Creative Commons (CC) y evitando el uso de materiales con copyright sin permiso. Se distribuyen guías sobre propiedad intelectual al profesorado

Herramientas de Creación: Se fomenta el uso de herramientas como Genially, Edpuzzle, Canva, Snappet y las aplicaciones de Microsoft 365 y Google para crear contenidos interactivos y multimedia

Enfoque Competencial: Los contenidos creados deben contribuir al desarrollo de la competencia digital (búsqueda crítica, creación de contenido, seguridad)

Rigor y Adecuación Curricular: Los materiales deben adaptarse al rigor científico adecuado a la edad del alumnado y cumplir con el currículo oficial de Castilla y León

Valores y No Discriminación: Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios constitucionales y la igualdad de género, evitando cualquier estereotipo sexista o discriminatorio

Pertinencia y Usabilidad Digital: En el caso de los recursos digitales, se evalúa que sean manipulables sin dificultad por los alumnos, favorezcan un aprendizaje contextualizado y permitan el acceso tanto desde el centro como desde casa.

Variedad y Polivalencia: Se priorizan recursos que potencien la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa

Criterios para la organización de repositorios

Repositorio Único de REA: Se ha establecido la creación y mantenimiento de un Repositorio Único de Recursos Educativos Abiertos (REA) alojado en las Unidades Compartidas de Google Drive.

Los recursos deben organizarse de forma clara por etapa, área y bloque temático.

En el espacio de Drive para profesores, se disponen carpetas por etapas y actividades de centro para subir documentos y protocolos

Protocolos de Indexación: Se desarrolla un protocolo de indexación y etiquetado que exige que todos los recursos subidos incluyan la licencia Creative Commons utilizada

Biblioteca Escolar: En el ámbito físico (Plan de Lectura), se utiliza un sistema de clasificación coherente y simplificado, con señalización clara y estanterías abiertas, para facilitar la búsqueda directa y autónoma por parte de los alumnos

Banco de Imágenes: Dentro del Plan de Marketing, se organiza un banco de imágenes en Drive para su uso en la producción de contenidos del centro

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a la colaboración, trabajo en red e interacción social y pretensiones a corto-medio plazo

La línea de trabajo prioriza una evaluación continua y formativa que integra herramientas digitales (Forms, Kahoot, Quizziz) para facilitar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, ofreciendo feedback inmediato al alumnado. Actualmente, el centro se enfoca en superar la falta de sistematización de criterios comunes detectada para evaluar específicamente la Competencia Digital (CD).

A corto-medio plazo, el objetivo estratégico (OE.4.1) es sistematizar la evaluación de la CD. Las pretensiones incluyen la creación y uso obligatorio de un Banco de Rúbricas Digitales consensuado (ej. CoRubrics) por parte del 75% del claustro. Asimismo, se impulsará la formación en Analítica del Aprendizaje (Learning Analytics) para interpretar los informes de actividad de las aulas virtuales y personalizar la enseñanza. La CCP garantizará que el 100% de las Programaciones incluyan los indicadores de logro de la CD.

- Definición del contexto del entorno de colaboración, interacción y comunicación de la comunidad educativa.

Entorno de colaboración	Herramienta	Utilidad	Responsable

Comunidad Educativa	<p>Gestión y Comunicación Oficial (Centro-Familia) Plataforma Educamos y Correo Corporativo. Entorno de Aprendizaje y Pedagógico (Profesor-Alumno) Google Workspace (Classroom, Drive) y Microsoft Office 365. Colaboración Interna (Claustro), Sharepoint y Unidades Compartidas (Drive). Proyección y Difusión (Externa) Página Web y Redes Sociales (Facebook, Instagram, X, YouTube).</p>	<p>Canal oficial único y obligatorio para la gestión académica (notas, recibos), control de absentismo y comunicación formal con las familias. Garantiza la privacidad y trazabilidad. Entorno virtual de aprendizaje para la gestión de tareas, feedback, acceso a recursos (REA) y trabajo colaborativo en la nube. Coordinación docente, reuniones de equipos/ciclos, repositorio centralizado de documentos institucionales y recursos compartidos ("cultura del compartir"). Difusión de la identidad del centro, actividades, "escaparate" pedagógico y marketing educativo. Comunicación externa para visibilizar el proyecto educativo.</p>	<p>Equipo Directivo, Secretaría y Tutores. Profesorado y Coordinador TIC. Comisión TIC y Coordinadores de Etapa. Equipo de Marketing y Comunicación.</p>
---------------------	---	---	--

- **Criterios y protocolos de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.**

Aspecto evaluado	Procedimiento/Criterios/Protocolos de uso	Responsable
Herramientas de colaboración e interacción entre la Comunidad Educativa	<p>Canales de Comunicación</p> <p>Uso Exclusivo de Canales Oficiales: Se exige el uso de Educamos y correo corporativo. Se prohíbe el uso de WhatsApp o redes sociales personales para comunicaciones académicas o profesionales con familias y alumnos.</p> <p>Normas de Convivencia Digital</p> <p>Netiqueta y RRI: Aplicación del Reglamento de Régimen Interior (RRI) que tipifica el ciberacoso y el mal uso de las redes. Prohibición de grabar/difundir imágenes sin consentimiento. Normas de respeto en foros y correos.</p> <p>Seguridad y Privacidad (RGPD)</p> <p>Protección de Datos: Obligatoriedad de usar cuentas corporativas seguras. Firma del Consentimiento Informado para el uso de imágenes. Protocolo de contraseñas seguras y gestión de incidentes de seguridad mediante formulario QR.</p> <p>Publicación y Difusión</p> <p>Plan de Marketing: Protocolo de publicación en RRSS mediante un "cuadrante mensual" y validación de contenidos para asegurar coherencia institucional y respeto a la identidad corporativa.</p>	<p>Equipo Directivo y Claustro. Comisión de Convivencia y Tutores.</p> <p>Delegado de Protección de Datos (DPD) y Coord. TIC.</p> <p>Equipo de Marketing y Community Manager.</p>

