

CÓDIGO DE CENTRO	47005073
DENOMINACIÓN	CEIP PINARES DEL CEGA
LOCALIDAD	VIANA DE CEGA
PROVINCIA	VALLADOLID
CURSO ESCOLAR	2025 / 2026

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR).
Programa financiado por la Unión Europea en el marco de dicho Mecanismo.

Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU
Plan de Recuperación Transformación y Resiliencia
Junta de Castilla y León Consejería de Educación

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL CODICE TIC

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL CODICE TIC 2
1. INTRODUCCIÓN 3
1.1. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO 3
1.2. JUSTIFICACIÓN Y PROPÓSITOS DEL PLAN 3
2. MARCO CONTEXTUAL 4
2.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO 4
2.2. OBJETIVOS DEL PLAN DE ACCIÓN 5
2.3. TAREAS DE TEMPORALIZACIÓN DEL PLAN 8
2.4. ESTRATEGIAS Y PROCESOS PARA LA DIFUSIÓN Y DINAMIZACIÓN DEL PLAN 8
3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN 9
3.1. ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y LIDERAZGO 9
3.2. PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE 13
3.3. DESARROLLO PROFESIONAL 20
3.4. PROCESO DE EVALUACIÓN 23
3.5. CONTENIDOS Y CURRÍCULO 27
3.6. COLABORACIÓN, TRABAJO EN RED E INTERACCIÓN SOCIAL 32
3.7. INFRAESTRUCTURA 36
3.8. SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL 38
4. EVALUACIÓN 40
4.1. SEGUIMIENTO Y DIAGNÓSTICO 40
4.2. EVALUACIÓN DEL PLAN 41
4.3. PROPUESTAS DE MEJORA Y PROCESOS DE ACTUALIZACIÓN 41
INDICE DE TABLAS 43
ANEXOS CODICE TIC 44
ANEXO I - INSTRUCCIONES EXPLICATIVAS FAMILIAS TEAMS 44
ANEXO II - CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DE LAS TIC EN MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA 45
ANEXO III – PLAN DE ACOGIDA 49
ANEXO IV - RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO POR NIVELES 50
ANEXO V – CUESTIONARIO FAMILIAS 55
ANEXO VI – SECUENCIACIÓN Y CONTENIDOS PROBOT 57
ANEXO VII – EQUIPOS OBSOLETOS DEL CENTRO 61
ANEXO VIII – BANCO DE RECURSOS TIC 62
ANEXO IX – LISTA DE CONTROL DE LOS INDICADORES DE LOGRO 65
ANEXO X – EVIDENCIAS GRÁFICAS TIC PINARES DEL CEGA 66

CEIP PINARES DEL CEGA

1. INTRODUCCIÓN

1.1. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

El CEIP Pinares del Cega se sitúa en la localidad de Viana de Cega a 17 km de Valladolid. Es un centro de línea 1 integrado completamente en la localidad. Acuden al centro alumnado de la propia localidad, y de alguna localidad limítrofe, aunque estos son los menos. También cuenta el centro con diversidad cultural en el alumnado, puesto que los hay de diferentes países de procedencia, diversidad étnica y religiosa. Viana de Cega es una localidad en expansión, cuyo crecimiento se ha dejado notar los últimos cinco años. La matrícula es de unos 98 alumnos/as, entre Primaria e Infantil.

La mayoría de las familias tienen una situación económica estable, con un nivel medio de estudios y formación, lo que facilita que tengan acceso a medios informáticos. Casi todos disponen de conexión a Internet, aunque haya algunas familias que no, cada vez son menos.

El edificio donde se ubica el colegio es relativamente nuevo, 15 cursos de funcionamiento, lo que implica que tenga espacios suficientes y recursos adecuados a las necesidades del proceso educativo. Además de las nueve aulas de infantil y primaria cuenta con: comedor, biblioteca, sala de estimulación, gimnasio, sala de radio, sala multiusos, sala de TIC y aulas de música, PT y AL. Esto facilita el desarrollo del trabajo docente.

La mayoría de las familias tiene un nivel sociocultural y económico medio, trabajando en su mayoría en Valladolid y pueblos cercanos (Laguna de Duero, Boecillo…). En general se implican lo suficiente en el funcionamiento del colegio, aunque a nivel tecnológico se observan desigualdades, la mayoría sólo tiene nivel de usuario de aplicaciones sencillas. Somos conscientes de que la incorporación de nuevas herramientas digitales como Microsoft Teams y Stilus Comunicación para la interacción y el seguimiento académico está suponiendo un esfuerzo adicional para las familias.

La plantilla del profesorado es estable lo que es muy positivo en el momento de realizar planes y actividades, como son todas las propuestas del Plan digital.

1.2. JUSTIFICACIÓN Y PROPÓSITOS DEL PLAN

El desarrollo de la competencia digital requiere prestar atención a numerosos aspectos: pedagógicos, formativos, organizativos, de gestión de recursos… Esto justifica por sí mismo la necesidad de elaborar un plan o proyecto, que, basado en los principios y objetivos preestablecidos en el nuevo proyecto educativo del centro y en las características del centro, describa su integración y desarrollo. Será nuestro "El Plan Digital de centro".

La LOMLOE establece la competencia digital como una metodología a incluir en todas las áreas. La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

El Plan Digital debe ser un instrumento de unidad y autonomía que adapte sus propuestas educativas a las características del contexto y afectará a todos los ámbitos del centro y a toda la comunidad educativa. Además, para que se logre su propósito, su elaboración y puesta en práctica debe realizarse sistemática y organizadamente.

CEIP PINARES DEL CEGA

Los principios de este Plan están encaminados a la mejora y promoción de las Tic y la robótica en el Centro, partiendo de los protagonistas de la realidad educativa: alumnos/as, maestros/as y familias. La intención que se persigue a través de pequeñas metas realistas es progresar en el conocimiento y uso de las tecnologías, para caminar hacia el uso sistemático y eficaz en los aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje como en los aspectos administrativos e institucionales.

El proceso temporal al que se refiere este Plan se relaciona con las características cambiantes del centro, así que, si entrase un nuevo equipo directivo, podría asumir el desarrollo de este Plan Digital, manteniendo que las tecnologías formen parte de la idiosincrasia del centro.

Las estrategias de desarrollo se verán secuenciadas según su dificultad, buscando siempre el carácter permanente en su realización cotidiana. Además, con una flexibilidad temporal, considerando los cambios personales y materiales que puedan surgir y otros imprevistos en función de la evolución socioeducativa y tecnológica.

Por último, el desarrollo y temporalización de este Plan va ligado a la continuidad puesta en práctica del Plan de Autonomía renovado en el curso 2023-24 y con el que se podrá continuar durante dos cursos más, llamado "Lenguajes para la inclusión", relacionado entre otros aspectos, con una aplicación sistemática de actividades de Programación y Robótica, durante las horas lectivas, desdobles, potenciación de la lengua inglesa y el uso de la radio como herramienta didáctica.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO

En la autorreflexión de la integración en todos los procesos del centro las tecnologías están relacionadas con todos ellos, por citar alguno: proyecto curricular, programaciones didácticas, programaciones de aula, comunicación con las familias mediante Teams, notificaciones entre familias y profesores por medios digitales, comunicación con la administración de forma digital, y otros aspectos que se irán analizando a lo largo del plan digital.

El claustro de profesores lo componen 14 personas, con una formación cada vez más alta en competencia digital y con un alto grado de responsabilidad e implicación en todos los proyectos del centro. Todo el profesorado ha participado en las formaciones propuestas para la acreditación de la competencia digital docente, estamos la mayoría en el B2, algunos incluso con ítems del C1 y de forma minoritaria en B1 (solo dos personas).

Desde hace varios cursos, se ha realizado una formación continua en el propio centro centrado en la consecución de habilidades y destrezas en el ámbito de la competencia digital. En el Plan de Formación de Centro figura un itinerario específico de competencia digital. En el presente curso el itinerario digital es un Seminario sobre" El Uso de la IA como herramienta de aprendizaje".

La dotación de medios informáticos era suficiente hasta que en 2023 sufrimos un robo donde sustrajeron todos los portátiles del centro y los dispositivos móviles. La falta de dispositivos móviles dificulta el trabajo en las clases. Aun No ha sido reparado el daño.

