



PLAN DIGITAL DE CENTRO

CEIP Sancho III El Mayor



Publicación PDC: febrero 2024

Última versión - v2: octubre 2025





1. <u>INTRODUCCIÓN</u>	4
1.1. MARCO TEÓRICO	4
1.2. DATOS DEL CENTRO	4
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN GENERAL DEL CENTRO	4
1.2.2. <i>MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL CENTRO</i>	5
1.2.3. CONTEXTUALIZACIÓN TIC DEL CENTRO	5
1.3. OBJETIVOS Y NECESIDADES A SATISFACER	6
1.3.1. OBJETIVOS A NIVEL AUTONÓMICO	6
1.3.2. OBJETIVOS A NIVEL DE CENTRO	7
1.4. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO	8
2. <u>ANÁLISIS DE LA REALIDAD DIGITAL DEL CENTRO</u>	9
2.1 DIÁGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL	9
2.1.1. <i>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INFRAESTRUCTURA DEL CENTRO</i>	9
2.1.2. ANÁLISIS DE LA REALIDAD	10
2.2. EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL	12
3. <u>CONCRECIÓN DE ÁMBITOS TIC DE ACTUACIÓN</u>	
<u>APLICADOS AL CENTRO EDUCATIVO</u>	14
3.1. GESTIÓN DE CENTRO	14
3.2. INTEGRACIÓN CURRICULAR – DIMENSIÓN PEDAGÓGICA ...	15
3.3. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	16
3.4. SEGURIDAD Y SALUD DIGITAL	17
3.5. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE	17
3.6. INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPAMIENTO	18
3.7 PROYECTO ROBÓTICA	19
3.8 PROYECTO ALMAZUELA	21





4. <u>DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN</u>	23
4.1. IMPLEMENTACIÓN	23
4.2. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	24
4.3. ASESORAMIENTO EXTERNO	24
4.4 EVALUACIÓN	25
5. <u>COORDINACIÓN, DINAMIZACIÓN Y COMISIÓN TIC DEL CENTRO</u>	26
6. <u>PLAN DE FORMACIÓN. ITINERARIOS FORMATIVOS</u>	27
6.1. FORMACIÓN EN EL CENTRO	27
6.2. FORMACIÓN EN CASCADA	28
6.3. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DEL PLAN DESDE PROYECTOS DE INNOVACIÓN	28
7. <u>RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES PARA IMPLEMENTAR EL PLAN DIGITAL</u>	29
8. <u>WEBGRAFÍA</u>	29
9. <u>DATOS DE ELABORACIÓN:</u>	30
<u>ANEXO 1: RESULTADOS DE LA ENCUESTA SOBRE LA APLICACIÓN DEL PLAN DIGITAL POR CICLOS</u>	31
<u>ANEXO 2: CURRÍCULUM DIGITAL</u>	44
1. USO Y APLICACIÓN EN LAS DIFERENTES ÁREAS	44
2. PLAN COMPETENCIA DIGITAL ED. INFANTIL	46
3. PLAN COMPETENCIA DIGITAL ED. PRIMARIA	50





1. INTRODUCCIÓN

1.1. MARCO TEÓRICO

Las tecnologías de la información y de la comunicación están presentes en todos los ámbitos de la sociedad actual. Esto nos afecta no sólo como ciudadanos sino también como docentes.

Tanto en el ámbito del ciudadano, como en el educativo, se ha reconocido la competencia digital como una de las competencias clave que deben desarrollarse a lo largo de la vida, y en el caso de nuestro alumnado a lo largo de la etapa de escolarización obligatoria para poder realizar un aprendizaje permanente a lo largo de su vida.

Como docentes debemos ser conscientes de que, para trabajar en el desarrollo de la competencia digital de nuestro alumnado, hemos de tener un nivel mínimo de competencia digital para ver las posibilidades didácticas y pedagógicas que nos ofrece la tecnología y poder así aprovecharlas para conseguir los objetivos de nuestras actividades de aula. Desde enero del 2017 se ha desarrollado el Marco de Competencia Digital Docente en el cual se definen y concretan los ítems que la conforman y que nos permite tener una referencia de algunos de los aspectos a trabajar, para incrementar el nivel de integración en todos los procesos del centro, no sólo educativos, sino organizativos, y de comunicación con el resto de los miembros de la comunidad educativa.

El Programa de cooperación territorial para la mejora de la competencia digital educativa y el Programa de Cooperación Territorial para la Digitalización del Ecosistema Educativo, pretenden implementar un conjunto de acciones que contribuirán, de forma eficaz, a promover el impulso de la educación y el conocimiento, la formación continua y el desarrollo de capacidades, potenciando el Plan de Digitalización y Competencias Digitales del Sistema Educativo.

Por ello, se elabora el presente documento, PLAN DIGITAL DE CENTRO, para integrarlo en nuestro Proyecto Educativo.





1.2. DATOS DEL CENTRO

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN GENERAL DEL CENTRO

El Colegio Público Sancho III el mayor comenzó a funcionar en 1977 y somos un Centro de Educación Infantil y Primaria con dos líneas; situado en Nájera, en una zona con pisos antiguos en alquiler que ha facilitado su acceso a familias migrantes y/o de bajo nivel económico. Nuestro centro es diverso, pues acoge a alumnado de diferentes estamentos y etnias sociales. Tenemos una ratio de entre 20 y 25 alumnos/as por aula; somos un centro de integración para alumnado ACNEAE, contando con – además de los recursos humanos habituales – ATEs, PTs y ALs.

1.2.2. MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL CENTRO

Dadas nuestras características, siempre buscamos la integración e igualdad de oportunidades para nuestro alumnado. Trazamos acciones para favorecer el desarrollo de competencias básicas, que son un referente significativo en nuestro proyecto educativo.

Nuestras señas de identidad son: pluralismo y valores democráticos, coeducación, integración, respeto y tolerancia, apertura, educación para la paz y la no violencia, flexibilidad, valoración del esfuerzo e integración de metodologías activas.

Y hemos adoptado las herramientas TIC como un instrumento muy útil para dar fuerza y trabajar mejor de acuerdo a esas señas. Y esto hace necesaria la formación docente y discente: cursos técnicos, charlas sobre privacidad y seguridad, etc. Es importante atender todos los aspectos relacionados, de una u otra forma, con las tecnologías de información y comunicación.

1.2.3. CONTEXTUALIZACIÓN TIC DEL CENTRO

Desde el inicio de los programas relacionados con nuevas tecnologías, el C.E.I.P. Sancho III, cuenta con varios recursos, de los cuales se ha ido dotando de forma paulatina a lo largo de estos últimos años, para el uso de las TIC: paneles Promethean, tabletas, aula de informática,... El curso pasado se incorporan cromebooks para todos los alumnos del tercer ciclo y además diferentes robots: mbot2, cubeboot, microbot, bee-**bots**... Para cuyo uso iniciamos formación el curso 23-24, se continuó durante el curso 24-25 a través de nuestra asesora del Programa





Escuela 4.0. en forma de píldoras formativas y asesoramiento directo en el aula y esperamos continuarla durante este curso en el mismo formato que el curso pasado.

Nuestro centro participa y ha participado en diferentes proyectos de innovación, como Almazuela, Avanz@TIC en su momento o el actual Robotic@.

Desde junio de 2025, contamos con una nueva página web actualizada y operativa que utilizamos como herramienta didáctica y comunicación, que combinamos con el uso de Instagram que iniciamos en el curso 23-24, con los mismos fines.

1.3. OBJETIVOS Y NECESIDADES A SATISFACER

1.3.1. OBJETIVOS A NIVEL AUTONÓMICO

1. Impulsar el uso y aceptación de las tecnologías en cada centro educativo, desde la adaptación hasta la contextualización a su idiosincrasia.
2. Promover el desarrollo de la competencia digital de alumnado, docentes y centros educativos.
3. Establecer una referencia común para integrar las TIC en los centros educativos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
4. Influir para que se produzca un cambio metodológico tanto en el uso de los medios tecnológicos como en la práctica docente.
5. Fortalecer el empleo de las TIC como un recurso más en el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos: infantil, primaria y secundaria.
6. Desarrollar la comunicación, información y colaboración mediante tecnologías en la comunidad educativa y administraciones.





1.3.2. OBJETIVOS A NIVEL DE CENTRO

1. Abordar la brecha digital existente en una mínima parte del profesorado.
2. Trabajar para limar la brecha digital en las familias de nuestro centro.
3. Continuar la formación del profesorado en cascada.
4. Promover la implantación del pensamiento computacional (tal y como se recoge en los currículos de los diferentes niveles educativos) con el apoyo del programa Código Escuela 4.O
5. Participar, con gran parte del profesorado, en el proyecto Robótic@ del Gobierno de La Rioja, persiguiendo el objetivo de convertir el colegio en un Centro TIC e impulsando nuestra comunidad educativa como digitalmente competente, especialmente en la iniciación a la robótica y el pensamiento computacional.
6. Fomentar el uso de dispositivos robóticos en el aula.
7. Continuar el trabajo del proyecto Almazuela de forma natural, implementando metodologías activas e integrando los recursos TIC como una herramienta para el desarrollo de los medios de comunicación en todas sus vertientes digitales.
8. Conseguir la unificación del trabajo con las TIC para que el paso de un nivel a otro, por parte del alumnado, no suponga problemas, y adaptarlo a las necesidades y características de cada etapa/ curso.
9. Promover una progresión armónica de los saberes relacionados con el uso de las TICs para nuestro alumnado a través de los grupos internivel en el área de Proyectos.
10. Establecer canales de comunicación efectiva entre todos los miembros de la comunidad educativa, principalmente listas de difusión, Instagram y la nueva página web.
11. Proteger a la comunidad educativa en cuanto a datos personales, contenidos, amenazas, fraudes, ciber acoso y salud digital.
12. Aprender a utilizar las tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información veraz y presentar conclusiones en un contenido informativo.
13. Establecer canales de comunicación entre la comunidad educativa y otros agentes sociales que amplíen el conocimiento, valoración e implicación con el propio entorno.
14. Formar al profesorado en las relaciones digitales con la Administración, especialmente en el uso de Racima y Teams.