- **Diagnóstico y valoración de la estructura, la organización y los servicios de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.**

Aspecto evaluado	Herramienta de evaluación	Indicador
Herramientas de colaboración e interacción entre la Comunidad Educativa	Eficacia de la Comunicación Externa Analíticas de Redes Sociales y Web (Estadísticas de Meta, Google Analytics). Satisfacción de la Comunidad Encuestas de Satisfacción (Google Forms) a familias y alumnado. Competencia y Uso Digital del Centro Herramienta SELFIE (Autoevaluación de centro) y SELFIE for Teachers. Seguridad y Convivencia en Red Registro de Incidencias (Formulario digital QR/Forms). Implementación de Canales Oficiales Métricas de la Plataforma Educamos.	Nivel de alcance, interacción (likes, compartidos) y fidelización de la audiencia en las publicaciones institucionales. Valoración cualitativa y cuantitativa de la fluidez, claridad y utilidad de los canales de comunicación (Educamos/Web). Nivel de competencia digital en el Área 6 (Colaboración y Comunicación) detectado en los informes anuales. Número y tipología de incidencias registradas sobre ciberacoso, mal uso de redes o brechas de seguridad. Porcentaje de familias que utilizan la plataforma para justificar faltas o solicitar tutorías (Meta: >95%).

- **Estrategias de acogida para la integración y adaptación del alumnado y las familias**

Estrategias de acogida para el alumnado y familias	Responsable
Reuniones Generales de Inicio de Curso: Encuentros grupales por etapas/clases en septiembre/octubre para presentar el objetivo del año, normas de funcionamiento, metodología y canales de comunicación	Tutores y Profesorado de la etapa.
Plan de Acogida Digital (Familias): Formación e información sobre el acceso a la plataforma oficial (Educamos) y distribución de la "Guía para una enseñanza con TIC". Firma del consentimiento informado para uso de imágenes y voz	Comisión TIC, Dirección y Tutores.
Plan de Acogida Digital (Alumnado): Formación sobre el uso responsable de dispositivos, normas de seguridad en la red (Ciberseguridad) y uso de Google Classroom. Enfatiza la prohibición de dispositivos personales	Comisión TIC y Profesorado.
Periodo de Adaptación (Infantil 3 años): Reunión informativa inicial (junio/septiembre), entrevistas individualizadas basadas en cuestionarios previos y flexibilización de horarios para facilitar la separación progresiva de la familia	Tutores de Infantil y Coordinadores.
Programa de Tránsito Primaria-ESO: Charlas informativas a familias y alumnado de 6.º de Primaria sobre las características de la ESO, optatividad y organización del estudio. Coordinación entre tutores de ambas etapas para el traspaso de información académica y personal	Orientador, Tutores de 6.º EP y 1.º ESO.
Dinámicas de Acogida en el Aula: Realización de actividades de cohesión grupal y presentación en los primeros días de curso (ej. dinámicas de conocimiento, juegos cooperativos) para favorecer la integración social y el clima de aula	Profesorado y Tutores.

Atención Personalizada (Marketing y Admisión): Proceso de "Bienvenida" y acompañamiento a familias nuevas durante la visita al centro y la matriculación (entrevistas, visitas guiadas), cuidando el plano emocional y resolviendo dudas de manera individualizada	Equipo Directivo, Equipo de Marketing y Tutores.
Entrevistas Individuales y Tutorías: Atención individualizada a las familias (presencial o telemática) para seguimiento académico, personal y resolución de dudas, especialmente con alumnado de nueva incorporación o con dificultades.	Tutores y Profesorado.
Programa de Apadrinamiento: Intercambio de visitas y dinámicas entre alumnado de diferentes etapas (ej. ESO e Infantil) para fomentar lazos afectivos y la integración en la comunidad escolar	Profesorado de EI y Tutores de ESO
Prevención y Detección de Necesidades: Evaluación inicial de competencias y análisis de dificultades escolares/personales al inicio de curso para establecer medidas de refuerzo o adaptaciones curriculares tempranas	Equipo Docente y Departamento de Orientación.

3.7. Infraestructura.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a la infraestructura y pretensiones a corto-medio plazo.

El centro dispone de una infraestructura robusta y estandarizada, garantizando equipamiento fijo (PC y proyección/Smart TV) en el 100% de las aulas y conectividad mediante una red Wi-Fi. Se complementa con recursos móviles compartidos (carros de Chromebooks, tablets Snappet) y aulas de informática. La gestión técnica se agiliza mediante un registro digital de incidencias por código QR. Se prioriza la sostenibilidad a través del protocolo de desafectación de equipos (NIMA) y la equidad mediante una bolsa de préstamo para paliar la brecha digital.

Pretensiones a corto-medio plazo:

1. Optimización de Red: Audituar y mejorar la red Wi-Fi para soportar un futuro Plan de Integración de Dispositivos Móviles.
2. Renovación Planificada: Ejecutar un plan cuatrienal para la renovación de equipos obsoletos.
3. Sostenibilidad: Sistematizar anualmente el protocolo de reciclaje y baja de inventario.

- **Descripción, categorización y organización de equipamiento y software.**

Esta información deberá de estar accesible en el inventario del equipamiento TIC del centro.