Seguimos estando pendientes de su reposición, para continuar trabajando día a día en la adquisición de habilidades tecnológicas. Es importante resaltar el uso diario de los paneles digitales, cuya dotación es suficiente, entendiendo este recurso como necesario en este proceso de aprendizaje digital.

Otro aspecto que considerar en este plan es el **análisis interno de debilidades y fortalezas.** Se entiende en este centro que hay más fortalezas que debilidades. Se ha realizado en análisis DAFO en una de las reuniones de profesores, orientado por la Comisión TIC.

Fortalezas

- Plantilla Estable y Formada
- Formación permanente en TIC
- Larga Trayectoria Digital
- Alto Rendimiento en Robótica (FLL)
- Solvencia en Dispositivos Digitales
- Sensibilización y Mejora Continua
- Radio escolar, programas en directo

Debilidades

- Hay un déficit significativo de material tecnológico debido a un robo
- Falta de Equipamiento Docente
- Necesidad de una mayor dotación de kits robóticos para ampliar la variedad y profundidad de las actividades de programación y robótica
- Dependencia del CAU
- Necesidad de optimizar los espacios para poder crear "micro aulas del futuro" o entornos de aprendizaje flexibles que integren zonas de presentación, creación, investigación y debate

Oportunidades

- Desigualdad social y familiar en cuanto al acceso y uso de la tecnología, creando una brecha digital entre el alumnado
- Falta de manejo de contraseñas de seguridad y uso de antivirus gratuitos (con baja protección), exponiendo al alumnado y potencialmente a la red del centro a riesgos de seguridad

Amenazas

- La nueva legislación educativa favorece y exige la integración de la tecnología en el currículo de forma transversal
- Alta participación y predisposición del alumnado en las actividades de tecnología, que además se inician desde la etapa de Infantil

2.2. OBJETIVOS DEL PLAN DE ACCIÓN

El empleo de herramientas tecnológicas en la educación supone adaptarse a las tendencias más vanguardistas del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como ajustar la respuesta educativa en el entorno cercano y significativo para el alumnado donde éste es un nativo digital.

La sociedad de la Información y del Conocimiento genera multitud de formas de aprendizaje, llegando incluso al punto de que la educación es entendida como un proceso, en cualquier momento y en cualquier lugar.

Así desde este centro educativo se quiere aportar a toda la comunidad educativa una serie de medidas que permitan integrar con éxito las tecnologías en la educación, favoreciendo el desarrollo de competencias y capacidades. Y con ello, se plantean los objetivos de este Plan.

Objetivos de dimensión educativa

1. Mejorar y actualizar, el uso y empleo de las tecnologías como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, usándola de forma activa por los alumnos y como apoyo y refuerzo en sus aprendizajes.
2. Seguir avanzando en mejorar el tratamiento crítico de la información de nuestros
3. alumnos/as, como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.
4. Continuar utilizando programas y entornos (AULA VIRTUAL) que faciliten su aprendizaje de las diferentes áreas de contenido: Matemáticas, Lengua, Conocimiento del medio, Idiomas y resto de materias, y favorezcan la adquisición de habilidades, destrezas, y conocimientos de estas.
5. Potenciar la comunicación con otros compañeros y compañeras de su entorno y de fuera de su entorno próximo.
6. Seguir utilizando los ordenadores como medio de investigación (ampliar conocimientos y elaborar proyectos) y como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.
7. Revisión continua de cómo se aplican las tecnologías en el proceso de evaluación del alumnado, autoevaluación del profesorado y en todas las dimensiones educativas.
8. Alfabetización digital del alumnado de infantil y primer ciclo en el uso del ordenador, la robótica y la programación en su proceso educativo, potenciando los valores STEAM, para el desarrollo de ideas, proyectos y uso de robot educativos.
9. Revisar la secuenciación de contenidos PROBOT al final de cada curso, para ajustarlos a las necesidades del alumnado.
10. Continuar con la participación en la FLL, como una forma de trabajar valores y potenciar las habilidades STEAM.
11. Profundizar en metodologías digitales para su integración en la práctica docente. Establecer estas metodologías comunes en etapas y ciclos.
1. Actualizar las programaciones según las propuestas de mejora y conclusiones de las evaluaciones.
12. Manejar las TIC para crear, integrar, cooperar, potenciar valores sociales y expresar las ideas personales.
13. Revisar anualmente el plan de acogida digital, y dar solución ante los imprevistos que surjan del profesorado nuevo del centro.
14. Iniciar la exploración de la IA en su componente educativo.

CEIP PINARES DEL CEGA

Objetivos de dimensión organizativa

1. Facilitar las sesiones para las reuniones de la Comisión TIC.
2. Mantener actualizado el inventario TIC y las necesidades TIC.
3. Ampliar el porcentaje de profesorado que participa en la formación de centro como de Centros de Formación, para mejorar el nivel de competencia digital.
4. Continuar con el Plan de formación en Centro, tras la detección de las necesidades formativas del profesorado.
5. Compartir los conocimientos tecnológicos con el resto del profesorado, organizando sesiones internas de colaboración.
6. Potenciar y proporcionar desde el centro, el interés en la formación digital como mejora de la acreditación digital del propio profesorado.
7. Mantener la web del centro como herramienta clave de información a la comunidad educativa.
8. Utilizar Redes Sociales y otras plataformas como elemento de información y comunicación.
9. Seguir Impulsando el uso del aula virtual como entorno de aprendizaje y comunicación.
10. Utilizar la web para actividad de secretaria con el centro.
11. Realizar las tareas de gestión a través de herramientas de trabajo colaborativo.
12. Analizar los procesos de integración digital para establecer propuestas de mejora.
13. Revisar el Plan de acogida para el profesorado que se incorpora nuevo al centro.

Objetivos de dimensión tecnológica

1. Mantener actualizados los equipos en seguridad y antivirus, y actualizarlos de forma sistemática para conseguir una eficacia en su uso.
2. Seguir contando con la figura de un especialista técnico que mantenga los ordenadores e instalaciones en las mejores condiciones.
3. Mantener actualizados los datos de Necesidades TIC y el inventario TIC en el enlace de la Dirección Provincial.
4. Destinar cada curso académico una partida para dotación de recursos digitales y mejora de los equipos informáticos. Comprar un carro de carga para los nuevos equipos
5. Seguir el protocolo de actuación para equipos obsoletos con las indicaciones de la Dirección Provincial.
6. Compartir experiencias de uso tecnológico y repertorio digital con el resto de profesorado y alumnado.
7. Crear un repertorio digital a disposición de profesorado y alumnado.
8. Mantener el cuadro RAC en funcionamiento y organización adecuada.
9. Secuenciar la aplicación cada año del cuestionario a nuestros alumnos y familias, que ya se realizó, para conocer sus necesidades tecnológicas y digitales.
10. Elaborar un protocolo de préstamo de equipos para paliar la brecha digital, si la cantidad de equipos que proporciona la Junta de Castilla y León, así nos lo permite.
11. Alfabetizar a los alumnos de cursos inferiores del centro y en el uso de los recursos digitales para que se ajuste a la normativa de protección de datos y seguridad en internet.
12. Evaluar la estructura funcional de la tecnología del centro y organizar adecuadamente su servicio.
13. Modificar la disposición del aula de informática para crear espacios colaborativos.
14. Elaborar un protocolo de préstamo de equipos para paliar la brecha digital.

CEIP PINARES DEL CEGA

15. Supervisar en el centro y en el alumnado el uso de los recursos digitales para que se ajuste a la normativa de protección de datos y seguridad en internet.
16. Crear un repertorio digital a disposición de profesorado y alumnado.
17. Mantener el cuadro RAC en funcionamiento y organización adecuada.
18. Evaluar la estructura funcional de la tecnología del centro y organizar adecuadamente su servicio.
19. Modificar la disposición del aula de informática para crear espacios colaborativos: "Aula del futuro"
20. Elaborar un protocolo de préstamo de equipos para paliar la brecha digital.
21. Supervisar en el centro y en el alumnado el uso de los recursos digitales para que se ajuste a la normativa de protección de datos y seguridad en internet.

2.3. TAREAS DE TEMPORALIZACIÓN DEL PLAN

Se trata de un plan bianual, que se inicia en el curso 2025/26, será revisado al final de cada curso escolar en la Comisión TIC, cuando sea necesario por producirse algún cambio no incluido en este Plan, ya que se trata de un plan vivo.