15. Formar al profesorado en la organización y mantenimiento de dispositivos, en la notificación de incidencias al CAU.
16. Fomentar el uso responsable y seguro de las TICs en todos los sectores de la comunidad educativa del Sancho III, reconociendo virtudes y riesgos del uso de internet.
17. Fomentar entre el alumnado la curiosidad y la motivación por las áreas relacionadas.

1.4. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO

El presente documento es una herramienta e instrumento útil para que nuestro centro lo integre de forma natural en el Proyecto Educativo y consiga lo que se propone, porque:

1. Está contextualizado teniendo en cuenta las características propias de la comunidad educativa del CEIP Sancho III: su diversidad, su tamaño, su localización, su entorno, su personal de trabajo. Por ello, la revisión de este plan se llevará a cabo al final de cada curso académico y su actualización al inicio del curso siguiente.
2. Nuestra base son los objetivos específicos planteados, que serán analizados y revisados de forma periódica.
3. Consideramos que los objetivos son realistas y alcanzables entre uno y dos cursos académicos.
4. El uso de las TIC son una herramienta fundamental para el apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje y una realidad en la sociedad actual, por lo que se hace imprescindible su uso y aprendizaje.



2. ANÁLISIS DE LA REALIDAD DIGITAL DEL CENTRO

2.1 DIÁGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL

2.1.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INFRAESTRUCTURA DEL CENTRO

La fibra óptica y el wifi, mejoró la navegación de los equipos conectados.

Existe un aula de informática, dotada con 22 ordenadores con sus correspondientes pantallas, teclados y ratones, además de panel interactivo. Hay un horario de utilización.

Los alumnos de 5º y 6º cuentan con cromebooks de uso individual. Contamos con unas 100 tablets (Huawei o Alcatel TLC) que se revisaron el curso pasado (el 75% resultaron estar obsoletas), se desenrolaron y enrolaron a un usuario genérico.

Existen rincones TIC en las aulas de infantil.

Contamos con 6 Beebots para iniciación de la programación, 8 Mbot2, 4 Cubebots y 4 Microbots a disposición del alumnado de 3º a 6º. Se espera un incremento en número de cada uno de estos dispositivos a lo largo del curso. En octubre de 2025 hemos recibido 7 Coding set, 1 Artist add on, 6 Tale- bot pro, 1 Activity box, 1 Placa controladora, 1 Kit de ampliación de placa con piezas compatibles con lego, 1 Robot controlado por placa controladora y 1 Placa electrónica de desarrollo.

Todos los espacios del centro cuentan con ordenadores de mesa o portátiles. En las aulas se funciona con equipos de sobremesa conectados a la red y a los paneles interactivos y se ha habilitado la posibilidad de tener duplicada la pantalla. Durante el curso pasado se renovaron todos los paneles digitales y así como los ordenadores de mesa. Se instalaron 21 paneles digitales interactivos en todas las tutorías de infantil y primaria, sala de informática, espacio inclusivo y aula de inmersión lingüística. Además, se mantienen los paneles de las aulas de inglés y música.

Hay cuatro fotocopiadoras multifunción en: tutoría de la planta baja, infantil, secretaría y sala de profesores.

En enero de 2019 se procedió a gestionar los equipos y perfiles de usuario a través de VDI.





El centro cuenta con un espacio web que acabamos de actualizar, en el que se ofrece información de interés sobre el centro, en aspectos relativos a equipo humano, horarios de grupos, documentos, eventos, becas, ayudas, menús de comedor, comunicaciones de interés, noticias...

El centro tiene varios canales virtuales que sirven para comunicar las noticias y actividades más importantes del centro: Web del centro, Racima y - con carácter restringido - el Teams (para alumnado, familias y profesorado) y las herramientas de Office 365 (utilizadas, sobre todo, por el personal del centro - docente y no docente que interviene con alumnado -), listas de difusión e Instagram.

El centro cuenta con el **“Espacio Almazuela”** que se crea en el curso 23-24 con una sala de radio y otra de croma. Y se amplía en 2025 con la creación de una sala que cuenta con 3 cricut y una impresora 3D

2.1.2. ANÁLISIS DE LA REALIDAD

Al comenzar el curso 2023-2024, la Comisión TIC realizó un análisis para considerar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del centro y tener datos más fiables al inicio de la temporalización que detalla el presente plan digital:

DEBILIDADES:

- Protocolos a revisar en lo referente a protección de datos.
- Falta de formación en el profesorado.
- Problemas que, en ocasiones, provoca la aplicación en los dispositivos enrolados y problemas para enrolarlas.

AMENAZAS:

- Falta de tiempo para reuniones que permitan coordinar actividades y/o estrategias educativas entre el profesorado.





- Desconocimiento de cómo va a desarrollarse la sustitución de dispositivos cuando vayan quedándose obsoletos.
- El poco control del uso de dispositivos por parte del alumnado.
- A pesar de la excelente disposición por ayudar rápido, el personal del CAU es escaso.

FORTALEZAS

- El grado de interés del profesorado en la formación de las TIC
- Actitud positiva hacia el uso de las TIC por la mayor parte de los sectores de la comunidad educativa.
- Buena relación entre equipo directivo, resto de personal del centro (docente y no docente), alumnado y familias.

OPORTUNIDADES

- Amplia oferta de cursos de formación desde el CRIE.
- El notable apoyo e impulso a la competencia digital en entornos educativos tanto del Gobierno de La Rioja como del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Integración real del Plan Digital en el Proyecto Educativo del Centro.

Tras la realización de la evaluación del presente plan, el equipo motor de este curso nos proponemos desarrollar los siguientes ítems:

✓ **CORREGIR DEBILIDADES:**

- Continuar sistematizando los diferentes protocolos de protección de datos.
- Continuar la formación continua del profesorado. Para ello seguimos contamos con el asesoramiento externo procedente del Programa Código Escuela 4.O.: trabajo en estrecha colaboración con la coordinadora de robótica y del equipo motor, acompañamiento a profesores y píldoras de formación para todo el profesorado.





- Volver a revisar las tablets del colegio (enroladas a usuario genérico el curso pasado) y desechar los dispositivos obsoletos para tener un inventario actualizado y operativo.

- ✓ **AFRONTAR AMENAZAS**
 - Continuar con la estrategia de los cursos pasados de reservar una hora complementaria para la realización de coordinaciones del equipo motor, reuniones informativas y de coordinación de todos los miembros de cada PIE y formación en cascada relacionada con los PIEs. (lunes de 14 a 15h).
 - Fomentar el uso de dispositivos por parte del alumnado para optimizar un buen y eficaz uso.
 - Fomentar la notificación individual de incidencias al CAU para el mantenimiento de dispositivos.

- ✓ **MANTENER LAS FORTALEZAS**
 - Difundir información sobre cursos de interés relacionados con el uso de las TICs
 - Fomentar la formación tanto interna (formación en cascada realizada por personal del centro) como externa (píldoras de formación impartidas por la dinamizadora del Programa Escuela 4.0) dentro del horario del centro (horas complementarias).
 - Favorecer el uso de los diferentes canales de información por parte de toda la comunidad educativa.
 - Mantener la buena relación entre equipo directivo, resto de personal del centro (docente y no docente), alumnado y familias.

- ✓ **EXPLORA NUEVAS POSIBILIDADES**
 - Difundir la oferta de cursos de formación del CRIE a través de nuestros canales de comunicación
 - Aprovechar el impulso a la competencia digital en entornos educativos que se ofrece a través del Programa Código Escuela 4.0 para integrar de manera coherente el



desarrollo del pensamiento computacional, los lenguajes de programación y la robótica educativa en la práctica docente.

2.2. EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL

Todo el profesorado utiliza, en algún momento, tanto los recursos que tiene en su aula como en la sala de profesores o la sala de informática y/o dispositivos móviles.

La competencia digital de una pequeña parte del claustro cuando se realizó el primer borrador de este Plan era básica, habiendo algún caso en el que el dominio y la utilización era de nivel medio. Pero esto no fue razón para que huyeran del uso de los recursos informáticos o de la integración didáctica de las TIC en las actividades de aula, pues siempre han mostrado predisposición a la realización de formación y a la mejora de su nivel competencial, solicitando asesoramiento cuando lo necesitan. Por ello, en la actualidad, se puede decir que, en líneas generales, la competencia digital del claustro podría situarse en un nivel medio.

Nuestro centro está bien conectado y los recursos en cuanto a dispositivos y modalidades de enseñanza también es el acertado.

Así, se pretende que el uso de la tecnología permita mejorar la competencia digital de la comunidad educativa y la transformación metodológica del centro.

El profesorado ve con buenos ojos las sesiones de formación. Y un buen porcentaje reconoce usar recursos digitales en su labor docente.





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

3.1. GESTIÓN DE CENTRO

OBJETIVOS

1. Crear y mantener actualizado un plan de estrategia digital.
2. Afianzar el uso de Racima y el correo @larioja.edu.es como medios principales para comunicarse con la administración.
3. Establecer canales de comunicación internos, aparte de los oficiales, como listas de difusión de WhatsApp.
4. Fijar normas para las comunicaciones internas en cuanto a confidencialidad y protección de datos.
5. Solicitar al inicio de cada curso la autorización sobre derechos de imagen, así como pedir a las familias la responsabilización sobre el uso que se hace de dichas imágenes.
6. Velar por el cumplimiento de las decisiones tomadas acerca del uso de los diferentes tipos de imagen en función de los distintos canales, teniendo especial cuidado con las que muestran rostros de niños:
 - En Instagram se evitará subir fotos en las que aparezcan caras de niños. Se seleccionarán fotos grupales preferentemente de espaldas o de actividades con las manos de los niños
 - Para la difusión a las familias de este tipo de fotos se utilizarán los grupos clase creados en TEAMS a los que solo tienen acceso las familias de dicha clase.
 - La página web mantiene la misma política que Instagram y es fundamentalmente **informativa (actividades, documentos de centro, organización...)**





3.2. INTEGRACIÓN CURRICULAR – DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

OBJETIVOS

1. Integrar el Plan Digital de centro en el Proyecto Educativo del centro.
2. Integrar la competencia digital en las programaciones.
3. Atender las necesidades específicas del alumnado del centro mediante las TIC.
4. Promover metodologías activas en el desarrollo curricular.
5. **Conocer y respetar los derechos de autoría, licencias digitales...**
6. Aprovechar el material de robótica existente y promover la realización de actividades desenchufadas.
7. Promover el uso de los medios audiovisuales.
8. Incluir recursos personales para que los ACNEAES puedan participar en todas las actividades.
9. Decidir la utilización de aplicaciones Premium.