- **Definición, clasificación y estructuración de redes y servicios de aula, de centro y globales-institucionales. Organización tecnológica.**

Tipo de red	Perfil de usuario con acceso	Criterios de uso	Organización tecnológica

Red Administrativa, Docente y Educativa.	Profesorado y Personal de Administración. Equipos de centro registrados.	<p>Uso Profesional y de Gestión: Destinada a la gestión académica (Educamos), acceso a repositorios confidenciales (Drive) y preparación de clases. Se permite el uso de dispositivos propios (BYOD) bajo normativa de seguridad (ej. borrar fotos de alumnos tras subirlas).</p> <p>Inicio de sesión con el email corporativo (tanto alumnado como profesorado).</p> <p>Uso Pedagógico Restringido: Limitado a actividades académicas supervisadas. Navegación filtrada por Firewall para bloquear contenidos inadecuados. Se prohíbe el uso de dispositivos móviles personales (teléfonos) en esta red; solo se permite en dispositivos del centro (Chromebooks/Tablets).</p> <p>Supervisión y aprobación de aplicaciones mediante Gsuite.</p>	<p>Seguridad Alta: Acceso a servidores de archivos e impresoras. Los equipos fijos de aula y despachos se conectan a esta red. Se requiere cierre de sesión tras su uso.</p> <p>Seguridad Supervisada: Los dispositivos de los alumnos (Chromebooks) están "enrolados" en el dominio del centro para gestionar permisos y restricciones.</p>
--	--	--	--

- **Planificación de equipamiento, organización, mantenimiento y gestión de equipos y servicios.**

Aspecto evaluado	Procedimiento/Criterios/ Protocolos de uso	Responsable

Recursos tecnológicos en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Estandarización y Dotación de Infraestructura
Equipamiento Universal: Se garantiza que el 100% de las aulas (Infantil, Primaria, ESO) dispongan de ordenador fijo, sistema de proyección (PDI/Smart TV) y conectividad Wi-Fi para asegurar el acceso ubicuo a los EVA (Google Classroom/Educamos).
Dispositivos Móviles: Gestión de bolsas de dispositivos compartidos (Chromebooks, Tablets Snappet) para uso rotatorio y por proyectos, inventariados y revisados periódicamente.
Acceso y Seguridad (Identidad Digital)
Credenciales Corporativas: El acceso a los recursos y dispositivos se realiza exclusivamente mediante cuentas corporativas (Educacyl / @colegioprovidencia.es) para garantizar la trazabilidad y seguridad. **Política de Contraseñas:** Obligatoriedad de usar contraseñas robustas y cambiarlas periódicamente.
Software y Aplicaciones
Software Corporativo: Uso estandarizado de Google Workspace (Classroom, Drive) y Microsoft 365 para la docencia y gestión.
Validación de Apps: Las aplicaciones externas se someten a un análisis de cumplimiento normativo (RGPD) clasificándose en un sistema de "semáforo" (Verde/Amarillo/Rojo) antes de su uso en el aula.
Gestión de Incidencias y Mantenimiento
Registro Digital QR: Ante cualquier fallo de hardware o red que impida el acceso al EVA, el profesorado debe usar el Formulario de Incidencias accesible mediante código QR en el aula. Esto permite la priorización y resolución eficiente. **Monitorización:** Revisión diaria/mensual del registro para detectar patrones de fallo y planificar renovaciones.
Organización de Contenidos (Repositorios)
Repositorio Único: Los recursos digitales didácticos (REA) se centralizan en Unidades Compartidas (Drive) organizadas por etapas y áreas para evitar la dispersión y facilitar el acceso. **Propiedad Intelectual:** Uso de materiales propios o con licencias Creative Commons, evitando el copyright restrictivo.

Equipo Directivo (Dotación) y Comisión TIC (Gestión de Inventario).
Coordinador TIC (Gestión de credenciales) y Secretaría.
Comisión TIC.
Coordinador TIC (Monitorización) y Personal de Mantenimiento / Empresa Externa.
Comisión TIC y Claustro de Profesores.

- **Actuaciones para paliar la brecha digital.**

Medida	Descripción	Responsable
Bolsa de Préstamo de Dispositivos	Mantenimiento de un inventario de dispositivos (Chromebooks, tablets) destinados al préstamo para el alumnado que carece de recursos en el hogar. El proceso se formaliza mediante la firma del Contrato Familiar de Cesión de Dispositivos, que establece las normas de uso responsable y devolución. Se incluye una partida presupuestaria en la PGA para la renovación de esta bolsa.	Equipo Directivo (Gestión), Secretaría (Trámite) y Comisión TIC (Inventario).
Detección de Necesidades	Utilización de encuestas (formularios digitales) y la observación tutorial para identificar tempranamente al alumnado con carencias tecnológicas o de conectividad en el hogar, activando el protocolo de préstamo en caso necesario	Tutores y Equipo Directivo.
Acceso a Espacios y Equipos en el Centro	Habilitación de espacios comunes (biblioteca, aulas de informática) con disponibilidad de equipos para que el alumnado pueda realizar sus tareas digitales dentro del horario escolar o extraescolar, compensando la falta de recursos en casa.	Equipo Directivo y Comisión TIC.
Recursos Inclusivos y Adaptativos	Uso de software adaptativo (como Snappet o Smile & Learn) y recursos alojados en el repositorio de Drive para apoyar al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), asegurando que las condiciones económicas no sean un obstáculo para el acceso al currículo digital.	Profesorado, Departamento de Orientación y Comisión TIC.
Protocolo de Desafectación y Renovación	Aplicación rigurosa del protocolo de desafectación (NIMA) para retirar equipos obsoletos y ejecutar un plan estratégico de renovación que garantice la disponibilidad de hardware funcional para el uso educativo y el préstamo	Coordinador TIC y Dirección.