En cada trimestre, según planificación de la Comisión TIC se temporalizarán los objetivos planteados para ir dando paso a su consecución de forma sistemática, de todo dejamos registro a través de las actas.

2.4. ESTRATEGIAS Y PROCESOS PARA LA DIFUSIÓN Y DINAMIZACIÓN DEL PLAN

La difusión se llevará a cabo en el Claustro de Profesores y en el Consejo Escolar. Se publicará en la página web los aspectos más relevantes. Y se comentarán los aspectos relevantes en las reuniones de tutoría generales con las familias en cada trimestre. El Plan digital se alojará en la web del centro, para su consulta por toda la comunidad educativa, así como se llevará a Consejo Escolar las actividades propuestas para dinamizar este Plan.

Toda la Comunidad educativa participa en el dinamismo del Plan digital, puesto que las tareas y las actividades se realizan a nivel de aula y de centro, y especialmente la comisión TIC encargándose de su desarrollo y adaptación a los cambios y modificaciones que se vayan produciendo, fomentando la competencia digital en nuestra Comunidad Educativa.

CEIP PINARES DEL CEGA

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

La incorporación de las TIC a la práctica docente y en el proceso de aprendizaje del alumnado, ofrece posibilidades de cambio y mejora educativa. Los cambios más significativos giran en torno al papel que el maestro y alumno desempeñan en el aula respecto a la integración de las TIC, a fomentar el cambio metodológico y a impulsar una formación del profesorado para un adecuado y seguro uso de las TIC en el aula.

- Gestión y organización y liderazgo
- Procesos de enseñanza y aprendizaje
- Formación y desarrollo profesional
- Procesos de evaluación
- Contenidos y currículos
- Colaboración, trabajo en red e interacción social
- Infraestructura
- Seguridad y confianza digital

3.1. ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y LIDERAZGO

El liderazgo de la gestión TIC en nuestro centro se realiza desde varios puntos: Equipo Directivo que dirige todo el centro, Coordinadores de diferentes planes como radio escolar, TIC, formación y plan de lectura y biblioteca y Comisión de Coordinación Pedagógica. A continuación, se detallan funciones y responsabilidades para el desarrollo adecuado de este Plan digital.

FUNCIONES, TAREAS Y RESPONSABILIDADES

Equipo Directivo	• Coordina y planifica la puesta en práctica del plan de autonomía aprobado por inspección educativa
	• Planifica y coordina los recursos disponibles y las incidencias que se detectan
	• Gestiona los procesos administrativos y de organización del centro mediante los programas administrativos:
	  • Programa COLEGIOS,
	  • Programa HERMES y tramita JCYL
	  • Aplicación STILUS: gestión del centro: Comedor, ATDI, estadísticas, madrugadores etc.
	  • Programa GECE: Gestión económica del centro.
	• Concreta y coordina el desarrollo de los objetivos fijados. Planifica y supervisa los diferentes planes de centro
	• Determina partidas presupuestarias para la compra y mantenimiento de equipos informáticos

CCP	• Impulsa y coordinan mensualmente los aspectos didácticos y propuestas de mejora • Coordinan y adapta el Plan TIC y de autonomía a las características de cada ciclo • Establece la programación de robótica y radio escolar
Emprendedores	• Realiza el calendario anual a través de diferentes programas como CorelDRAW, Canva…

CEIP PINARES DEL CEGA

Coordinador TIC	• Asesora y desarrolla las actividades y proyectos, además de coordinar las incidencia y dificultades que puedan surgir • Programa e imparte la robótica del centro en primaria; asesora la de infantil • Apoya al profesorado en aspectos relativos a la organización tecnológica y educativa de la estrategia • Selecciona recursos útiles para el desarrollo de los objetivos y proyectos del centro • Elabora un Plan TIC de centro que se integrará en el proyecto educativo del centro • Gestiona la adquisición de equipos y su mantenimiento • Organiza los recursos TIC del centro • Participa como entrenador en *FIRST*® LEGO® League (FLL)
Coordinador de formación de Centro	• Recoge las necesidades de formación detectadas en el centro • Colaborar con el Equipo Directivo y el Centro de Formación en la planificación, organización y realización de las actividades formativas en el centro y en la elaboración del Plan de Formación del centro • Promueve la participación del profesorado en el intercambio de experiencias, en las actividades formativas detallas en el Plan de Formación del Centro y en otras modalidades formativas • Promueve la selección y elaboración de materiales didácticos que contribuyen al uso de TIC
Coordinador de lectura y biblioteca	• Desarrollo de las competencias clave a través de la lectura con herramientas TIC, así como las actividades con el alumnado con necesidades educativas especiales • Utilización por nuestros alumnos de la biblioteca LEOCYL y Fiction Express • Colabora con el coordinador de radio escolar en la realización de la escaleta semanal
Coordinador de Atención a la Diversidad	• Fomenta la inclusión del alumnado mediante el uso de herramientas TIC • Las TIC facilitan el aprendizaje de los alumnos con dificultades de aprendizaje • El uso ajustado de herramientas TIC motiva hacia el aprendizaje escolar
Coordinador radio	• Prepara la escaleta de cada viernes, duración aproximada 20 minutos • Coordina cómo participa las clases en el programa • Graba y prepara con los alumnos el programa • Graba podcast • Prepara los concursos semanales (gamificación) • Todo ello con el uso de diferentes herramientas y programas: Audacity, VirtualDJ, Ivoox, Atube Catcher…

Tabla 1. Funciones, tareas y responsabilidades

CEIP PINARES DEL CEGA

EL PLAN DIGITAL EN RELACIÓN CON LOS DOCUMENTOS Y PLANES INSTITUCIONALES

Este Plan Digital se coordina con todos los documentos y planes institucionales. Desde el Proyecto Educativo de centro donde se refleja un claro objetivo de digitalización, pasando por el proyecto curricular que contempla la competencia digital desde una amplia perspectiva, también desde las programaciones didácticas y de aula que se incardinan en el trabajo digital del centro, y finalmente desde las situaciones de aprendizaje que consideran un elemento de competencia digital.

De igual manera, el Plan digital se relaciona con los planes institucionales, desde el Plan de lectura, el Plan de Convivencia, el Plan de acción tutorial, y especialmente con el Proyecto de autonomía que recoge actividades específicas en relación con diferentes lenguajes (lengua inglesa, lenguajes artísticos, lenguaje computacional, lenguaje radiofónico…)

Proyecto Educativo de Centro	• Promover el aprendizaje del alumnado atendiendo al desarrollo de sus competencias (entre ellas la digital). • Adaptarse a los cambios de innovación y mejora que se vayan incorporando a las aulas, entre ellos los cambios tecnológicos.
Programación General Anual	• Entre las propuestas de mejora, se encuentra: Mejorar la competencia digital de toda la comunidad educativa. • Renovar todos los equipos informáticos que estén obsoletos.
Programaciones Didácticas	• Las Programaciones Didácticas contienen varios apartados que hacen referencia al uso de las TIC. • Los medios de comunicación con las familias y alumnos: teams y Stilus. • Uso de plataformas y recursos didácticos, aplicaciones como Kahoot o Forms para fomentar aprendizajes y favorecer el proceso de evaluación. • Uso Aula Modle para el proceso de aprendizaje y evaluación del alumnado.
Reglamento de Régimen Interno	• No se permite traer móviles o cualquier aparato electrónico, salvo aviso del responsable de área o tutor (más uso después del robo). Se recogen al principio de la mañana, se entregan para actividad, se vuelven a recoger, y se entregan a la salida del centro.
Plan de Formación del Centro	• Incluye como uno de los itinerarios de formación la mejora de la competencia digital del profesorado y el alumnado.
Plan de Lectura	• El plan desarrolla las competencias clave a través de la lectura con herramientas TIC como Fiction Express y Leocyl. • Además, desde el Plan de Lectura se realiza de forma colaborativa junto al coordinador de radio escolar la escaleta semanal. • Pruebas ACL.
Plan de Atención a la Diversidad	• Se fomenta la inclusión del alumnado mediante el uso de herramientas TIC ya que facilitan el aprendizaje de los alumnos con dificultades. Ya que el uso ajustado de herramientas TIC motiva hacia el aprendizaje escolar.