TOMA DE DECISIONES:

- En el curso 23-24 se realiza una encuesta a los profesores para concretar de manera realista las decisiones relativas a este apartado y construir un currículo digital
- En el curso 24-25 se redacta nuestro currículo digital partiendo de los resultados de la encuesta realizada (ver anexo).
- Los cromebooks sobrantes del tercer ciclo se gestionan por el equipo de apoyo: se decide distribuirlos entre las maestras AL (uno por persona) y el resto en las clases donde hay alumnos de inmersión lingüística con aplicaciones apropiadas para el uso de estos alumnos.
- En el área de Proyectos de Libre de Disposición (2º y 3º ciclo), y de Dramatización y Teatro (1º ciclo) se organizan 4 talleres (robótica, almazuela, con voz propia y emocional) y 4 grupos internivel por ciclo para promover metodologías activas en el desarrollo curricular. Cada grupo está dirigido por dos profesores trabajando en codocencia. Además, en el curso actual, se introducen estos mismos talleres en Infantil con idéntico funcionamiento.





- Introducir progresivamente actividades relacionadas con el desarrollo del pensamiento computacional, tanto desenchufadas como con dispositivos, en la dinámica general del aula con el asesoramiento externo del programa Código Escuela 4.O.
- Desarrollo del banco de actividades para el desarrollo del pensamiento computacional organizadas por ciclo que se inició el curso pasado.
- Se establece la obligación de presentar una evidencia al trimestre a todo el profesorado que esté apuntado en cada uno de los PIEs, para promover metodologías activas en el desarrollo curricular.

3.3. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

OBJETIVOS

1. **Utilizar espacios comunes “en la nube”** y ficheros compartidos del escritorio para colaboración entre el profesorado y otro personal.
2. Mejorar la interacción de la comunidad educativa.
3. Mantener y mejorar los cauces de comunicación existentes (Racima, email, página web, **grupo de portavoces de WhatsApp...**).
4. Usar Microsoft Forms para mejorar la organización del comedor.
5. Utilizar los grupos de difusión de WhatsApp como medio principal de comunicación.
6. Crear un logotipo como elemento identificativo y símbolo del centro.

TOMA DE DECISIONES:

- Se crea un grupo en TEAMS: LOS PIES DEL SANCHO con carpetas **para “Robótica”, “Almazuela”, “Tirar de la lengua” y “Educación emocional”**.
- Se crea el logotipo y se generaliza su uso en todo tipo de documentos y actividades.
- Se confecciona un Forms para la comunicación de todo tipo de incidencias, pero no resulta efectivo, por lo que se afianza la comunicación a través de la lista de difusión y se habilita un registro de entradas y salidas en la secretaría del centro.
- Se realiza un nuevo diseño de la página web para la publicación y difusión de toda la información relacionada con el centro.





3.4. SEGURIDAD Y SALUD DIGITAL

OBJETIVOS

1. Evaluar las necesidades de formación en privacidad, seguridad y uso responsable de internet y otras herramientas.
2. Revisar la documentación referida a protección de datos.
3. Proteger a la comunidad educativa del CEIP Sancho III ante amenazas cibernéticas, fraudes y cibera coso.
4. Conocer y fomentar la salud digital.
5. Fomentar la desconexión digital, estableciendo horarios de atención a familias, de comunicación entre profesores, etc.
6. Cuidar la ergonomía.

TOMA DE DECIONES:

- Se consolida la realización de charlas sobre privacidad, seguridad y uso responsable de internet para los alumnos de 3º ciclo de E. Primaria.
- Se fomenta la desconexión digital: las comunicaciones entre profesores se envían prioritariamente en horario lectivo.

3.5. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. FORMACIÓN DEL PROFESORADO

OBJETIVOS

1. Evaluar las necesidades de formación del personal docente.
2. Iniciar la formación en cascada.
3. **Posibilitar la asistencia a las clases de docentes para conocer “in situ” la aplicación de herramientas digitales.**
4. Mantener y/o mejorar la competencia digital docente individual.





TOMA DE DECISIONES:

- La coordinación del equipo motor pasa a realizarse en la hora complementaria de los lunes por la dificultad de coordinar los horarios de tantos profesionales durante el periodo lectivo.
- Se mantiene el equipo motor de los PIEs formado este curso por: directora, jefa de estudios, coordinador de almazuela, coordinadora de robótica, coordinadora de con voz propia y responsable de la página web.
- Se destina la hora de exclusiva de los lunes para reuniones relacionadas con los PIE, donde se realiza tanto formación en cascada como toma de decisiones conjunta de cuestiones relativas a los diferentes proyectos.
- **Promoción de la formación en cascada: juegos, cricut, croma, radio, impresora 3D...**
- Píldoras de formación sobre pensamiento computacional por parte de la dinamizadora del programa código escuela 4.0 y asesoramiento directo en el aula durante la realización de actividades.

3.6. INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPAMIENTO

OBJETIVOS

1. Mantener actualizado el inventario digital del centro.
2. Conocer los trámites para comunicar problemas de dispositivos del centro.
3. Estudiar necesidades TIC de renovación y/o nueva adquisición.

TOMA DE DECISIONES:

- Se solicitan y se instalan 21 paneles digitales en todas las tutorías, aula de inmersión, espacio inclusivo, sala de ordenadores (curso 24-25)
- Se renuevan todos los equipos de mesa del centro al ser elegidos centro piloto en la Rioja para este fin.





- Actualización del inventario de tablets, reconfigurando las que sean todavía útiles (enrolado genérico) para su posterior distribución por ciclos.
- Distribución de los cromebooks sobrantes del tercer ciclo.

3.7 PROYECTO ROBÓTICA

En el curso 2023-24 se inicia en el centro el Proyecto robótica como sustituto del anterior (Avanza TIC), **utilizándose para tales efectos los recursos mencionados en el apartado “infraestructuras del centro”**.

JUSTIFICACIÓN:

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (B.O.E. núm. 340, de 30 de diciembre de 2020) establece en su preámbulo que las tecnologías de la información y la comunicación serán pieza fundamental para producir el cambio metodológico, elemento de transformación educativa, herramienta clave en la formación del profesorado, y medio con el que adaptarnos a las necesidades individuales de cada alumno.

A su vez, pretende mejorar la capacitación de los docentes, promover la sociedad del conocimiento y garantizar el acceso de todos a las tecnologías de la información y la comunicación. Este proyecto contribuirá a desarrollar el Programa para la Digitalización del Ecosistema Educativo, #EcoDigEdu, el Programa de Cooperación Territorial de Mejora de la Competencia Digital Educativa, #CompDigEdu perteneciente al Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR) y el programa CÓDIGO ESCUELA 4.0, para incorporar en Educación Infantil, Primaria y Educación Secundaria Obligatoria la programación y la robótica.

Por todo ello, este proyecto de innovación tiene como objetivo impulsar el pensamiento computacional, la programación y la robótica en las aulas riojanas. igualmente, se pretende mejorar el desarrollo de la competencia digital del alumnado y profesorado, así como el uso de las nuevas tecnologías en el aprendizaje y la transformación de los centros en organizaciones educativas digitalmente competentes desde el desarrollo de su Plan digital de centro. La Dirección General de Innovación y Ordenación Educativa, través del Centro Riojano de Innovación Educativa,





promueve el Proyecto de Innovación Educativa “Robotic@ - CÓDIGO ESCUELA 4.0” para el curso académico 2023/2024.

OBJETIVOS:

1. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones en situaciones de la vida cotidiana.
2. Resolver problemas a través de la aplicación del pensamiento computacional.
3. Contribuir al desarrollo de la competencia digital de centros educativos, docentes, alumnado y sus familias.
4. Potenciar un cambio metodológico, propiciado por el uso de metodologías activas y participativas y fomentando la inclusión de las TIC en el aula.
5. Proporcionar herramientas para el aprovechamiento de los dispositivos digitales por parte del profesorado y el alumnado.
6. Desarrollar estrategias propias del pensamiento computacional para resolver problemas.
7. Implementar soluciones digitales mediante la programación informática por bloques y la robótica educativa para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa.

En el curso 24/25 se inician los talleres internivel en primaria en la hora de Proyectos de Libre Disposición (3º a 6ª de E. Primaria) o Dramatización y Teatro (1º y 2º E. Primaria). Los alumnos realizan 4 talleres de 8 semanas cada uno a lo largo del curso, entre los cuales está el de robótica. Con esto se le da coherencia y continuidad a los aprendizajes relacionados con esta área.

En el curso 25/26 se extienden dichos talleres al ciclo de E. Infantil (2º y 3º nivel), con idéntica organización.





3.8 PROYECTO ALMAZUELA

JUSTIFICACIÓN:

Este proyecto de radio, televisión y prensa para centros educativos se inspira en la tradición riojana de la Almazuela. Su objetivo es servir de los medios de comunicación para entretejer comunidad aunando las pequeñas iniciativas que se generan dentro y fuera del aula. Los medios de comunicación, y más recientemente las nuevas tecnologías, son un potente agente de formación y socialización; configuran nuestra mirada sobre el mundo y el modo en que interactuamos en él. La dimensión comunicativa de nuestra sociedad influye directamente en el modo de construir el saber, la manera de aprender y la forma de conocer. Los retos que esto plantea al sistema educativo son indiscutibles.