- **Valoración y diagnóstico de estructura, funcionamiento y su uso educativo.**

Aspecto evaluado	Herramienta de evaluación	Indicador

Organización y categorización del equipamiento tecnológico del centro	Estado y funcionalidad de la infraestructura (Mantenimiento) Registro de Incidencias (Formulario digital con código QR) y análisis trimestral de la Comisión TIC. Organización y adecuación del equipamiento Cuestionario SELFIE (Apartado: Infraestructura y Equipos) e Inventario de Equipamiento TIC. Uso educativo de las redes y servicios (Entornos Virtuales) Analítica de Aula Virtual. Sostenibilidad y renovación tecnológica Documentación de Desafectación (Protocolo NIMA) y Plan Estratégico de Equipamiento. Satisfacción con la estructura y servicios Encuestas de Satisfacción (Google Forms) a familias y alumnado.	Tiempos de respuesta del soporte técnico y tipología de fallos (frecuencia y categorías de las averías). Percepción de la comunidad educativa sobre la calidad y disponibilidad de los equipos; grado de actualización del inventario. Datos de actividad, participación y progresión del alumnado en las plataformas; frecuencia de uso de herramientas digitales por el profesorado. Número de Actas de Entrega de Desafectación formalizadas (equipos retirados del inventario) y porcentaje de equipos renovados. Grado de satisfacción con la funcionalidad de las redes (Wi-Fi), los canales de comunicación y la utilidad de los recursos.
---	---	---

3.8. Seguridad y confianza digital.

Breve descripción de la línea de trabajo de centro con relación a la seguridad y confianza digital y pretensiones a corto-medio plazo

Línea de trabajo actual:

El centro promueve un entorno digital seguro, supervisado por el Equipo Directivo, la Comisión TIC y un Delegado Protección Datos externo, garantizando el cumplimiento del RGPD y la LOPIVI. La seguridad se apoya en firewall, filtrado de contenidos y redes Wi-Fi seguras. Los datos se gestionan solo en plataformas corporativas (Educamos/Drive). Se aplica consentimiento informado para imágenes y apps, y el RRI prohíbe dispositivos personales y activa protocolos frente al ciberacoso.

Pretensiones a corto-medio plazo:

Formación obligatoria del claustro en RGPD y licencias Creative Commons.

Actualización del RRI ante riesgos como IA y suplantación de identidad.

Auditoría anual de contraseñas y copias de seguridad.

Formación a familias sobre seguridad digital y control parental.

- **Estructura organizativa de seguridad de servicios, redes y equipos. Estrategias y responsabilidades.**

SEGURIDAD DE SERVICIOS

Servicio	Estrategias y criterios de seguridad	Responsable

Plataforma de Gestión y Comunicación (Educamos)	Custodia en la Nube: Los datos académicos y sensibles se alojan exclusivamente en esta plataforma corporativa segura, evitando almacenamiento local. Copias de Seguridad: Realización de copias de seguridad automáticas y diarias en los servidores del proveedor .Control de Acceso: Uso de credenciales únicas (usuario/contraseña) y perfiles con permisos limitados según la función docente o administrativa.	Equipo Directivo (Titularidad del dato) y Secretaría/Admin. Educamos (Gestión de permisos).
Ecosistema de Aprendizaje y Documental (Google Workspace / Microsoft 365)	Identidad Digital Corporativa: Acceso restringido exclusivamente a cuentas corporativas (@colegioprovidencia.es / Educacyl). Prohibición de cuentas personales (Gmail/Hotmail) para fines profesionales. Cifrado y Almacenamiento: Uso de herramientas de cifrado para información sensible y almacenamiento estructurado en Unidades Compartidas (Drive) para evitar la pérdida de datos por fallos locales. Política de Contraseñas: Obligatoriedad de contraseñas robustas y cambio periódico.	Coordinador TIC (Administración de la consola) y Comisión TIC.
Conectividad y Redes (Wi-Fi e Internet)	Seguridad Perimetral: Uso de Firewall activado y configurado para filtrar contenidos inadecuados y bloquear accesos no autorizados o malware. Filtrado Antispam: Filtros en servidores de correo para identificar phishing o correos maliciosos.	Coordinador TIC.
Dispositivos y Equipamiento (PCs, Chromebooks)	Enrolamiento de Dispositivos: Los Chromebooks de los alumnos están vinculados al dominio del centro (Licencia Chrome Education) para aplicar políticas de restricción, supervisión y seguridad centralizada. Congelación y Bloqueo: Equipos de uso común "congelados" (Deep Freeze) para restaurar su estado tras el reinicio y evitar malware. Obligación de cerrar sesión y bloquear dispositivos. Antivirus: Instalación y actualización de software antivirus en equipos que tratan datos personales.	Coordinador TIC y Personal de Mantenimiento.
Gestión de Incidentes y Brechas de Seguridad	Registro y Notificación: Protocolo obligatorio de notificación de quiebras de seguridad (robo de datos, virus, accesos indebidos) en un plazo máximo de 72h a la AEPD si hay riesgo alto. Uso de un registro interno de incidencias.	Delegado de Protección de Datos (DPD) y Coordinador TIC.
Datos en Formato Físico (Papel)	Política de Mesas Limpias: Prohibición de dejar documentación sensible a la vista. Obligación de guardar documentos en armarios bajo llave al finalizar la jornada. Destrucción Segura: Uso de destructoras de papel para eliminar documentación con datos personales antes de tirarla	Todo el Personal (Docente y PAS) y Secretaría.