CEIP PINARES DEL CEGA

Plan de Acción Tutorial y el Plan de acoso	• Recogen actuaciones encaminadas a la formación de alumnos, docentes y familias en lo referido a los problemas de ciberacoso y y seguridad en la RED

Tabla 2. Relación plan digital con otros planes

INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS PROCESOS ADMINISTRATIVOS Y EDUCATIVOS DEL CENTRO

Toda la gestión administrativa se realiza a través medios tecnológicos (Colegios, GECE, Hermes, trámites digitales, comedor, madrugadores, extraescolares…) tanto para los responsables como para los usuarios de los determinados servicios.

En dicha gestión toda la comunicación con las familias y con otros actuadores en la comunidad educativa se realiza igualmente a través de medios digitales (correo electrónico, Teams, Aulas virtuales…). ANEXO I

Las acciones del centro están dirigidas a la integración tecnológica, siendo cada vez el mayor número de procedimientos y ejecuciones que se realizan de manera digital, sin olvidar que el contacto personal nunca va a ser sustituido, sino que mejora, agiliza y facilita toda la labor del centro. Así, por ejemplo, desde hace ya tiempo se utilizan las redes sociales para informar y promocionar las actividades del centro, si es cierto que Facebook es la que tiene mayor acogida. También como ejemplo, hay carpetas de OneDrive comunes para todo el profesorado para que se tenga acceso a toda la documentación cuando sea necesario.

La evaluación en el centro tiene una parte digital y otra parte que se realiza en las diferentes sesiones de evaluación (individual, de grupo, de ciclo, de etapa, de claustro, de Consejo…). Por ejemplo, se comparten de forma colaborativa las actas y cuadros de evaluación, se realizan encuestas y trabajos con medios digitales, o se recopila información mediante herramientas online (forms, kahoot, wayground, classdogo…)

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Mantener las herramientas de trabajo colaborativo	• Adecuación de las herramientas de trabajo colaborativo	Documentos organizativos mediante fórmulas digitales	Coordinación TIC Dirección a lo largo de todo el curso
Mejorar la planificación de la secretaría virtual	• Organización de la web • Documentos de secretaria.	Renovación del coordinador de la web Selección de documentos para la web	Secretaría al inicio de curso y cuando sea necesario actualizar documentación
Mantener el control de privacidad del alumnado	• Actualización de permiso de fotos • Actualización de contraseñas	Actualización de documentación	Equipo directivo y tutores al inicio de curso

Actualizar anualmente el inventario de recursos TIC	Actualizar el inventario y las necesidades TIC	Establecer tiempos desde la Coordinación Tic para la actualización	Coordinación TIC Dirección Trimestralmente
Renovar el encargado de redes sociales para mantener actualizada la información.	Elegir en el comienzo de curso un encargado de redes sociales	Establecer el coordinador en una reunión de profesores de principio de curso	Coordinación Tic Responsable de redes a lo largo de todo el curso para actualización de información
Mantener la comunicación con las familias a través de medios tecnológicos	Información inicial a las familias del uso de Teams y acceso a las aulas virtuales ANEXO I PASOS PARA USAR TEAMS	Comunicación a través de medios digitales	Tutores al principio de curso

Tabla 3. Integración de las TIC. Propuestas de integración y mejora

3.2. PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

PROCESO DE INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC

El uso de las TIC es una herramienta más en el proceso de enseñanza aprendizaje de todas las áreas, integradas en el desarrollo cotidiano de los procesos educativos. Se potencia el empleo de las tecnologías como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, usándola de forma activa por los alumnos y como apoyo y refuerzo en sus aprendizajes.

Para la gestión administrativa, académica y de comunicación del centro se emplean plataformas habilitadas por la Dirección Provincial como las plataformas COLEGIOS, STILUS, GECE, ETC. Solo manejan cualquiera de los tres miembros del equipo directivo, ya que en ella se introducen datos importantes de organización del centro, horarios, faltas de asistencias, datos personales, evaluaciones, etc. Los accesos a estas aplicaciones se restringen con contraseñas que conocen los miembros del equipo directivo. Y también es la dirección quién tiene acceso al gestor de contraseñas.

La configuración, gestión, actualización y mantenimiento de las plataformas como Aula Virtual Moodle, es competencia personal. Actualmente todas las clases tienen en uso dicha plataforma educativa. Además, en ocasiones, también hacemos uso de Teams para la ejecución de diferentes tareas.

En este proceso de integración didáctica de las TIC, además, se usa de manera generalizada en las nueve aulas PDI, hacemos uso de libro digitales de diferentes editoriales: Anaya, Santillana… de Correo electrónico (alumnos y empleados), Almacenamiento de documentación OneDrive…

CEIP PINARES DEL CEGA

Además, desde el proyecto de autonomía existe integración de las TIC desde:

FIRST® LEGO® League

Los desdobles de robótica: 1 hora semanal. Cuando el alumnado llega a sexto participan en la

FIRST® LEGO® League (FLL) es un programa educativo a nivel internacional que fomenta vocaciones científico- tecnológicas entre los jóvenes de 4 a 16 años a partir de experiencias prácticas y divertidas, resolviendo problemas del mundo real para ayudar a construir un futuro mejor.

Cada año, FLL ofrece un desafío nuevo y emocionante a todos los equipos con el objetivo de estimular su creatividad a través de las áreas STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics). Cada equipo comienza a adentrarse en la temática anual diseñando y construyendo un robot que sea capaz de solventar los retos propuestos. Además, tendrán que investigar a cerca de esta temática y realizar un proyecto de innovación que ponga solución a un problema real. Este curso 2025/2026, será el octavo curso que acude el CEIP Pinares del Cega junto su entrenador.

LAS VOCES DEL CEGA: RADIO ESCOLAR EN DIRECTO

La radio escolar, una de las señas de identidad destacadas del centro, se convierte en un potente motor para el desarrollo de la Competencia Digital y Comunicativa gracias a la integración estratégica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Al realizar programas en directo que integran webcam y emisión de vídeo (*streaming*). Este proyecto de radio va más allá de la simple emisión; es una actividad que involucra a la totalidad del centro de forma planificada.

Cada programa se sustenta en una preparación rigurosa de la escaleta, un documento digital esencial que detalla minutos, contenidos, secciones y responsables. La creación de esta escaleta exige la colaboración y la alfabetización digital de los participantes en documentos compartidos (*online*), seleccionar recursos y organizar la información de manera estructurada. De esta forma, las TIC se utilizan como herramientas vehiculares que facilitan la organización, la producción y la difusión de contenido educativo y competencial, convirtiendo la radio en una experiencia de aprendizaje global e integradora. Las Voces del Cega, se emiten todos los viernes de 11:40 a 12:00. Los discentes pueden participar en primera persona en su proceso de aprendizaje, de forma lúdica y diferente a la habitual en el aula.



CEIP PINARES DEL CEGA

MERCACEGA: SUPERMERCADO

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se integra de manera excepcional en el juego simbólico de nuestro supermercado, especialmente cuando se emplean herramientas realistas como una caja registradora funcional o *hardware* con sintonía. Deben registrar precios, sumar importes, aplicar descuentos y calcular el cambio, fortaleciendo de forma directa y motivadora la competencia matemática. Esta combinación transforma una actividad lúdica tradicional en una experiencia de aprendizaje auténtico y multisensorial para los niños.





PLAN DE BIBLIOTECAS DEL FUTURO. BIBLIOTECAS 2030

Este curso, hemos sido premiados con nuestro PLAN DE BIBLIOTECAS DEL FUTURO. BIBLIOTECAS 2030. La defensa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro de la biblioteca del futuro se basa en la necesidad de convertir este espacio en un centro de recursos dinámico y conectado, alineado con los objetivos de desarrollo de la Competencia Digital establecidos en este Plan Digital CoDiCe TIC.

Ambos documentos se integran perfectamente:

1. La Biblioteca como Eje Central de la Estrategia Digital y Lectora: El Plan Digital del CEIP Pinares del Cega (CoDiCe TIC, el plan de lectura y el proyecto de bibliotecas 2030, ya establece una conexión directa entre el desarrollo de la lectura y el uso de las herramientas digitales. El Proyecto Bibliotecas 2030 afirma que es vital proporcionar medios y recursos en múltiples formatos para mantener la emoción en los estudiantes. Se busca que la biblioteca trascienda la idea de un espacio físico, convirtiéndose en un "espacio de aprendizaje conectado y abierto," y una herramienta para cambiar las maneras de enseñar y aprender.