La prensa, radio y televisión constituyen, por una parte, una excelente herramienta educativa multidisciplinar con la que fomentar el espíritu crítico, aplicar competencias digitales, favorecer la libertad de expresión, trabajar el lenguaje y potenciar el trabajo en equipo, entre otros objetivos. Por otra parte, también permiten trascender las barreras arquitectónicas y comunicativas entre la escuela y la vida cotidiana, estableciendo lazos de unión entre el centro, las familias y la sociedad en general. Incorporar estos medios en los entornos educativos nos brinda una valiosa oportunidad para desarrollar multitud de capacidades y resignificarnos como agentes activos en la construcción de un mundo compartido. El enfoque y las actividades propuestas en este proyecto contribuyen directamente al desarrollo del contenido curricular de los niveles a los que está dirigido puesto que coinciden tanto con los objetivos de etapa de Educación Primaria como de Educación Secundaria. A fin de fomentar modelos de comunicación y ciudadanía integral que impliquen tanto a la sociedad en su responsabilidad educativa como a los centros en el compromiso social, la Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud lanza este proyecto de prensa digital, televisión y radio escolar llevando formación y materiales a los centros educativos de La Rioja.





OBJETIVOS:

1. Conocer y practicar diversos géneros periodísticos.
2. Aprender a utilizar las tecnologías de la información y comunicación para buscar y seleccionar información veraz y presentar conclusiones en un contenido informativo.
3. Usar diferentes dispositivos tecnológicos como herramientas de comunicación, creando piezas informativas multimedia.
4. Detectar necesidades reales de la comunidad y planificar y gestionar en torno a ellas proyectos colaborativos sencillos de manera guiada, con el fin de alcanzar objetivos, haciendo un uso adecuado de los materiales.
5. Establecer canales de comunicación entre la comunidad educativa y otros agentes sociales que amplíen el conocimiento, valoración e implicación con el propio entorno.

En el curso 24/25 se inician los talleres internivel en primaria en la hora de Proyectos de Libre Disposición (3º a 6ª de E. Primaria) o Dramatización y Teatro (1º y 2º E. Primaria). Los alumnos realizan 4 talleres de 8 semanas cada uno a lo largo del curso, entre los cuales está el de almazuela. Con esto se le da coherencia y continuidad a los aprendizajes relacionados con esta área.

En el curso 25/26 se extienden dichos talleres al ciclo de E. Infantil (2º y 3º nivel), con idéntica organización.





4. DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN

El equipo motor de los PIEs lo forman la directora, la jefa de estudios, el coordinador de **“Almazuela, la coordinadora de “Robótic@”, la coordinadora de “Con voz propia” y Biblioteca** y la responsable de la página web, lo que influye también en el desarrollo del Plan Digital del CEIP Sancho III el mayor, puesto que facilita llegar a todo el personal docente del centro y una coherencia inter e intra ciclos.

El presente plan se caracteriza por ser un documento “vivo”, abierto, participativo que señala el camino TIC del centro.

4.1. IMPLEMENTACIÓN

El presente Plan Digital del CEIP Sancho III el Mayor se incluye en:

- ✓ El Proyecto Educativo de Centro.
- ✓ Las Programaciones Didácticas.
- ✓ Las Programaciones de Aula.
- ✓ Documentos de la web del centro.
- ✓ Primer Claustro del curso académico.
- ✓ Primer Consejo Escolar del curso académico.

Todos estos puntos irán de la mano de los apartados siguientes:

- ✓ Desarrollo profesional continuo.
- ✓ Se explicará el presente Plan Digital que aglutinará todas las actividades que se realizan.
- ✓ Se organizará un calendario, para realizar Formación en cascada.
- ✓ Dar a conocer entre los docentes el plan TIC de centro y las nuevas funciones de asesoramiento, fomentando la participación en el Proyecto **“Robótica”** y el proceso para selección de Apps en las tabletas del Gobierno de La Rioja (a través de RACIMA).
- ✓ Ejemplificar utilidades TIC entre el personal como si fuese alumnado para facilitar su puesta en práctica.
- ✓ Fomentar el uso de herramientas digitales de evaluación dentro de las aulas.





- ✓ Organizar a los docentes en función de sus inquietudes y/o niveles TIC, en grupos de trabajo. Crear iniciativas que promuevan el uso de las TIC en el aula, como bancos de recursos o webs de referencia por áreas, intercambio de experiencias en el aula.
- ✓ El uso de tabletas seguirá potenciándose.
- ✓ Formar al profesorado en la gestión de incidencias al CAU.
- ✓ Potenciar la visita a la carpeta compartida.
- ✓ El uso de tecnologías y dispositivos móviles debe ser un escalón hacia la aplicación de metodologías más activas y participativas.

4.2. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El equipo motor se reunirá, de forma preceptiva, tres veces durante el curso: al inicio de curso, a mitad del segundo trimestre y a final de curso. Además, siempre que sea necesario, se convocará reunión de forma extraordinaria. En cada una de ellas se realizará un seguimiento y nuevas propuestas para el uso de las TICs en el centro, además de organizar el funcionamiento de los PIEs del centro. Las reuniones se realizarán en la hora complementaria reservada en el horario para reuniones del PIE.

Al final del curso se hará una valoración sobre el uso en las aulas (metodología y programaciones) de los recursos TICs, la formación en cascada y las necesidades que hayan surgido. Esta valoración servirá como base para la actualización del curso siguiente.

4.3. ASESORAMIENTO EXTERNO

Cuando se considere necesario, se recurrirá al Centro Riojano de Innovación Educativa para solicitar asesoría o formación.

Este curso seguimos contando con el asesoramiento externo del Programa Escuela 4.0 que realizará píldoras de formación relacionadas con el uso de los dispositivos robóticos, así como de pensamiento computacional y, además, acompañamiento a tutores y especialistas en la realización de actividades de manera periódica.





4.4 EVALUACIÓN

La Comisión TIC del CEIP Sancho III en el curso 23-24 revisó el primer borrador de este documento, donde se plantearon la mayor parte de las cuestiones sobre las que reflexionar y se sentaron las bases del presente Plan Digital.

El equipo motor en el curso 24-25 revisó los objetivos propuestos en el Plan, potenciando nuestra idea de ser centro digitalmente competente. Con los resultados de dicha evaluación se ha elaborado la revisión del presente plan para el curso 25-26.



5. COORDINACIÓN, DINAMIZACIÓN Y COMISIÓN TIC DEL CENTRO

El presente Plan Digital del CEIP Sancho III es relativamente nuevo, ya que, aunque se han utilizado **las TICs desde hace varios años (tabletas, paneles, Almazuela,...), somos nuevos en pensamiento** computacional, gamificación y robótica.

Pretendemos que, gracias a la formación organizada desde el Gobierno de La Rioja (CRIE), el equipo motor, el equipo directivo, el asesoramiento y formación del Programa Esucela 4.O, la participación de toda la comunidad educativa, junto con la elaboración, coordinación, seguimiento y evaluación del cumplimiento del Plan Digital de centro, éste se consiga implementar de forma efectiva y real.

Entre todas las tareas, será necesario tener en cuenta:

- Tareas de toda la comisión: elaboración, seguimiento y evaluación de los procesos para llevar el plan digital a cabo. Gestión de los espacios y recursos compartidos (horarios, normas de uso, indicaciones básicas de **funcionamiento...**). **Organización de los docentes para sesiones de formación.** Organización de un banco de recursos digitales para cada área.
- Tareas técnicas de la comisión TIC: de manera colaborativa, gestionar y organizar los medios y recursos TIC (hardware y software educativo), con el fin de mantenerlos operativos y actualizados para su uso didáctico.
- Tareas de dinamización y divulgación: identificar las necesidades de formación del profesorado para mejorar el nivel de aplicación didáctica de las TIC en el aula y del uso de los **programas de gestión de centro (por ejemplo, Racima, Office365...).** **Crear iniciativas que** promuevan el uso de las TIC en el aula, como bancos de recursos o webs de referencia por áreas, intercambio de experiencias en el aula. Apoyar a los compañeros y compañeras en el uso de las TIC. Organizar y realizar formación en cascada (uso de la cricut, equipo de radio, aplicaciones croma, juegos de pensamiento computacional, uso de la impresora 3D...).





6. PLAN DE FORMACIÓN. ITINERARIOS FORMATIVOS

6.1. FORMACIÓN EN EL CENTRO

- Todo el personal de la comunidad educativa del CEI Sancho III está abierto a cualquier tipo de formación.
- Se van a proponer formaciones en cascada y píldoras formativas impartidas por la asesora del Programa Escuela 4.0. y formación de los nuevos paneles digitales.
- Cursos ofertados por el CRIE.
- Se recuerda que el acceso al equipamiento de cada aula está supeditado a las solicitudes del profesorado a través del CAU, a través del VDI. Las aplicaciones instaladas son las necesarias para el uso de cada PDI o relacionadas con los recursos didácticos de las editoriales que se usan en el ciclo. Cada persona se responsabiliza del uso y mantenimiento de la dotación de su perfil y/o aula, al igual que el resto del profesorado de los equipamientos de otros espacios. Todas las aulas el centro cuentan con ordenador y panel interactivo.
- Se recuerda que el centro está inmerso en los proyectos Robótica y Almazuela y, por tanto, deben incluirse actividades en el aula.
- Se recuerda cómo proceder ante una incidencia tecnológica: valorar el grado de dificultad para solucionarla, para demandar la respuesta directamente al CAU o trasladarla a la Comisión TIC.
- El centro estudiará todas las actividades complementarias ofertadas – tanto para profesorado como para alumnado y familias – que puedan mejorar la competencia digital.