SEGURIDAD DE RED

Red	Estrategias y criterios de seguridad	Responsable

Red Administrativa y Docente		Coordinador TIC (Gestión de usuarios)
Red Educativa	Filtrado de Contenidos: Navegación filtrada por Firewall para bloquear el acceso a sitios inadecuados, violentos o distractores. Identificación de Usuarios: El acceso requiere autenticación mediante las credenciales corporativas del alumnado para garantizar la trazabilidad de la navegación. Restricción de Dispositivos: Uso limitado a dispositivos del centro (Chromebooks/Tablets) o invitados autorizados. Está prohibida la conexión de teléfonos móviles personales del alumnado.	Coordinador TIC (Supervisión) y Profesorado de Aula (Control presencial)
Seguridad Perimetral y General (Infraestructura)	Firewall Corporativo: Dispositivo de seguridad perimetral activado y configurado para detectar y bloquear intrusiones externas, malware y tráfico malicioso. Monitorización de Incidencias: Uso de un sistema de registro de incidencias (QR/Forms) para detectar y reportar fallos de conectividad o brechas de seguridad en tiempo real. Actualización de Sistemas: Mantenimiento de los dispositivos de red actualizados para evitar vulnerabilidades conocidas.	Comisión TIC y Servicio Técnico Externo.

- **Criterios de almacenamiento y custodia de datos académicos, didácticos y documentales.**

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE ALMACENAMIENTO

Tipo de dato	Criterios de almacenamiento y custodia	Responsable
Datos Académicos y Personales Sensibles (Notas, faltas, expedientes, datos familiares)	Custodia en Nube Corporativa: Almacenamiento exclusivo en la plataforma Educamos. Se prohíbe el almacenamiento local en discos duros de estos datos. Se realizan copias de seguridad automáticas y diarias en los servidores del proveedor	Equipo Directivo (Titularidad) y Secretaría/Admin (Gestión).
Datos Didácticos y Documentación de Centro (Programaciones, Actas, Recursos)	Repositorio Centralizado: Uso de Unidades Compartidas (Google Drive) organizadas por etapas y departamentos. Se evita la dispersión en cuentas personales. Las copias de seguridad están automatizadas en la nube	Comisión TIC y Claustro de Profesores.
Datos en Formato Físico (Papel) (Exámenes, informes médicos, autorizaciones)	Política de Mesas Limpias: Prohibición de dejar documentos sensibles a la vista. Obligación de custodiarlos en armarios/archivadores bajo llave al finalizar la jornada. Destrucción segura mediante trituradora de papel cuando ya no sean necesarios.	Todo el Personal (Docente y PAS).
Imágenes y Voz del Alumnado	Consentimiento y Temporalidad: Almacenamiento restringido a dispositivos del centro y durante el tiempo estrictamente necesario para la actividad educativa. Eliminación (¿limpieza?) de imágenes antiguas al comienzo de curso. Prohibición de almacenamiento en dispositivos personales del profesorado.	Equipo de Marketing y Tutores.

- **Actuaciones de formación y concienciación relacionadas con el PSCD**

Perfil	Actuación de formación	Responsable
Profesorado	Formación Obligatoria RGPD y Propiedad Intelectual: Curso/taller anual sobre protección de datos, uso de licencias Creative Commons y aplicación del protocolo de seguridad del centro. Incluido en el Plan de Acogida TIC para nuevos docentes.	Coordinador de Formación y Comisión TIC.

- **Criterios de evaluación de seguridad de datos, redes y servicios y su adecuación a la normativa de protección de datos y seguridad.**

Aspecto evaluado	Herramienta de evaluación	Indicador
Estructura organizativa de seguridad de centro	Cumplimiento Normativo (RGPD) y Seguridad Técnica Auditoría Interna / Externa: Cuestionarios de control (Checklists) realizados por la consultora externa (DPD) o internamente. Gestión de Incidentes y Brechas de Seguridad Registro de Incidencias de Seguridad: Formulario digital y log de notificaciones al DPD. Convivencia Digital y Uso de Dispositivos Registro de Incidencias RRI: Análisis de partes de disciplina relacionados con las TIC. Seguridad en el Acceso (Contraseñas) Revisión de Políticas de Acceso: Comprobación técnica y organizativa.	Grado de cumplimiento de las medidas (Alto/Medio/Bajo) y número de deficiencias o "no conformidades" detectadas en el informe de auditoría. Número de violaciones de seguridad reportadas, tiempo de respuesta y medidas correctoras aplicadas. Frecuencia de casos de ciberacoso, mal uso de dispositivos o accesos indebidos registrados anualmente. Verificación de la frecuencia de cambio de contraseñas (cada 15 días) y robustez de las mismas en los sistemas.

4. PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA

Priorización de las propuestas de mejora a desarrollar (tomar como referencia los indicadores menos valorados de cada área que se muestran en el informe de centro de cada convocatoria CoDiCe TIC o cualquier otra que considere oportuna, seleccionando al menos, una por área).