CEIP PINARES DEL CEGA

2. Diversificación de Recursos y Fomento de la Lectura Digital: Para fomentar la lectura y la autonomía, la biblioteca debe ser un "verdadero centro de recursos en diferentes soportes". El Proyecto Bibliotecas 2030 subraya esta necesidad al solicitar recursos tecnológicos concretos para la sala, incluyendo 10 tabletas, 15 e-readers y 25 auriculares con micrófono, además de un espacio de carga y almacenamiento de dispositivos. Esto asegura que los alumnos tendrán acceso a dispositivos para consultar recursos digitales.
   Las TIC permiten la exploración de la colección digital en diversos formatos (e-books, audiolibros, videos, revistas digitales). De hecho, el Plan Digital ya contempla el acceso a LeoCyL (plataforma de préstamo de libros) para Primaria. Los profesores, según el Proyecto Bibliotecas 2030, deben fomentar la lectura digital recomendando libros electrónicos y audiolibros.

3. Desarrollo de la Competencia Digital Crítica e Informacional: La biblioteca del futuro es clave para enseñar al alumnado a manejar la sobreabundancia de información de manera crítica. El Proyecto Bibliotecas 2030 vincula la Competencia Digital a la lectura de códigos QR, el procesamiento de imágenes y el uso autónomo de la PDI (Pizarra Digital Interactiva). La acción más importante en este ámbito es la capacitación de los estudiantes para evaluar la fiabilidad de las fuentes de información en línea, identificar "fake news" y comprender los sesgos (Desarrollo del pensamiento crítico digital).

4. Metodologías Activas y Creación de Contenidos. Las TIC transforman al alumno de consumidor pasivo de información a creador activo, una meta compartida por ambos planes. El Plan Digital fomenta el uso de ordenadores como medio de investigación y creación, de integración, de cooperación y de expresión de ideas. Se busca el manejo de las TIC para crear e integrar. El Proyecto Bibliotecas 2030 propone que el alumnado participe en el desarrollo de contenidos digitales (blogs, podcasts, videos, presentaciones interactivas) utilizando los recursos y herramientas que ofrece la biblioteca.

5. Optimización de la Gestión. Las TIC son vitales para la eficiencia organizativa y para garantizar la equidad. Las TIC facilitan la gestión de la biblioteca. El programa específico Abies es fundamental para la automatización de tareas técnicas como la catalogación eficiente de fondos, la gestión de lectores y el control de préstamos y devoluciones.

   En esencia, el Plan Digital proporciona el marco estratégico y competencial (la necesidad de la CD y la integración curricular), mientras que el Proyecto Bibliotecas 2030 actúa como el plan de acción y la justificación infraestructural específica para llevar esa estrategia al corazón cultural del centro, garantizando que el acceso a la información sea variado, crítico y activo.

   Para ilustrar esta sinergia, podemos pensar en la biblioteca del futuro no como un almacén de libros, sino como una central de aprendizaje multimodal. Si el Plan Digital es el mapa de carreteras que exige que todos los ciudadanos sepan conducir (CD), el Proyecto Bibliotecas 2030 es el centro de recursos que proporciona diferentes tipos de vehículos (libros, e-readers, tablets, herramientas de podcasting) y enseña a los estudiantes no solo a conducirlos, sino a repararlos y a discernir qué ruta tomar con una actitud crítica.

Incorporación al Programa STEAM Talent Kids



El CEIP Pinares del Cega integrará en su estrategia educativa para este curso la participación en el programa STEAM Talent Kids 2025, una iniciativa impulsada por la Junta de Castilla y León dirigida específicamente al alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria. Este proyecto tiene como finalidad potenciar las vocaciones en Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas mediante el uso de kits de robótica y herramientas de programación en el aula, fomentando habilidades transversales como el pensamiento lógico, la creatividad y el trabajo en equipo bajo un enfoque de inclusión educativa. La implementación didáctica se desarrollará entre los meses de enero y abril, tras la fase de capacitación técnica del profesorado, y culminará con la participación del centro en el evento presencial Desafío STEAM en mayo, consolidando así el compromiso del colegio con la innovación pedagógica y el desarrollo efectivo de la competencia digital del alumnado.

Por otro lado, el centro tiene establecidos unos criterios didácticos para la integración TIC en las aulas y la individualización de proceso educativo, que se recogen en las reuniones de la CCP. Y se profundiza a nivel de claustro en las metodologías digitales para su integración práctica y efectiva.

Se aplican las TIC en el proceso de evaluación y autoevaluación, tanto del alumnado como del profesorado. ANEXO II

CRITERIOS Y MODELOS METODOLÓGICOS Y DIDACTICOS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

El centro tiene establecidas de unos criterios comunes para la adquisición de los contenidos y el desarrollo de las competencias digitales del alumnado en su propuesta curricular, programaciones didácticas y proyecto de autonomía.

El CEIP Pinares del Cega parte del nivel y de los conocimientos previos de cada alumno/a. Emplea, en los procesos de aprendizaje, estrategias metodológicas cooperativas y colaborativas mediante entornos tecnológicos de interacción educativa que potencien la competencia de aprender a aprender. Se desarrolla una metodología lúdica como fomento del aprendizaje. Además, la metodología será siempre activa para el alumnado, siendo el maestro quien guía y coordina el trabajo de los alumnos.

Entre los criterios que se comparten en el centro se citan algunos:

- Todo el alumnado puede acceder y utilizar los recursos tecnológicos.
- Todas las aplicaciones utilizadas en las aulas son adecuadas a las características del alumnado y respetan los valores del centro.
- En todas las programaciones de aula se deben tener en cuenta los aspectos tecnológicos.

CEIP PINARES DEL CEGA

- El aula de ordenadores es accesible para todo el alumnado.
- En cada curso se establecen los contenidos específicos de programación y robótica reflejados en el Proyecto de autonomía.
- Todo el profesorado colabora en la selección de recursos tecnológicos.
- Uso de los correos corporativos para todas las actividades de aula.
- Trabajo con las aulas virtuales con propuestas de refuerzo, recuperación y ampliación.

PROCESOS DE INDIVIDUALIZACIÓN PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA

La competencia digital es de vital importancia para reforzar la equidad y la capacidad inclusiva del sistema, cuyo principal eje vertebrador es la educación comprensiva. Por ello, las TIC es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y el pensamiento crítico. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador, Ipad, o tablets.

El uso de la tecnología como recurso propicia la participación del alumnado, además desarrolla su iniciativa y promueve un trabajo autónomo adaptado a las necesidades individuales de cada alumno. El alumnado que recibe apoyo, afianzamiento o enriquecimiento fuera del aula cuenta con ordenadores, pantallas, proyectores y IPad con diferentes recursos que facilitan el aprendizaje.

PEDAGOGIA TERAPÉUTICA/ AUDICIÓN Y LENGUAJE (FINES)

- Se adapta el proceso educativo y propicia una formación individualizada para dar respuesta a sus necesidades educativas evitando las barreras de aprendizaje, la exclusión y la brecha digital.
- Se pretende potenciar sus funciones ejecutivas, a través de distintos modelos de comunicación y de formación multisensorial añadiendo la realidad actual de desarrollo de la sociedad del conocimiento.
- Para la comunicación con las familias (solo con las que han accedido), a través de TEAMS enviando fotos y vídeos de lo que vamos trabajando en las sesiones, a su vez, si las familias quieren envían fotos y vídeos de lo que hacen fuera del colegio para trabajar el lenguaje partiendo del entorno del alumnado.