6.2. FORMACIÓN EN CASCADA.

- ✓ Las personas que integran el equipo motor (especialmente los coordinadores de Robótica y Almazuela) están siempre disponibles para atender dudas, asesorar y enseñar a quien lo solicita.
- ✓ Se organizarán diferentes píldoras formativas impartidas por docentes del centro (formación en cascada) como por ejemplo: uso de la cricut, equipo de radio, aplicaciones croma, juegos de pensamiento computacional...

6.3. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DEL PLAN DESDE PROYECTOS DE INNOVACIÓN

El centro va a participar en el PIE Robótica y Almazuela. La decisión de participar en estos proyectos viene dada por su conexión con la competencia digital, tanto en cuanto a formación como de transmisión. Primero formación docente, después se transmite al alumnado.





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

Los recursos humanos con los que cuenta el centro son todo el profesorado, el personal no docente que atiende a alumnado, así como el resto de la comunidad educativa que puede colaborar en la implementación del plan digital. Además, existe colaboración con el Centro Riojano de Innovación Educativa y el CAU.

El centro cuenta con diferentes dispositivos tecnológicos, fijos y móviles que han sido cedidos al centro en la participación en el Almazuela, Avanzatic, Robótica, Programa Escuela 4.0, por la administración pública y por el CRIE de la Consejería de Educación del Gobierno de La Rioja.

8. WEBGRAFÍA

- Plan Digital del Gobierno de La Rioja
- Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente
- Aplicaciones Educarioja
- Apps para Android
- Procomún
- Canal TIC
- INCIBE
- Internet Segura for kids
- INTEF
- ConectaTIC
- Samsung Smart Schools





9. DATOS DE ELABORACIÓN:

ELABORACIÓN: CURSO 23/24 por la Comisión TIC

- Mónica García Fraisolí: Directora
- Laura Díaz Roldán: Jefa de Estudios
- Rosa Pilar Moreno Coto: Secretaria
- Rocío Ayala Corcuera: Coordinadora Plan Digital
- Rebeca del Río : Coordinadora ROBOTIC
- Mario Gil Ramírez: Coordinador ALMAZUELA

REVISIÓN 1: CURSO 24/25 por el EQUIPO MOTOR

- Mónica García Fraisolí: Directora
- Laura Díaz Roldán: Jefa de Estudios y Coordinadora TIC
- Cristina Izquierdo Gómez: Coordinadora ROBOTIC
- Mario Gil Ramírez: Coordinador ALMAZUELA
- Cristina Martín González: Coordinadora de Infantil.
- **Judith Cilleruelo Ibáñez: Coordinadora de “Tirar de la Lengua”**
- Claudia Peña León: Coordinadora de Biblioteca.

REVISIÓN 2: CURSO 25/26 por el EQUIPO MOTOR

- Débora Rioja Palacios: Directora
- M^a Pilar Andrés Aguirre: Jefa de Estudios
- Laura Díaz Roldán: Responsable de la página web
- Mario Gil Ramírez: Coordinador ALMAZUELA
- Ana Belén Perez Ezquerro: Coordinadora ROBOTIC
- Mónica García Fraisolí: **Coordinadora de “Con voz propia” y Biblioteca.**





ANEXO 1: RESULTADOS DE LA ENCUESTA SOBRE LA APLICACIÓN DEL PLAN DIGITAL POR
CICLOS (curso 23-24)

Intenta responder de forma sincera, ya que el objetivo es fijar qué es viable de ser llevado a cabo en el aula y qué no.

- 1- Imposible, no es viable. No tengo los recursos, ni el tiempo necesario, además de que el alumnado no está preparado.
- 2- Quizás, se podría intentar, metiendo alguna actividad de forma transversal y muy puntual en la programación.
- 3- Lo voy a hacer con toda seguridad. Es útil y factible como una herramienta para el aprendizaje.

ED. INFANTIL - Curso 1º (3 años)

OBJETIVOS	1	2	3
1. Utilizar las TICs en el aula de forma habitual y natural.			
2. Comprender el funcionamiento del ordenador y/o de la Tablet como herramienta de aprendizaje y entretenimiento.			
3. Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje con las TICs que favorezcan su autonomía y su autoestima.			
4. Reconocer algunas partes del ordenador.			
5. Desarrollar las destrezas necesarias para un correcto manejo del ratón.			
6. Identificar y manejar algunos buscadores como herramienta de investigación			
7. Conocer las normas de funcionamiento del aula de informática.			
8. Conocer las normas básicas de funcionamiento del rincón de tablets.			
9. Utilizar adecuadamente los programas de ordenador y aplicaciones trabajadas.			





10. Iniciar al alumnado en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.			
11. Iniciar al alumnado en programas de tratamiento de texto.			
12. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de Bee boots.			
CONTENIDOS			
	1	2	3
1. Utilización de la pizarra digital como medio de expresión escrita: rutinas del maquinista, dibujos...			
2. Reconocimiento del hardware básico del ordenador y periféricos: PDI, monitor, ratón y auriculares.			
3. Observación y conocimiento habitual de la página web del colegio y del blog de aula.			
4. Iniciación en el manejo de programas y aplicaciones de dibujo (Paint, Tuxpaint, Boceto...) en ordenador.			
5. Uso del ratón, distinguiendo botones y rueda.			
6. Conocimiento de las reglas básicas del aula de informática.			
7. Conocimiento de las reglas básicas del rincón de tablets.			
6. Conocimiento de las reglas básicas para utilización de bee boots.			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Escribir, leer y dibujar			
• Abrir y cerrar ficheros			
• Acceder al servidor de contenidos común del centro y utilizar algún recurso seleccionado			
• Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.			
• Visitar la web del centro en la sección Actividades TIC.			
• Trabajar las actividades LIM del profesorado del centro.			



<ul style="list-style-type: none"> Acceder a Internet: visitar páginas web predeterminadas, realización de actividades “online” relacionadas con los conceptos que en cada momento se quieran trabajar. 			
<ul style="list-style-type: none"> Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase. 			
<ul style="list-style-type: none"> Escribir, leer y dibujar 			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Presencia de las TICs en el aula			
2. Se utilizan las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.			
3. Reconocen algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón, altavoces e impresora.			
4. Encienden y apagan correctamente el ordenador y sus periféricos.			
5. Realizan ejercicios adecuados a su edad con autonomía.			
6. Realizan actividades de forma colaborativa a través de las TICs.			
7. Manejan con destreza el ratón.			
8. Localizan letras y números en el teclado.			
9. Saben localizar aplicaciones en el servidor de contenidos común del Centro.			
10. Entran y salen correctamente de las aplicaciones.			
11. Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
12. Utilizan de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, USBs...			

ED. INFANTIL - Curso 2º (4 años)

OBJETIVOS			
	1	2	3
1. Utilizar las TICs en el aula de forma habitual y natural.			





2. Comprender el funcionamiento del ordenador y/o de la Tablet como herramienta de aprendizaje y entretenimiento.			
3. Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje con las TICs que favorezcan su autonomía y su autoestima.			
4. Reconocer algunas partes del ordenador.			
5. Desarrollar las destrezas necesarias para un correcto manejo del ratón.			
6. Identificar y manejar algunos buscadores como herramienta de investigación			
7. Conocer las normas de funcionamiento del aula de informática.			
8. Conocer las normas básicas de funcionamiento del rincón de tablets.			
9. Utilizar adecuadamente los programas de ordenador y aplicaciones trabajadas.			
10. Iniciar al alumnado en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.			
11. Iniciar al alumnado en programas de tratamiento de texto.			
12. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de Bee boots.			
. CONTENIDOS			
	1	2	3
2. Ampliación del reconocimiento del hardware básico del ordenador y periféricos: CPU/thinclient, monitor, ratón, auriculares, altavoces, impresora, proyector, PDI, micrófono.			
3. Encendido y apagado correctos del ordenador.			
4. Inicio y salida de programas habituales.			
5. Identificación de diferentes navegadores como recurso de investigación.			
6. Iniciación al pensamiento y lenguaje computacional, trabajando con personas sobre un recorrido y con el "Code and go robot mouse".			
7. Utilización de programas para mejorar la lectoescritura, la numeración, seriación, etc.			
8. Desarrollo progresivo de la autonomía en el aula de informática.			
9. Utilización de bee boots.			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Escribir, leer y dibujar			





• Abrir y cerrar ficheros			
• Acceder al servidor de contenidos común del centro y utilizar algún recurso seleccionado			
• Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.			
• Visitar la web del centro en la sección Actividades TIC.			
• Trabajar las actividades LIM del profesorado del centro.			
• Acceder a Internet: visitar páginas web predeterminadas, realización de actividades “online” relacionadas con los conceptos que en cada momento se quieran trabajar.			
• Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.			
• Escribir, leer y dibujar			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Presencia de las TICs en el aula			
2. Se utilizan las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.			
3. Reconocen algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón, altavoces e impresora.			
4. Encienden y apagan correctamente el ordenador y sus periféricos.			
5. Realizan ejercicios adecuados a su edad con autonomía.			
6. Realizan actividades de forma colaborativa a través de las TICs.			
7. Manejan con destreza el ratón.			
8. Localizan letras y números en el teclado.			
9. Saben localizar aplicaciones en el servidor de contenidos común del Centro.			
10. Entran y salen correctamente de las aplicaciones.			
11. Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
12. Utilizan de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, USBs...			

ED. INFANTIL - Curso 3º (5 años)

OBJETIVOS			
	1	2	3
1. Utilizar las TICs en el aula de forma habitual y natural.			
2. Comprender el funcionamiento del ordenador y/o de la Tablet como herramienta de aprendizaje y entretenimiento.			
3. Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje con las TICs que favorezcan su autonomía y su autoestima.			