- **Acciones**

ÁREA 1

Medida	Estrategia de desarrollo
Integración Normativa y Operativa (Acción A.1)	Inclusión formal del Plan Digital como Anexo Oficial en los documentos institucionales clave: PEC (Proyecto Educativo de Centro), PGA (Programación General Anual) y RRI (Reglamento de Régimen Interior, específicamente el Apartado TIC) para garantizar su cumplimiento normativo y pedagógico.
Temporalización	1er Trimestre (Curso 2025/2026)

Medida	Estrategia de desarrollo
Consolidación de la Estructura TIC (Acción A.2)	Convocar a los miembros de la Comisión TIC (con representación de etapas y ciclos) y elaborar un Acta de Compromiso donde se validen y asignen funciones específicas (Coordinación, Formación, Infraestructura) para evitar la sobrecarga del Coordinador TIC.
Temporalización	
Septiembre 2025 (Anual)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Automatización de la Gestión de Incidencias	Implementación y uso obligatorio del sistema de registro de incidencias mediante código QR en las aulas. Análisis mensual de los datos (hardware/red) por parte de la Comisión TIC para priorizar reparaciones e inversiones.
Temporalización	
1er Trimestre (Curso 2025/2026)	

ÁREA 2

Medida	Estrategia de desarrollo
Implementación del Plan de Integración de Dispositivos Móviles (MD) (Acción A.5)	Definir los objetivos pedagógicos y los protocolos de seguridad de la red Wi-Fi para permitir un uso seguro y didáctico, ya sea mediante dispositivos del centro o BYOD (Bring Your Own Device). Elaboración del documento del Plan MD e inclusión de su protocolo específico en el Reglamento de Régimen Interior (RRI).
Temporalización	
1er Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Fomento del uso ético de la Inteligencia Artificial (IA)	Elaboración de una guía de buenas prácticas para el profesorado y un protocolo de uso para el alumnado (integrado en RRI/PAT). Integración de actividades curriculares sobre el uso crítico de la IA generativa para la investigación y creación de contenidos, apoyado por formación docente.
Temporalización	
2º Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Desarrollo de Espacios Flexibles de Aprendizaje (EFA) (Acción A.7)	olicitud y desarrollo de Proyectos de Innovación Educativa (PIE) específicos (como "Espacios Flexibles de Formación y Aprendizaje") para adecuar espacios físicos en Primaria o ESO que favorezcan la implementación de metodologías activas.
Temporalización	
Continuo	
Medida	Estrategia de desarrollo
Sistematización del Pensamiento Computacional (PC) (Acción A.8)	Aplicación práctica de la Robótica Educativa (Bee-Bot, Arduino) en áreas STEM (Matemáticas, Ciencias, Tecnología) y consolidación de la celebración de la Semana del Código. Se busca consolidar la secuenciación de estos contenidos en el currículo.

Temporalización

Continuo

ÁREA 3

Medida

Impulso de la Acreditación CDD Nivel B2 (Acción A.11)

Estrategia de desarrollo

Promover la participación activa en cursos homologados por el CFIE, integrando estas líneas en el Plan de Formación del centro. Seguimiento trimestral por la Comisión TIC para evaluar el impacto en la práctica docente.

Temporalización

Continuo (Anual)

Medida

Sistematización del Plan de Acogida TIC (Acción A.12)

Estrategia de desarrollo

Desarrollar un Aula Virtual de Acogida con materiales autoformativos y de consulta permanente sobre la gestión digital del centro y protocolizar su aplicación.

Temporalización

1er Trimestre (Curso 2025/2026)

Medida

Formación en Herramientas de Productividad y Colaboración (Acción A.13)

Estrategia de desarrollo

Crear Grupos de Trabajo (GT) para la creación de repositorios de recursos y la transferencia de conocimientos entre pares (Drive), combatiendo la heterogeneidad digital

Temporalización

2º y 3er Trimestre (Curso 2025/2026)

Medida

Formación en la Aplicación Curricular de la CD (Acción A.14)

Estrategia de desarrollo

Incluir en la evaluación de la formación un ítem sobre la aplicación práctica en las Programaciones Didácticas y la integración de contenidos de Robótica/IA en el aula.

Temporalización

3er Trimestre (Anual)

ÁREA 4

Medida

Creación y uso obligatorio del Banco de Rúbricas de CD (Acción A.15)

Estrategia de desarrollo

Desarrollar Grupos de Trabajo (GT) de la CCP para consensuar los criterios de evaluación de la Competencia Digital, crear el repositorio en la plataforma corporativa y asegurar su inclusión en el 100% de las Programaciones Didácticas.

Temporalización

2º Trimestre (Curso 2025/2026)

Medida

Formación en Learning Analytics y Evaluación Avanzada (Acción A.16)

Estrategia de desarrollo

Inclusión de un módulo específico en el Plan de Formación sobre la extracción e interpretación de Informes de Estadística del Aula Virtual para ajustar metodologías.

Temporalización	
3er Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Evaluación de la Eficacia del RRI (Apartado TIC) (Acción A.17)	Analizar los Registros de Incidencias (técnicas y de convivencia digital) y las actas de la Comisión de Convivencia para proponer mejoras normativas en el RRI.
Temporalización	
Anual (3er Trimestre)	

ÁREA 5

Medida	Estrategia de desarrollo
Creación y Mantenimiento del Repositorio Único de REA (Acción A.19)	Desarrollar un protocolo de indexación y etiquetado para el repositorio de Drive, exigiendo que todos los recursos subidos incluyan la licencia Creative Commons utilizada.
Temporalización	
2º Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Integración de Contenidos TIC No Oficiales (Acción A.20)	Consolidar la Semana del Código y los talleres de Pensamiento Computacional (LEGO WeDo) como parte del currículo no oficial, documentando evidencias en la web.
Temporalización	
Anual (2º Trimestre)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Fomento de la Creación de Contenidos (Acción A.21)	Fomento de la Creación de Contenidos (Acción A.21)
Temporalización	
Fomento de la Creación de Contenidos (Acción A.21)	

ÁREA 6

Medida	Estrategia de desarrollo
Formalización y Difusión del Plan de Comunicación Digital (Acción A.22)	Creación de un documento anexo al Plan Digital y su difusión a toda la comunidad educativa a través de la Web y RRSS, definiendo objetivos, estilo y protocolos.
Temporalización	
1er Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Fomento del Trabajo Colaborativo en Red (Acción A.23)	Creación de Grupos de Trabajo (GT) de Colaboración a nivel de institución (Misioneras de la Providencia) o con otros centros de referencia (Nivel 5) para compartir buenas prácticas.
Temporalización	
Continuo	