PLATAFORMAS, PROGRAMAS Y APLICACIONES QUE SE UTILIZAN EN LAS SESIONES		**RECURSOS MATERIALES**
Aplicaciones educativas	Webs	
Genially	https://www.educa.jcyl.es	Ordenador sobremesa
Canva	https://www.aulapt.org	Ordenador portátil convertible
Microsoft Teams	https://9letras.wordpress.com	Teléfono móvil personal (profesora)
Kahoot	https://arasaac.org	

Tabla 4. Plataformas, programas y aplicaciones utilizadas

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Revisar criterios comunes en las programaciones didácticas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.	• Revisión, evaluación y propuesta de mejora de la competencia digital desarrollada en las programaciones didácticas de las diferentes áreas.	Reunión en CCP y posteriormente en ciclos	Equipo directivo Tercer trimestre.
Evaluar la integración curricular de las TIC en el centro.	• Evaluar las propuestas tecnológicas del currículo.	Reunión en CCP y posteriormente en ciclos.	Equipo directivo. Tercer trimestre. ANEXO III CON EVALUACIÓN TIC EN EL CENTRO
Mantener actualizadas las aulas virtuales.	• Coordinar tiempos de profesorado para aulas virtuales.	Establecer horarios de trabajo en equipos de profesores.	Equipo directivo A lo largo del curso.
Reflexión sobre los criterios metodológicos y didácticos de las TIC para mejorar su uso y seguridad.	• Considerar los criterios metodológicos más adecuados a las características del alumnado.	Establecer tiempo de la CCP para esta reflexión.	Profesorado Trimestralmente.
Organizar el préstamo de equipos a las familias.	• Criterios de préstamo.		A principio de curso.
Reflexionar sobre el envío de boletines de información trimestral de forma digital.	• Delimitar beneficios y dificultades para este cambio.	Tratamiento del tema en Claustro y Consejo. Organización para la información a las familias.	Claustro y Consejo A principio de curso.
Iniciarse en el mundo de la IA.	• Formación del profesorado.	Compartir experiencias de IA.	Profesorado A lo largo del curso.

Tabla 5. PT y AL (fines). Propuestas de innovación y mejora

CEIP PINARES DEL CEGA

3.3. DESARROLLO PROFESIONAL

PROCESO PARA LA DETECCIÓN DE LAS NECESIDADES FORMATIVAS DEL PROFESORADO

Al final del curso escolar, la Comisión de Coordinación Pedagógica determinará las necesidades de formación en tecnologías de la información y comunicación, según los datos recogidos de los equipos de ciclo del profesorado y de la comisión #CompDigEdu (en nuestro centro la misma que la Coordinación TIC). Estos se señalan en la memoria anual y se establecen como el punto de partida para la programación del curso siguiente. En ocasiones, las necesidades de formación en TIC determinarán los planes de formación en centro

Son muy importantes las actuaciones que con relación a las acciones formativas TIC se impulsan entre los docentes del centro desde diferentes ámbitos:

- A nivel interno con una fundada planificación, consensuada con los componentes del claustro, para impulsar Planes y Proyectos de formación en el centro que enriquezcan las actividades de enseñanza/aprendizaje. En este sentido, nuestro Plan de Formación en el centro para este curso y el próximo, se basa en el uso de herramientas digitales.

Curso 2023-2024	Itinerario 1: PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN EN EL AULA.
	GRUPO DE TRABAJO PROYECTO CODICE TIC: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN EN EL AULA
Curso 2024-2025	Itinerario 1: GAMIFICACIÓN Y EVALUACIÓN: "INTEGRANDO LA EVALUACIÓN Y GAMIFICACIÓN DIGITAL EN EL CENTRO"
	GRUPO DE TRABAJO "GAMIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DIGITAL"
Curso 2025-2026	Itinerario 1: ENTORNOS DIGITALES: HERRAMIENTAS Y APLICACIONES
	SEMINARIO "USO DE IA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE"
Curso 2026-2027	Itinerario 1: ENTORNOS DIGITALES: HERRAMIENTAS Y APLICACIONES
	Modalidad por determinar

Tabla 6. Planes de formación de TIC para el profesorado del centro

- A nivel individual, animando al profesorado a mejorar y/o consolidar su competencia digital, el 80% del profesorado puede acreditar B2 en competencia digital.

A final de cada curso escolar se realiza una sesión de detección de necesidades formativas, coordinada entre la Coordinara de formación calidad e innovación, Asesora de referencia del CFIE y el Coordinador TIC. En esta sesión se plantean los itinerarios formativos que son necesarios para el proyecto de centro y se ajustan a las necesidades formativas individuales. También se comunica la importancia de completar el formulario de necesidades formativas del CFIE.

No se considera necesario realizar una propuesta a través de un formulario, o de otro recurso digital dado el tamaño del centro. Además, se expone y se debate también la organización temporal de las formaciones de centro para que ajusten a las individualidades de todo el profesorado.

Todo ello para favorecer las siguientes metas entre nuestro alumnado:

- Ser capaces de usar diferentes programas informáticos para realizar presentaciones digitales de sus trabajos escolares.
- Usar internet de forma segura y responsable para buscar información para sus tareas escolares.
- Saber utilizar una variedad de aplicaciones educativas en línea para practicar disciplinas como matemáticas, lectura, creación de historias interactivas, animaciones…
- Poder comunicarse eficazmente por correo electrónico con profesores y compañeros.
- Usar las redes sociales de forma responsable y consciente, respetando la privacidad de sus datos personales.
- Fomentar habilidades básicas de programación y diseño TIC.
- Utilizar plataformas de aprendizaje en línea para completar su formación y aprender de forma autónoma.
- En colaboración con agentes externos, ayudarle a identificar y protegerse de posibles amenazas en línea, como el ciberacoso o el phishing.

ESTRUCTURA DEL PROCESO FORMATIVO PARA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TIC

Para la dinamización de las actividades de formación se emplean las vías mencionadas en el punto anterior:

- Formación realizada en el centro: dentro de este apartado se enmarcan las actividades de formación definidas por el centro y que se realizan en las jornadas de los lunes, miércoles o bien a inicio o a final de curso. Estas actividades formativas son comunicadas desde el comienzo de curso mediante el calendario compartido por todos los profesores donde se indican todas las actividades por etapas.

- Formación realizada fuera del centro: se refiere a las actividades de formación que surgen fuera del centro, pero se ofrecen al colegio. Estas actividades son las que organizan instituciones como CFIE, asociaciones, sindicatos… La coordinadora de formación del centro envía por correo electrónico todas las ofertas de formación que llegan al colegio, abriendo la posibilidad de realizar la formación a quienes lo consideren. Estas formaciones no son de carácter obligatorio, pero si se aconseja su realización cuando coinciden con las líneas formativas del centro.

ESTRATEGIAS DE ACOGIDA PARA LA INTEGRACIÓN Y ADAPTACIÓN DEL PROFESORADO

Es un centro pequeño, estable… La acogida a nuevos profesores es cordial y cercana. Cuando llega al CEIP Pinares del Cega un nuevo profesor se le crean las cuentas en las diferentes plataformas (Anaya, Santillana, fotocopiadora, …) y se le hace entrega de las credenciales de acceso a cada una de ellas.

El nuevo profesor/a recibe orientación y ayuda sobre cuestiones organizativas del centro, normas y modos de proceder, así como todo el asesoramiento y ayuda que pueda necesitar del equipo directivo o compañero de ciclo.

CEIP PINARES DEL CEGA

Actualmente hay un breve protocolo de acogida que figura en el PAT, pero dada la evolución del centro será necesaria su revisión.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Actualizar el plan de acogida del profesorado de nueva incorporación ANEXO IV.	• Crear un portfolio digital para facilitar la adaptación de las nuevas incorporaciones.	Consultar a los nuevos docentes sobre las dificultades al inicio de su trabajo. Recopilar aquellos documentos que faciliten la incorporación. Dar accesibilidad en la nube al portfolio digital.	Dirección Coordinación TIC. A principio de curso.
Organizar una sesión recordatoria sobre el uso del aula virtual, Teams y recursos digitales.	• Sesión informativa.	Considerar si es necesario por la nueva incorporación de profesorado.	Dirección Coordinación TIC. A principio de curso
Presentar el Plan de formación de profesorado en el centro.	• Considerar un itinerario formativo digital.	Sesión de detección de necesidades.	Coordinación de formación. Dirección. Cuando sale la convocatoria.
Continuar con la formación específica de programación y robótica.	• Incluir en el plan de formación.	Coordinación de formación Dirección	A lo largo del curso
Mejorar la formación en riesgos y seguridad en Internet.	• Realización de actividades formativas relacionadas.	Puesta en común de las propuestas formativas.	Coordinación de formación. Dirección. A lo largo del curso.
Fomentar el uso de programas que supongan la creación de materiales digitales.	• Realización de sesiones formativas para compartir conocimientos digitales.	Participación en actividades formativas de creación de materiales.	Coordinación de formación. Dirección. A lo largo del curso.
Presentar iniciativas a concursos, planes de mejora, experiencias de calidad.	• Valoración en grupo de profesores las experiencias a presentar.	Elaboración de proyectos para su presentación.	Profesorado. A lo largo del curso.