4. Reconocer algunas partes del ordenador.			
5. Desarrollar las destrezas necesarias para un correcto manejo del ratón.			
6. Identificar y manejar algunos buscadores como herramienta de investigación			
7. Conocer las normas de funcionamiento del aula de informática.			
8. Conocer las normas básicas de funcionamiento del rincón de tablets.			
9. Utilizar adecuadamente los programas de ordenador y aplicaciones trabajadas.			
10. Iniciar al alumnado en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.			
11. Iniciar al alumnado en programas de tratamiento de texto.			
12. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de Bee boots.			
CONTENIDOS			
	1	2	3
2. Acceso a aplicaciones del escritorio.			
3. Conocimiento de las reglas básicas del rincón de tablets.			
4. Iniciación en la aplicación S Note de Samsung en la Tablet.			
5. Manejo autónomo de las diferentes aplicaciones propuestas.			
6. Afianzamiento en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.			
7. Iniciación en programas de tratamiento de texto: Word.			
8. Continuar el trabajo de pensamiento y lenguaje computacional, con el “Code and go robot mouse” .			
9. Utilización de bee boots.			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Escribir, leer y dibujar			
• Abrir y cerrar ficheros			
• Acceder al servidor de contenidos común del centro y utilizar algún recurso seleccionado			
• Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.			
• Visitar la web del centro en la sección Actividades TIC.			
• Trabajar las actividades LIM del profesorado del centro.			
• Acceder a Internet: visitar páginas web predeterminadas, realización de actividades “online” relacionadas con los conceptos que en cada momento se quieran trabajar.			



• Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.			
• Escribir, leer y dibujar			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Presencia de las TICs en el aula			
2. Se utilizan las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.			
3. Reconocen algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón, altavoces e impresora.			
4. Encienden y apagan correctamente el ordenador y sus periféricos.			
5. Realizan ejercicios adecuados a su edad con autonomía.			
6. Realizan actividades de forma colaborativa a través de las TICs.			
7. Manejan con destreza el ratón.			
8. Localizan letras y números en el teclado.			
9. Saben localizar aplicaciones en el servidor de contenidos común del Centro.			
10. Entran y salen correctamente de las aplicaciones.			
11. Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
12. Utilizan de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, USBs...			

PRIMARIA- 1º CICLO

OBJETIVOS			
	1	2	3
1. Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón y del teclado.			
2. Iniciar en el dibujo con un programa específico en el ordenador.			
3. Iniciar en un procesador de texto para completar actividades y guardarlas correctamente.			
4. Visitar páginas en Internet introduciendo la dirección en el navegador.			
5. Aprender a realizar búsquedas sencillas en Internet.			
6. Conocer diferentes dispositivos de almacenamiento: Discos Duros, USBs y abrir y guardar documentos en ellos.			
7. Desarrollar actitudes de colaboración a través de actividades comunes.			
8. Ampliar los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			





Desarrollar un uso responsable de las TICs			
. CONTENIDOS			
	1	2	3
• Conocimiento del teclado: a través de juegos de mecanografía adaptados a su edad. –			
• Acceso a aplicaciones y documentos del disco duro común del Centro.			
• Programa de dibujo “Tux Paint” para realizar dibujos libres y según un modelo.			
• Procesador de Texto “Writer” para completar actividades y guardarlas.			
• Manejo de diferentes dispositivos de almacenamiento: Discos Duros, USBs...			
• Acceso a aplicaciones del servidor de contenidos común del Centro y de los recursos propios del ordenador estructurados en los marcadores del navegador Mozilla Firefox.			
• Web del centro en la sección de Actividades TIC.			
• Actividades LIM del profesorado del centro.			
• Navegación en Internet conociendo la dirección de la página.			
• Búsquedas sencillas en Internet a través de un buscador.			
• Trabajo de las áreas curriculares en el formato multimedia.			
• Manipulación de USBs.,			
• Uso activo de los bee boots.			
• Conocimiento del teclado: a través de juegos de mecanografía adaptados a su edad. –			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Escribir, leer y dibujar.			
• Abrir y cerrar ficheros.			
• Mecanografía adaptada a su edad.			
• Actividades con el programa de dibujo “Tux Paint”			
• Actividades con el procesador de texto “Writer”			
• Acceder al disco duro común y utilizar algún recurso seleccionado.			
• Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros y compañeras.			
• Acceder a Internet: visitar páginas web dada la dirección, realización de actividades “online”.			



• Búsquedas sencillas en Internet y actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.			
• Juegos y manipulación de bee bots.			
• Escribir, leer y dibujar.			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Manejan con destreza el ratón.			
2. Conocen el teclado y localización con rapidez letras y números.			
3. Realizan dibujos libres y siguiendo un modelo con el programa “Tux Paint”.			
4. Completan actividades en el programa “Writer” y las guardan correctamente.			
5. Visitan páginas en Internet introduciendo la dirección en el navegador.			
6. Realizan búsquedas sencillas en Internet.			
7. Conocen diferentes dispositivos de almacenamiento: Discos Duros, USBs y abren y guardan documentos en ellos.			
8. Muestran actitudes de colaboración a través de actividades comunes.			
9. Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
10. Utilizan de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, CDs, DVDs, USBs...; navegación en Internet atendiendo a las instrucciones dadas...			

PRIMARIA- 2º CICLO

OBJETIVOS			
	1	2	3
1. Conocer el uso del teclado y del ratón.			
2. Iniciar la utilización del procesador de textos: terminología, funciones, guardar, cortar, insertar...			
3. Adquirir un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.			
4. Aprender a realizar sencillas presentaciones con el Impress.			
5. Desarrollar el gusto y la estética para la elaboración de trabajos.			
6. Fomentar el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			
7. Iniciar la utilización correcta del navegador y del buscador.			
8. Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.			





9. Fomentar la realización de portadas para mejorar la presentación de los trabajos.			
10. Conocer el sistema de organización de archivos en el ordenador.			
11. Ser responsable en el uso del ordenador y de internet.			
CONTENIDOS			
	1	2	3
• Manejo correcto del ratón, utilizando el botón secundario para obtener propiedades y “atajos”			
• Manejo del teclado localizando todas las letras y números, aumentando la velocidad de escritura.			
• Utilización del procesador de texto “Writer”, para crear y editar documentos, insertando imágenes e hipervínculos.			
• Utilización de PowerPoint para crear presentaciones sencillas con texto, imágenes y sonido.			
• Realización de portadas para los trabajos.			
• Acceso a aplicaciones del servidor de contenidos común del Centro y de los recursos propios del ordenador estructurados en los marcadores del navegador Mozilla Firefox.			
• Web del centro en la sección de Actividades TIC.			
• Actividades LIM del profesorado del centro.			
• Búsqueda y selección de información a través de un buscador.			
• Navegación en Internet a través de direcciones dadas.			
• Conocimiento del sistema de organización de archivos en el ordenador.			
• Iniciación al uso de los mbot2 y microbots.			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Elaboración de pequeños trabajos con el procesador de textos			
• Búsqueda de imágenes, vídeos,...			
• Realización de sencillas presentaciones con Impress.			
• Programas educativos disponibles a través del servidor de contenidos del centro.			
• Blog del colegio: acceso y realización de comentarios.			
• Juegos con mbot2.			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Conoce el teclado alfanumérico y es capaz de utilizarlo con rapidez.			
2. Utiliza un procesador de texto haciendo uso de las acciones más habituales: insertar imagen, copiar, cortar, pegar, dar formato a textos...			
3. Maneja un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.			
4. Realiza sencillas presentaciones con el Impress.			



5.	Elabora trabajos con cierto sentido estético.			
6.	Utiliza el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			
7.	Utiliza correctamente el navegador y el buscador.			
8.	Sabe buscar y seleccionar la información sobre diferentes temas.			
9.	Realiza portadas para mejorar la presentación de los trabajos.			
10.	Es responsable en el uso del ordenador y de internet.			

PRIMARIA- 3º CICLO

OBJETIVOS				
		1	2	3
1.	Dominar el uso del teclado y del ratón			
2.	Utilizar el procesador de textos: terminología, funciones, guardar, cutar, insertar imágenes, gráficos y tablas, hipervínculos...			
3.	Manejar un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.			
4.	Realizar presentaciones con el Impress.			
5.	Desarrollar el gusto y la estética para la elaboración de trabajos.			
6.	Fomentar el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			
7.	Crear su propio sistema de organización de archivos en una memoria USB.			
8.	Utilizar correctamente el navegador y el buscador.			
9.	Utilizar el correo electrónico con archivos adjuntos en correo web.			
10.	Aprender a comprimir y descomprimir archivos.			
11.	Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.			
12.	Fomentar la realización de trabajos con el ordenador.			
13.	Manejar un sencillo programa de retoque fotográfico.			
14.	Crear y gestionar un blog. - Producir contenido multimedia para compartir en la web.			
15.	Ser responsable en el uso del ordenador y de internet.			
16.	Conocer los peligros que conlleva Internet.			
CONTENIDOS				
		1	2	3
•	Manejo correcto del ratón, utilizando el botón secundario para obtener propiedades y "atajos"			
•	Manejo del teclado localizando todas las letras y números, escribiendo con todos los dedos y aumentando la velocidad de escritura.			





• Conocer combinaciones de teclas para ejecutar las acciones más habituales.			
• Realización de trabajos con el ordenador, utilizando Writer e Impress.			
• Gestión de archivos en su memoria USB.			
• Creación y utilización de una cuenta de correo web.			
• Acceso a aplicaciones del servidor de contenidos común del Centro y de los recursos propios del ordenador estructurados en los marcadores del navegador Mozilla Firefox.			
• Web del centro en la sección de Actividades TIC.			
• Actividades LIM del profesorado del centro.			
• Compresión y descompresión de archivos.			
• Creación y gestión de un blog.			
• Retoque de fotografías con un programa adecuado.			
• Búsqueda y selección de información a través de un buscador.			
• Navegación en Internet a través de direcciones dadas.			
• Seguridad y privacidad en Internet.			
• Uso activo de los mbot2 y microbots.			
ACTIVIDADES			
	1	2	3
• Elaboración de trabajos con Writer e Impress.			
• Mecanografía.			
• Búsqueda de imágenes, vídeos,...a través de diferentes buscadores.			
• Programas educativos disponibles a través del servidor de contenidos del centro.			
• Gestión de un blog propio.			
• Retoques fotográficos en un programa sencillo			
• Envío de correos electrónicos con adjuntos			
• Visionado de vídeos y realización de actividades sobre la seguridad y privacidad en Internet.			
• Juego con mbot2 e iniciación a Scratch.			
EVALUACIÓN			
	1	2	3
1. Escribe en el teclado utilizando todos los dedos con rapidez.			
2. Maneja el ratón con destreza y utiliza adecuadamente el botón secundario.			
3. Realiza trabajos de calidad utilizando Writer e Impress.			
4. Maneja un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.			
5. Utiliza el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			
6. Organiza sus archivos con criterios lógicos en una memoria USB.			