Medida	Estrategia de desarrollo
Extensión de la Proyección Externa (Acción A.24)	Designación de un Responsable de Redes Sociales con formación específica para mantener una presencia activa y profesional en las RRSS, dinamizando la web.
Temporalización	
Continuo	

ÁREA 7

Medida	Estrategia de desarrollo
	Elaboración del Acta de Entrega de Desafectación y tramitación anual del NIMA para retirar equipos obsoletos del inventario, asegurando la sostenibilidad
Temporalización	
Anual (3er Trimestre)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Consolidación del Protocolo de Brecha Digital (Acción A.27)	Inventario y renovación de la Bolsa de Préstamo de dispositivos, formalizando su uso mediante el Contrato de Cesión a familias con necesidad.
Temporalización	
Continuo	
Medida	Estrategia de desarrollo
Optimización de la Red Wi-Fi (Acción A.28)	Colaboración con el proveedor externo para auditar y segmentar la red, garantizando una conexión robusta para soportar el Plan de Integración de Dispositivos Móviles.
Temporalización	
2º Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Planificación de Renovación Progresiva (Acción A.29)	Elaboración de un plan cuatrienal para priorizar la adquisición de nuevos equipos (PCs, PDI) basado en el análisis de incidencias y necesidades metodológicas.
Temporalización	
Anual (PGA/Presupuesto)	

ÁREA 8

Medida	Estrategia de desarrollo
Formación Obligatoria en RGPD y Propiedad Intelectual (Acción A.30)	Inclusión de un curso/taller anual obligatorio en el Plan de Formación para el 100% del claustro, usando guías de la AEPD y CEDEC.
Temporalización	
1er Trimestre (Anual)	

Medida	Estrategia de desarrollo
Revisión Normativa y Protocolo de Ciberacoso (Acción A.31)	Inclusión de nuevas medidas correctoras en el Apartado TIC del RRI para el mal uso de dispositivos y redes sociales, alineándolo con el Plan Director.
Temporalización	
1er Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Fomento del Uso Legal y Ético de Contenidos (Acción A.32)	Creación de una campaña (vídeo/infografía) sobre licencias Creative Commons y su difusión a las familias a través de la plataforma Educamos.
Temporalización	
2º Trimestre (Curso 2025/2026)	
Medida	Estrategia de desarrollo
Auditoría Interna de Seguridad y Contraseñas (Acción A.33)	Implementación de una encuesta interna anual al claustro para evaluar la robustez de las contraseñas, copias de seguridad y conocimiento de protocolos.
Temporalización	
Anual (2º Trimestre)	

5. EVALUACIÓN

5.1. Seguimiento y diagnóstico.

- **Herramientas para la evaluación del Plan: cuestionarios, informes de fin de curso, memoria de actuaciones, etc.**

Herramienta	Indicador	Responsable
SELFIE for Schools / for Teachers	Diagnóstico del nivel de integración de las TIC en el centro (dimensión pedagógica y organizativa) y autoevaluación de la Competencia Digital Docente (CDD) del profesorado	Comisión TIC y Equipo Directivo.
Cuestionario CoDiCe TIC (STILUS)	Evidencias y datos recogidos para la certificación oficial del nivel de competencia digital del centro (todas las áreas).	Equipo Directivo y Coordinador TIC.
Analítica de Aula Virtual (Classroom)	Informes y estadísticas sobre la actividad del alumnado: participación, progresión y finalización de tareas en los entornos virtuales.	Coordinador TIC y Profesorado.
Registro de Incidencias (Forms/QR)	Tiempos de respuesta del soporte técnico y tipología de fallos (frecuencia y categoría de averías de hardware/red).	Coordinador TIC.
Encuestas de Satisfacción (Forms)	Grado de satisfacción de la comunidad educativa con la comunicación digital (Área 6) y utilidad de la formación recibida (Área 3).	Comisión TIC.

Documentación de Desafectación	Número de Actas de Entrega formalizadas y cumplimiento del protocolo de Economía Circular (gestión de residuos RAEE/NIMA).	Coordinador TIC y Dirección.
Registro de Acreditación B2	Porcentaje del claustro con el Nivel B2 de Competencia Digital Docente acreditado (Impacto del Plan de Formación).	Coordinador de Formación y Comisión TIC.
Memoria Final de Centro	Grado de consecución de los objetivos (Objetivos SMART), análisis del Plan de Convivencia y definición de las Propuestas de Mejora para el siguiente curso.	Equipo Directivo y Comisión TIC.

- **Grado de consecución de los objetivos propuestos en cada una de sus dimensiones (educativa, organizativa y tecnológica).**

Dimensión	Objetivos	Conseguido
Educativa		Sí
Educativa	OE.4.1. Sistematizar la Evaluación de la Competencia Digital (CD) y el Feedback: Creación y uso generalizado de un Banco de Rúbricas Digitales consensuado.	En proceso
Educativa	OE.5.1. Formalizar la Secuenciación de la CD y la gestión de REA: Reflejar la matriz de secuenciación en las PDs y crear un repositorio interno con licencias Creative Commons.	En proceso

Dimensión	Objetivos	Conseguido
Organizativa	OO.1.1. Garantizar la integración TIC en la normativa institucional: Revisión y aprobación del Apartado TIC en el RRI y la PGA integrando protocolos de seguridad.	En proceso
Organizativa	OO.3.1. Reducir la heterogeneidad y promover la Acreditación CDD Nivel B2: Lograr que el 75% del claustro participe en formación oficial para acreditarse.	Sí
Organizativa	OO.6.1. Formalizar el Plan de Comunicación Digital: Definición y difusión del plan y uso exclusivo de canales formales (Educamos/Correo) evitando WhatsApp.	Sí