Tabla 7. Estrategias de acogida del profesorado. Propuestas de innovación y mejora

3.4. PROCESO DE EVALUACIÓN

El centro promueve el uso de metodologías, técnicas, herramientas e instrumentos a través de tecnologías que pueden proporcionar información de retorno inmediata, incluso en tiempo real, a los estudiantes y a los docentes. En las programaciones se incluyen criterios para la evaluación de la competencia digital, basados en el marco educativo vigente y rúbricas para facilitar el proceso ANEXO V.

Se promueven formatos digitales de evaluación que integran las tecnologías digitales, fomentando el uso de distintos tipos de evaluación, como la evaluación sumativa, la autoevaluación y la evaluación entre iguales, entre otros.

PROCESOS EDUCATIVOS

En el proceso educativo están establecidas varios momentos de evaluación:

- Evaluación inicial: se realizan al comienzo de cada curso, en cada uno de los cursos, revisando los objetivos y contenidos tratados el curso anterior, para revisar su consolidación y programar la continuidad, en este caso de la competencia digital.
  Evaluación de proceso: primera, segunda y tercera evaluación, definidas desde la PGA que coindice con el proceso de evaluación de competencias digitales, recursos tecnológicos y revisión de programaciones específicas.
- Evaluación final: al final de cada curso escolar, reflexionando sobre la actividad realizada durante el curso, y proponiendo propuestas de mejora para el curso siguiente.

Así ya desde la evaluación inicial se utilizan pruebas digitales, como Forms o Kahoot, con el objetivo de orientar a los docentes a establecer puntos de partida. Para evaluar la competencia digital del alumnado el Centro aplica herramientas con las que obtener una valoración del grado de desarrollo para, mediante el análisis de los resultados, tomar decisiones que permitan fomentar su desarrollo.

En todos los boletines de resultados se recoge la competencia digital, que se venía realizando de forma equitativa entre el área específica digital (PROBOT) y el resto del currículo: un 60 % de peso para la primera y un 40 % repartido entre las demás áreas. Ya en este curso se realiza la evaluación de forma competencia a través de reparto de porcentajes entre todas las áreas del currículo. Esto está actualmente en fase de implantación y revisión en el centro.

Estrategias e instrumentos para la evaluación de la competencia digital

En todas las aulas del centro la competencia digital está incorporada en el trabajo de las distintas áreas y se incorpora en la evaluación trimestral utilizando rúbricas de evaluación. Los profesores de las distintas áreas y niveles mantienen un registro propio de los resultados de la evaluación de la competencia digital del alumnado en los que aparecen los distintos indicadores que se trabajan en su área. Los discentes también realizan sus propias autoevaluaciones a través de aplicaciones como Kahoot, Cuestionarios de Google, Plickers, Wayground, …

CEIP PINARES DEL CEGA

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas.
- Listas de control.
- Escalas de actividades secuenciadas.
- Pruebas objetivas.
- Productos finales en formato digital de creación personal.
- Cuestionarios digitales ANEXO VI.
- Aplicaciones específicas: Pliklers, wayground, kahoot, Liveworksheets, edpuzzle.
- Seguimiento de actividades realizadas.
- Concursos.
- Actividades gamificadas.
- Autoevaluación.
- Programas específicos: Additio, Cerebriti, Class dogo, pearpod…

Criterios para la evaluación en entornos digitales presenciales y no presenciales

Dado que los criterios de evaluación se contemplan en los Decretos 37/2022 y 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil y primaria en la Comunidad de Castilla y León, estos se reflejan en la propuesta curricular de cada etapa y las programaciones didácticas de cada área tenido en cuenta los siguientes puntos:

- Se utilizarán procedimientos e instrumentos que permitan determinar el nivel competencial alcanzado. Para ello, se propondrán actividades, proyectos y trabajos con diferentes herramientas digitales en los que el alumnado podrá demostrar el nivel competencial adquirido.
- En la medida que las circunstancias lo permitan la evaluación será en contexto presencial.
- También se realizan autoevaluaciones, heteroevaluaciones y coevaluaciones dentro del sistema utilizando diversas herramientas digitales.
- Se utilizan los entornos no presenciales, en nuestro centro las aulas virtuales, para realizar repasos, para actividades de apoyo y refuerzo, y para actividades de ampliación.
- Se realizan las actividades propuestas según la evaluación propia de cada sesión de aprendizaje en diferentes áreas, prestando atención a la competencia digital y evaluando en ella su capacidad de desempeño.
- Se seleccionan aplicaciones que permitan constatar el nivel de aprendizaje del alumnado.

Valoración de los modelos y metodología de integración digital en los procesos de enseñanza

Esta valoración se realiza tomando como referencia el documento común que aparece en la programación de las diferentes programaciones de didácticas, así como la valoración de los diferentes planes y proyecto de autonomía.

CEIP PINARES DEL CEGA

Evaluación de los aprendizajes con tecnologías digitales: Herramientas

El Centro establece los siguientes criterios para el uso de estas herramientas:

- Utilización de las herramientas corporativas: Office 365, Moodle corporativo, etc.
- Que sean gratuitas y de software de uso libre o licenciadas.
- Uso del correo de Educacyl.
- Para pruebas de evaluación, hacerlas en entornos seguros, mejor si son del entorno del portal Educacyl.
- Que la aplicación/software utilizado permita la realización de retroalimentación por parte de profesorado y alumnado.

Durante la evaluación de los aprendizajes en el día a día del aula se hace uso de las siguientes herramientas digitales:

- Kahoot: los educadores o el alumnado crean test gamificados para poder jugar con ellos posteriormente desde cualquier dispositivo digital que se tiene en el aula (dinámica de concurso, puntuaciones y registro de las respuestas, etc.).
  Wayground: El uso de esta web permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder en un juego en directo, como tarea, de manera individual.
- Plickrs: Esta aplicación permite generar una batería de preguntas para posteriormente ser respondidas por los discentes a través de unos códigos impresos que mostrarán al docente para su escaneo y ver las respuestas.
- Edpuzzle: Es una herramienta de clase interactiva que permite conocer la retención de los contenidos en tiempo real.
- Nearpod: es una herramienta motivadora con la que presentar contenidos y evaluar el progreso del alumnado.
- Formularios de Google: permite crear y analizar encuestas desde un móvil o un navegador web sin tener que usar ningún software especial. Puedes ver los resultados al instante, en el momento en que se envían, y organizarlos en gráficos para consultarlos fácilmente.
- Proyectos en formato digital Presentaciones, líneas de tiempo, …
- Trabajos digitales y/o audiovisuales.

PROCESOS ORGANIZATIVOS

Valoración y diagnóstico de los procesos organizativos de integración digital del centro

Se realizará desde diferentes planos de valoración:

- Satisfacción de la comunidad educativa.
- Práctica docente individual por parte del profesorado.
- Estado del uso de las tecnologías digitales para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.
- Dificultades y nuevas necesidades.

CEIP PINARES DEL CEGA

Esta valoración también se realiza en varios momentos del curso:

- Al inicio de curso: En las reuniones de profesores, reunión de la comisión TIC, reuniones de tutorías, reuniones de órganos colegiados…
- A lo largo del curso: Cuando aparezcan dificultades en la integración digital
- A final de curso. En la valoración final del desarrollo del curso, considerando que procesos se mantienen, cuales no funcionan y cuales hay que modificar.

Instrumentos y estrategias de los procesos organizativos

Para valorar los procesos organizativos de la integración digital se utilizarán distintos instrumentos y estrategias:

- Reuniones CCP.
- Memoria de fin de curso.
- Memoria diferentes planes.
- Seguimiento, diagnóstico y evaluación por parte de la coordinación TIC.
- Seguimiento, diagnóstico y evaluación por parte del equipo directivo y equipos de coordinación.
- Formularios de recogida de datos.
- Informe de la Comisión TIC.