7.	Utiliza correctamente el navegador y el buscador.			
8.	Utiliza el correo electrónico con archivos adjuntos en correo web.			
9.	Comprime y descomprime archivos.			
10.	Busca y selecciona información sobre diferentes temas.			
11.	Maneja un sencillo programa de retoque fotográfico para realizar arreglos básicos.			
12.	Crea y gestiona un blog.			
13.	Produce contenido multimedia y lo comparte en la web.			
14.	Es responsable en el uso del ordenador y de internet.			
15.	Conoce aspectos fundamentales de seguridad y privacidad en Internet			



ANEXO 2: CURRÍCUM DIGITAL

1. USO Y APLICACIÓN EN LAS DIFERENTES ÁREAS

Los objetivos detallados en los diferentes apartados de competencia digital en ED. Infantil y Primaria, van a sean sido revisados y aprobados en los diferentes ciclos, para su desarrollo y consecución en un plazo medio.

Matemáticas: Esta área contribuye a la adquisición de la competencia digital, a través de las destrezas asociadas al uso de los números y de los lenguajes gráficos y estadísticos.

Conocimiento del Medio: El manejo de la información aparece como un elemento imprescindible en los aprendizajes de esta área como, por ejemplo, la lectura de mapas, **interpretación de gráficos, uso de fuentes históricas...**

Lengua Castellana y Literatura: La comprensión y expresión oral y escrita en los recursos TIC contribuye no solo a un intercambio comunicativo, sino también a la comprensión lectora, el fomento de la lectura y a la competencia digital.

Educación Artística: Las nuevas tecnologías contribuyen como herramienta para mostrar procesos relacionados con la música y las artes visuales, la creación de producciones artísticas, el análisis de la imagen y el sonido; y las manifestaciones artísticas y culturales.

Educación Física: Esta área colabora con la valoración crítica de mensajes y estereotipos referidos al cuerpo procedentes de los medios de información, la salud y la alimentación sana.

Lengua Extranjera: Las TIC ofrecen la posibilidad de comunicarse a tiempo real con cualquier parte del mundo y acceder a contextos reales de comunicación.

Dado su carácter interdisciplinar, como se puede ver, la competencia digital se puede trabajar desde cualquier área del currículo. De este modo, desde el centro se busca implementar nuevos modelos pedagógicos en los cuales las TIC se deben usar como recurso que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza- y aprendizaje en nuestros alumnos.





Ejemplo de ello es que desde el curso 2023-2024 estamos inmersos en el PIE ROBOTIC, que junto con el programa escuela 4.0 (el cual, además de dotarnos de medios desde este curso 2024-2025 nos proporciona asesoramiento especializado externo), ayudan a desarrollar la competencia digital tanto de los alumnos, como de todo el centro educativo.

Además, desde el curso 2021-22 el centro participa en el PIE Almazuela y, gracias a esto, desde **el curso pasado contamos con un “ESPACIO ALMAZUELA” dotado con un aula de radio y una sala Croma.**

Desde estos proyectos nos planteamos los siguientes objetivos a cumplir:

- Mejorar nuestra competencia digital (de toda la comunidad educativa).
- Fomentar el uso de dispositivos en el aula.

Para cumplir con ello, desde el centro se han planteado las siguientes líneas de trabajo.

- Por un lado, actividades en el aula con el grupo-clase, donde los maestros utilizan las TIC como un recurso que facilita la adquisición de contenidos.
- Y, por otro lado, a través de grupos inter nivelares durante una hora a la semana, que se dedica al desarrollo de 4 talleres a lo largo del curso, de las cuales uno estará dedicado a Robotic y otro a Almazuela.

En ambos casos se realizan las siguientes actividades, desde cualquier área del currículum:

- Actividades desenchufadas que contribuyen al desarrollo del pensamiento computacional.
- Uso de aplicaciones como SCRATCH y CODE para trabajar la programación por bloques.
- Actividades usando los siguientes dispositivos: Beebot, Micro:bits, Cutebot, y Mbot2.
- Uso de herramientas de diseño como CANVA o GENIAL-LY.
- Uso de aplicaciones para el tratamiento de la imagen (croma)
- Manejo de la radio como medio de comunicación.
- Realización de un periódico digital.





2. PLAN COMPETENCIA DIGITAL ED. INFANTIL

OBJETIVOS

1. Utilizar las TICs en el aula de forma habitual y natural.
2. Comprender el funcionamiento del ordenador, la Tablet, suelo interactivo y/o panel digital como herramienta de aprendizaje y entretenimiento.
3. Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje con las TICs que favorezcan su autonomía y su autoestima.
4. Reconocer algunas partes del ordenador.
5. Desarrollar las destrezas necesarias para un correcto manejo del ratón.
6. Identificar y manejar algunos buscadores como herramienta de investigación.
7. Conocer las normas de funcionamiento del aula de informática.
8. Conocer las normas básicas de funcionamiento del rincón de robótica.
9. Utilizar adecuadamente los programas de ordenador y aplicaciones trabajadas.
10. Iniciar al alumnado en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.
11. Iniciar al alumnado en programas de tratamiento de texto.
12. Iniciarse en la programación por bloques a través de programas como el scratch junior.
13. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de Bee boots.
14. Conocer el espacio almazuela e iniciarse en la realización de pequeñas producciones en cromas y radio.

CONTENIDOS

Curso 1º (3 años)

1. Utilización del panel digital como medio de expresión escrita: rutinas del maquinista, dibujos...
2. Reconocimiento del hardware básico del ordenador y periféricos: PDI, monitor, ratón y auriculares.
3. Iniciación en el manejo de programas y aplicaciones de dibujo en ordenador.
4. Uso del ratón, distinguiendo botones y rueda.
5. Conocimiento de las reglas básicas del aula de informática y del espacio almazuela.





6. Conocimiento de las reglas básicas del rincón de robótica.
7. Conocimiento de las reglas básicas para utilización de los robots (bee boots).
8. Realización de pequeñas producciones en croma y radio.

Curso 2º (4 años)

1. Afianzamiento de todos los anteriores.
2. Ampliación del reconocimiento del hardware básico del ordenador y periféricos: CPU/thinclient, monitor, ratón, auriculares, altavoces, impresora, proyector, PDI, micrófono.
3. Encendido y apagado correctos del ordenador.
4. Inicio y salida de programas habituales.
5. Identificación del navegador como recurso de investigación.
6. Iniciación al pensamiento y lenguaje computacional, trabajando con personas sobre un **recorrido y con el “Code and go robot mouse”**.
7. Utilización de programas para mejorar la lectoescritura, la numeración, seriación, etc.
8. Desarrollo progresivo de la autonomía en el aula de informática.
9. Utilización de bee boots.
10. Uso de aplicaciones de programación por bloques.
11. Realización de pequeñas producciones en croma y radio.

Curso 3º (5 años)

1. Afianzamiento de todos los anteriores.
2. Acceso a aplicaciones del escritorio.
3. Conocimiento de las reglas básicas del rincón de robótica.
4. Manejo autónomo de las diferentes aplicaciones propuestas.
5. Afianzamiento en programas de dibujo y tratamiento de imágenes.
6. Iniciación en programas de tratamiento de texto: Word.
7. Profundización en **el trabajo de pensamiento y lenguaje computacional, con el “Code and go robot mouse”**.





8. Programación por bloques a través de aplicaciones como scratch junior y CODE.
9. Utilización de dispositivos (bee-bot y tru-tru).
10. Realización de pequeñas producciones en croma y radio.

ACTIVIDADES

- Escribir, leer y dibujar
- Abrir y cerrar ficheros
- Acceder al servidor de contenidos común del centro y utilizar algún recurso seleccionado
- Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.
- Trabajar las actividades LIM del profesorado del centro.
- Acceder a Internet: visitar páginas web predeterminadas, realización de actividades **“online” relacionadas con los conceptos que en cada momento se quieran trabajar.**
- Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Actividades desenchufadas para desarrollar el pensamiento computacional.
- Actividades con dispositivos (bee-bot y tru-tru).
- Pequeñas producciones en croma y radio

EVALUACIÓN

1. INICIADO	2. EN PROCESO	3. ADQUIRIDO
-------------	---------------	--------------

	1	2	3
Presencia de las TICs en el aula			
Se utilizan las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula			
Los alumnos reconocen algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón, altavoces e impresora.			
Encienden y apagan correctamente el ordenador y sus periféricos.			





Realizan ejercicios adecuados a su edad con autonomía.			
Realizan actividades de forma colaborativa a través de las TICs.			
Manejan con destreza el ratón.			
Localizan letras y números en el teclado.			
Saben localizar aplicaciones en el servidor de contenidos común del Centro			
Entran y salen correctamente de las aplicaciones.			
Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
Utilizan de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, tablets dispositivos robóticos, paneles digitales...			
Realizan pequeñas producciones en croma y radio			



3 PLAN COMPETENCIA DIGITAL ED. PRIMARIA

COMPETENCIA DIGITAL EN PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS

1. Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón y del teclado.
2. Iniciar en un procesador de texto para completar actividades y guardarlas correctamente.
3. Visitar páginas en Internet introduciendo la dirección en el navegador.
4. Aprender a realizar búsquedas sencillas en Internet.
5. Desarrollar actitudes de colaboración a través de actividades comunes.
6. Ampliar los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.
7. Comprender el funcionamiento del ordenador, la Tablet y/o panel digital como herramienta de aprendizaje y entretenimiento.
8. Desarrollar un uso responsable de las TICs
9. Iniciar o continuar la formación del alumnado en programación por bloques a través de programas como Scratch Junior o CODE.
10. Desarrollar el pensamiento computacional a través de actividades desenchufadas.
11. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de Bee boots.
12. Utilizar el espacio almazuela para la realización de pequeñas producciones en cromas y radio.
13. Elaboración de titulares para el periódico digital del centro.