Dimensión	Objetivos	Conseguido
Tecnológica	OT.7.1. Asegurar la Sostenibilidad y compensación de Brecha Digital: Aplicación anual del protocolo de Desafectación (NIMA) y mantenimiento de la bolsa de préstamo.	En proceso
Tecnológica	OT.8.1. Reforzar la Ciberseguridad y el Cumplimiento Normativo: Formación obligatoria sobre RGPD y Propiedad Intelectual y adaptación del RRI a riesgos de ciberacoso.	En proceso

- **Indicadores de logro de las propuestas de mejora.**

Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 1		En proceso
Área 1	A.3. Automatización de Incidencias: Implementación del sistema de registro de incidencias técnicas mediante código QR en las aulas.	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 2	A.6. Uso ético de la IA: Formación e integración curricular de actividades sobre el uso crítico de la Inteligencia Artificial generativa.	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 3	A.11. Acreditación CDD Nivel B2: Lograr que el 75% del claustro participe en formación oficial para acreditarse (actualmente existe heterogeneidad).	En proceso
Área 3	A.12. Plan de Acogida TIC: Sistematización y creación de un Aula Virtual de Acogida para nuevos docentes.	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 4	A.15. Banco de Rúbricas de CD: Creación y uso obligatorio de rúbricas consensuadas para evaluar la competencia digital del alumnado (Debilidad D.1).	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 5	A.19. Repositorio Único de REA: Centralización y etiquetado de recursos con licencias Creative Commons para evitar la dispersión (Debilidad D.3).	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 6	A.22. Formalización del Plan de Comunicación Digital: Documentar y difundir protocolos para evitar el uso de canales informales (WhatsApp).	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 7	A.26. Protocolo de Desafectación (NIMA): Tramitación sistemática de la baja de equipos obsoletos (Amenaza A.2).	En proceso
Área	Propuesta de mejora	Conseguido
Área 8	A.30. Formación Obligatoria en RGPD: Capacitación del 100% del claustro en protección de datos y propiedad intelectual (Amenaza A.1).	En proceso

5.2. Evaluación del Plan.

- **Grado de satisfacción del desarrollo del Plan.**

Herramienta	Destinatarios	Grado de satisfacción
Cuestionarios digitales (Google Forms) y Encuestas de satisfacción anónimas	Profesorado, Alumnado y Familias (Los tres sectores de la comunidad educativa)	Medio
SELFIE for Schools / for Teachers	Equipo Directivo, Docentes	Medio

- **Valoración de la difusión y dinamización realizada.**

Herramienta	Destinatarios	Grado de satisfacción
Métricas de Web y Redes Sociales (Análisis de alcance, interacciones y frecuencia de publicación)	Sociedad y Familias	Medio
Monitorización de Canales Oficiales (Verificación del uso exclusivo de Educamos/Correo y eliminación de canales informales)	Claustro y Familias (Comunicación interna)	Medio

- **Análisis en función de los resultados obtenidos y la temporalización diseñada.**

Acciones	Análisis de los resultados obtenidos	Temporalización
A.15. Banco de Rúbricas de CD (Evaluación)	Sistematización: Verificar que el 100% de las Programaciones Didácticas incluyen las rúbricas consensuadas por la CCP.	2º Trimestre (Curso 2025/26)
A.11. Impulso de la Acreditación CDD Nivel B2	Reducción de la heterogeneidad docente: Lograr que el 75% del claustro acredite o esté en formación para el nivel B2.	1er y 2º Trimestre (Anual)
A.30. Formación Obligatoria en RGPD y Seguridad.	Cumplimiento normativo y seguridad: Reducción de incidencias de seguridad y firma del 100% de compromisos de confidencialidad.	1er Trimestre (Anual)
A.26. Sistematización del Protocolo de Desafectación (NIMA).	Sostenibilidad: Tramitación anual del acta de baja de equipos obsoletos para mantener el inventario actualizado.	3er Trimestre (Anual)
A.19. Repositorio Único de REA.	Cultura del compartir: Existencia de recursos educativos abiertos catalogados con licencias Creative Commons en las unidades compartidas en Drive.	2º Trimestre (Curso 2025/26)

A.5 / A.6. Plan de Dispositivos Móviles e IA.

Innovación pedagógica: Integración de protocolos de uso ético de IA y dispositivos móviles en el RRI y las programaciones.

er y 2º Trimestre (Curso 2025/26)<

5.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

- **Priorización de las propuestas de mejora a desarrollar** (incluidas en el apartado 4 del Plan).
- **Procesos de revisión y actualización del Plan.**

Se basan en el análisis de desviaciones detectadas, garantizando un plan vivo y flexible. Se priorizan acciones sobre las debilidades y amenazas del DAFO con alto impacto pedagógico y organizativo y mínima afección a la operatividad del centro. Prioridades altas: sistematización de la evaluación de la Competencia Digital mediante un banco de rúbricas, el impulso de la acreditación CDD del profesorado (B2) y la formación obligatoria en RGPD y propiedad intelectual. Prioridades medias: mejora de la infraestructura y la gestión de residuos, así como la creación de un repositorio único de recursos educativos abiertos. En prioridad baja/media, la consolidación de metodologías activas y el uso responsable de dispositivos móviles e IA. El Plan se revisa con el ciclo PDCA, bajo liderazgo de la Comisión TIC, con vigencia bienal, revisiones periódicas, integración en PGA y RRI, participación de la comunidad educativa, difusión pública y alineación con la certificación CoDiCe TIC.