CONTENIDOS

- Conocimiento del teclado: a través de juegos de mecanografía adaptados a su edad.
- **Procesador de Texto “Word” para completar actividades y guardarlas.**
- Navegación en Internet conociendo la dirección de la página.
- Búsquedas sencillas en Internet a través de un buscador.
- Trabajo de las áreas curriculares en el formato multimedia.
- Uso activo de los bee boots y las tru-tru.
- **Uso de las aplicaciones de programación por bloques (Scratch Junior, CODE...)**
- Manejo autónomo de las distintas aplicaciones propuestas.





- Realización de actividades desenchufadas para el desarrollo del pensamiento computacional.
- Realización de producciones en cromas, radio y periódico digital.

ACTIVIDADES

- Escribir, leer y dibujar.
- Abrir y cerrar ficheros.
- Mecanografía adaptada a su edad.
- Actividades con el procesador **de texto “Word”**
- Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros y compañeras.
- Acceder a Internet: visitar páginas web dada la dirección, realización de actividades **“online”**.
- Búsquedas sencillas en Internet y actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Juegos y manipulación de bee bots y tru-tru.
- Actividades desenchufadas para el desarrollo del pensamiento computacional.
- Actividades de programación por bloques.
- Actividades matemáticas con regletas (manipulativas o digitales).
- Producciones en cromas y radio y elaboración de titulares para el periódico digital.

EVALUACIÓN

1. INICIADO	2. EN PROCESO	3. ADQUIRIDO
-------------	---------------	--------------

	1	2	3
Presencia de las TICs en el aula			
Manejan con destreza el ratón.			





Conocen el teclado y localidad con rapidez letras y números.			
Completan actividades en el programa “Word” y las guardan correctamente.			
Visitan páginas en Internet introduciendo la dirección en el navegador.			
Realizan búsquedas sencillas en Internet.			
Muestran actitudes de colaboración a través de actividades comunes.			
Se amplían los contenidos curriculares mediante aplicaciones multimedia.			
Utilizan de forma responsable las TICs atendiendo a las instrucciones dadas.			
Realizan de manera autónoma las actividades de robótica propuestas organizadas en estaciones de aprendizaje.			
Realizan producciones en croma y radio y elaboran titulares para el periódico digital.			

COMPETENCIA DIGITAL EN SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS

1. Conocer el uso del teclado y el ratón
2. Afianzarse en el manejo del procesador de textos.
3. Iniciarse en herramientas de diseño para la elaboración de presentaciones (canva, **genially...**)
4. Adquirir un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.
5. Desarrollar el gusto y la estética para la elaboración de trabajos.
6. Fomentar el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.





7. Iniciar la utilización correcta del navegador y del buscador.
8. Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.
9. Conocer el sistema de organización de archivos en el ordenador.
10. Ser responsable en el uso de los distintos dispositivos.
11. Iniciarse en el manejo de TEAMS como herramienta de trabajo y comunicación en el centro.
12. Desarrollar el pensamiento computacional a través de actividades desenchufadas
13. Afianzarse en el manejo de aplicaciones de programación por bloques (Scratch, CODE).
14. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de los mbot2 y microbots.
15. Utilizar el espacio almazuela para la realización de producciones en croma y radio.
16. Elaboración de noticias para el periódico digital del centro.

CONTENIDOS

- Manejo correcto del ratón, utilizando el botón secundario para obtener propiedades y **“atajos”**
- Manejo del teclado localizando todas las letras y números, aumentando la velocidad de escritura.
- Utilización **del procesador de texto “Word”, para crear y editar documentos, insertando imágenes e hipervínculos.**
- Utilización de herramientas de diseño como PowerPoint, canva y genially para crear presentaciones sencillas con texto, imágenes y sonido.
- Búsqueda y selección de información a través de un buscador.
- Navegación en Internet a través de direcciones dadas.
- Conocimiento del sistema de organización de archivos en el ordenador.
- Realización de actividades desenchufadas para el desarrollo del pensamiento computacional.
- Manejo de aplicaciones como Scratch y CODE para programar por bloques
- Manejo de los dispositivos ya conocidos: bee-bot, tru-tru y tablets.
- Iniciación al uso de los mbot2 y micro:bits.
- Utilizar el espacio almazuela para la realización de pequeñas producciones en croma y radio.
- Elaboración de noticias para el periódico digital del centro.





ACTIVIDADES

- Elaboración de pequeños trabajos con el procesador de textos
- **Búsqueda de imágenes, vídeos,...**
- Realización de sencillas presentaciones con herramientas de diseño como power point, canva y genially.
- Programas educativos disponibles a través del servidor de contenidos del centro.
- Manejo de TEAMS como herramienta de trabajo y comunicación en el centro
- Actividades desenchufadas que permiten el desarrollo del pensamiento computacional
- Juegos con mbot2, beebot y tru-tru.
- Programación por bloques con aplicaciones como Scratch y CODE
- Realización de pequeñas producciones en cromas y radio.
- Elaboración de noticias para el periódico digital del centro.

EVALUACIÓN

	1	2	3
Presencia de las TICs en el aula			
Conoce el teclado alfanumérico y es capaz de utilizarlo con rapidez			
Utiliza un procesador de texto haciendo uso de las acciones más habituales: insertar imagen, copiar, cortar, pegar, dar formato a textos...			
Maneja un vocabulario básico sobre conceptos informáticos			
Realiza sencillas presentaciones con herramientas de diseño como Power Point, Canva o Genially.			
Elabora trabajos con cierto sentido estético.			
Utiliza el ordenador como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			



Utiliza correctamente el navegador y el buscador.			
Es responsable en el uso de los distintos dispositivos: ordenador, Tablet, panel digital; así como de internet.			
Sabe buscar y seleccionar la información sobre diferentes temas.			
Se han iniciado en el manejo de TEAMS como herramienta de trabajo y comunicación en el centro			
Realizan de manera autónoma las actividades de robótica propuestas.			
Realizan producciones en croma y radio y elaboran noticias para el periódico digital.			

COMPETENCIA DIGITAL EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS

1. Utilizar el procesador de textos: terminología, funciones, guardar, cortar, insertar **imágenes, gráficos y tablas, hipervínculos...**
2. Manejar un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.
3. Realizar presentaciones con herramientas **de diseño (canva, genially...)**
4. Desarrollar el gusto y la estética para la elaboración de trabajos.
5. Fomentar el Chromebook como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.
6. Utilizar correctamente el navegador y el buscador.
7. Utilizar el correo electrónico con archivos adjuntos en correo web.
8. Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.
9. Fomentar la realización de trabajos con el Chromebook.
10. Manejar un sencillo programa de croma.
11. Producir contenido multimedia para compartir en el periódico digital.





12. Ser responsable en el uso del Chromebook y de internet.
13. Conocer los peligros que conlleva Internet.
14. Desarrollar el pensamiento computacional a través de actividades desenchufadas
15. Afianzarse en el manejo de aplicaciones de programación por bloques (Scratch, CODE).
16. Iniciar al alumnado en la robótica a través del uso de los mbot2 y microbots.
17. Utilizar el espacio almazuela para la realización de producciones en croma y radio.
18. Iniciarse en el manejo de la mesa de radio.
19. Elaborar el periódico digital del centro.

CONTENIDOS

- Realización de trabajos con el Chromebook utilizando herramientas de diseño como Canva y Genially.
- Creación y utilización de una cuenta de correo web.
- Edición de vídeos.
- Funcionamiento de la mesa de Radio.
- Elaboración y selección de noticias, organización y maquetación de un periódico digital.
- Búsqueda y selección de información a través de un buscador.
- Navegación en Internet a través de direcciones dadas.
- Seguridad y privacidad en Internet.
- Uso activo de los mbot2 y microbots.
- Realización de actividades desenchufadas para el desarrollo del pensamiento computacional.
- Manejo de aplicaciones como Scratch y CODE para programar por bloques.

ACTIVIDADES

- Uso del Chromebook como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.
- Elaboración de trabajos con Canva y Genially.
- Creación y utilización de una cuenta de correo web.
- Edición de vídeos.





- Manejo de la mesa de Radio.
- Realización del periódico digital.
- Mecanografía.
- Búsqueda de imágenes, **vídeos...** a través de diferentes buscadores.
- Envío de correos electrónicos con adjuntos
- Realización de actividades sobre la seguridad y privacidad en Internet.
- Juegos con mbot2 e iniciación a Scratch.
- Actividades desenchufadas para el desarrollo del pensamiento computacional.
- Manejo de aplicaciones como Scratch y CODE para programar por bloques.

EVALUACIÓN

	1	2	3
Utiliza un procesador de texto haciendo uso de las acciones más habituales: insertar imagen, copiar, cortar, pegar, dar formato a textos...			
Maneja un vocabulario básico sobre conceptos informáticos			
Realiza presentaciones con herramientas de diseño como Power Point, Canva o Genially.			
Elabora trabajos con cierto sentido estético.			
Utiliza el Chromebook como herramienta de refuerzo y repaso de los temas de las diferentes áreas.			
Utiliza correctamente el navegador y el buscador.			
Utiliza el correo electrónico con archivos adjuntos			
Es responsable en el uso de los distintos dispositivos: ordenador, Tablet, panel digital; así como de internet.			
Conoce aspectos fundamentales de la seguridad y la privacidad en Internet			





Sabe buscar y seleccionar la información sobre diferentes temas.			
Utiliza TEAMS como herramienta de trabajo y comunicación en el centro			
Comprende y realiza de manera autónoma las actividades de robótica propuestas.			
Producen contenido multimedia: editan videos, elaboran de manera conjunta el periódico digital, graban podcast de manera autónoma...			