PROCESOS TECNOLÓGICOS

La valoración y diagnóstico de la estructura funcional de las tecnologías, redes y servicios tiene el mismo seguimiento que los procesos organizativos, los mismos planos y momentos de evaluación.

Estrategias para la evaluación de la coherencia entre el contexto tecnológico y el contexto educativo

Al igual que los procesos organizativos se puede inferir que las estrategias de evaluación son las mismas. Se incluye aquí una evaluación específica para alumnado y familias, a través de un cuestionario donde se planteen las siguientes cuestiones:

- Accesibilidad a las aulas virtuales.
- Manejo de contraseñas.
- Uso de redes sociales.
- Información de evaluaciones a través de medios digitales.
- Dispositivos en casa con conexión a internet (ordenadores, tablets…).
- Dificultades en las tareas educativas a través de medios digitales.

CEIP PINARES DEL CEGA

Este cuestionario será el punto de partida para el curso siguiente, y también para plantearse la cesión de dispositivos móviles u ordenadores a determinadas familias, según protocolo por elaborar.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Analizar los instrumentos de evaluación digital (fiabilidad y eficacia).	• Evaluación de los instrumentos utilizados.	Recogida de datos de los instrumentos de evaluación digital.	Dirección trimestralmente.
Interpretación de los resultados del alumnado a través de las herramientas digitales.	• Recopilación en las actas de evaluación de la mejoría de los resultados.	Análisis de los resultados.	Profesorado trimestralmente.
Mejorar la evaluación a través de las aulas virtuales.	• Propuestas de evaluación a través de las aulas virtuales.	Revisión del uso de las aulas virtuales.	Profesorado. Trimestralmente.
Actualizar la evaluación de la estructura funcional digital del centro.	• Revisar el cuestionario de evaluación.	Recogida de datos del cuestionario.	Coordinación TIC. Dirección. Final de curso.

Tabla 8. Evaluación contexto tecnológico. Propuestas de innovación y mejora

3.5. CONTENIDOS Y CURRÍCULO

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

Dado que las competencias clave son las establecidas en el artículo 7 de los Decretos 37/2022 y 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil y primaria en la Comunidad de Castilla y León, la competencia digital se convierte en un principio pedagógico básico en la educación.

La integración curricular de las TIC en las áreas se realiza mediante las programaciones didácticas del área y la programación del aula, como se puede comprobar en las programaciones de cada uno de los cursos.

Como herramienta de aprendizaje se potencian actividades de búsqueda de información y el tratamiento crítico de dicha información, para conocer el mundo de internet y sus posibilidades de acceso a mucha información que hay que saber diferenciar. Además, se utilizan diversos programas que potencien las diversas áreas curriculares, tanto para el repaso y profundización de contenidos, como para la adquisición de habilidades y destrezas. Todas las programaciones que se han actualizado este curso ya recogen los aspectos referidos a las TIC facilitando la integración curricular de las TIC.

También desde hace ya varios cursos se utilizan los libros digitales, tanto para el trabajo en el aula, como alguna propuesta de apoyo y refuerzo. Su uso se ha generalizado en todas las áreas por el hecho de tener paneles digitales en todas las aulas de infantil y primaria.

Este centro tiene una secuenciación específica de contenidos de PROBOT, como se refleja en el Proyecto de Autonomía (DOCUMENTO EN ANEXO VII). Desde infantil se trabajan contenidos específicos de programación y robótica de diversas formas: programación no conectada, robots autoprogramables, kits de robótica, manejo de Scratch...

Todo este proceso, que se desarrolla a lo largo de los cursos, finaliza cuando el alumnado llega a sexto de primaria que participa en la First Lego league, como una forma de trabajar los valores y toda la potencialidad de las áreas STEAM. El pensamiento computacional y la lógica programática serán imprescindibles en un mañana no muy lejano.

Secuenciación de contenidos para la adquisición de la competencia digital

Los contenidos relativos a las TIC que se trabajan con los alumnos de manera específica en cada seguir el proyecto de autonomía, lo encuentran en el anexo. Pero paralelamente hay una secuenciación de contenidos que se recoge en las programaciones de aula y en la dinámica general del centro.

Se puede destacar que todo el alumnado participa en la realización y emisión de los programas de la radio escolar las "Voces del Cega", cuya secuenciación, dinámica y realización se recoge en el mismo Proyecto de autonomía.

CONTENIDOS EDUCACIÓN INFANTIL	
INFANTIL 3 AÑOS	• Inicio en el manejo del ratón y sus botones. • Juegos, videos y actividades interactivas educativas. • Vocabulario TIC: teclado, ratón, pantalla. • Visionado de películas, fotos, vídeos.
INFANTIL 4 AÑOS	• Reconocimiento del icono de encendido de diferentes dispositivos. • Vocabulario TIC: teclado, pantalla, ratón, altavoces, torre, Tablet, Pizarra Digital. • Pulsar y arrastrar objetos con el ratón y en el panel digital con el dedo. • Manejo responsable de los dispositivos. • Asamblea en el aula virtual.
INFANTIL 5 AÑOS	• Encendido y apagado del ordenador. • Vocabulario TIC: teclado, pantalla, ratón, altavoces, torre, Tablet, pantalla digital. • Realización de actividades interactivas. • Visionado de películas, fotos, vídeos. • Búsqueda de cuentos y canciones.

Tabla 9. Adquisición de competencia digital. Contenidos de Educación Infantil

CONTENIDOS EDUCACIÓN PRIMARIA	
PRIMER CICLO DE PRIMARIA	• Conocimiento de las partes de un ordenador y Tablet y sus periféricos. • Mecanismos básicos de encendido y apagado. • Manejo del ratón y sus botones. • Búsquedas guiadas en exploradores de internet. • Búsqueda y selección de información para resolver una actividad o tarea. • Introducción de texto en un procesador informático: intro, espacio, escritura y borrar. • Realización de actividades del libro digital. • Acceso a LeoCyL. • Proyectos de construcción guiada. • Programación por bloques. • Uso de programas de diseño gráfico.
SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA	• Conocimiento de las partes de un ordenador y tablet: puertos USB y entrada de audio. • Conocimiento y utilización de OneDrive (organización, creación de carpetas y documentos). Utilización como recurso de custodia de información personal del alumno. • Uso correcto del teclado utilizando las bases de la mecanografía. • Acceso al Portal de Educación: correo electrónico. • Préstamo de libros en la plataforma LeoCyL. • Acceso a Teams: entrega de tareas. • Realización de actividades interactivas enlazadas: Liveworksheet y Wayground. • Responsabilidad en el uso adecuado de Teams como herramienta educativa. • Búsqueda de información, vídeos e imágenes en Internet • Procesador de textos Microsoft Word: crear, guardar y abrir un documento. • Hacer uso del corrector ortográfico. • Insertar imágenes. • Power Point: manejo de las funciones principales • Búsquedas guiadas en exploradores de internet: búsqueda por palabras clave, abrir y cerrar varias pestañas al mismo tiempo. • Programan por bloques de comandos de forma sencilla y creativa con app como Scratch, ajustándonos al currículo de las áreas de ciencias y matemáticas. • Construyen e inventan artilugios y posteriormente programan sus movimientos
TERCER CICLO DE PRIMARIA	• Iniciación a las herramientas del entorno Office., word, Power point, Microsoft Copilot (IA), Notebook. • Utilización y gestión autónoma y responsable de su cuenta de correo electrónico. • Acceso al Portal de Educación: correo electrónico compartiendo y renviando correos electrónicos. • Préstamo de libros en la plataforma LeoCyL. • Envío de correos electrónicos a través de Outlook. • Acceso a Teams: entrega de tareas. • Realización de actividades interactivas enlazadas: Liveworksheet, Wayground y Forms. • Realización de búsquedas guiadas en internet y uso de estrategias sencillas de tratamiento digital de la información con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos, así como el uso de app como Canva y Geneally, en el que trabajan imágenes, textos, presentaciones, líneas del tiempo, etc.

CEIP PINARES DEL CEGA

TERCER CICLO DE PRIMARIA	• Conocimiento de los peligros que presenta internet y actúa en consecuencia: hace uso responsable de imágenes y vídeos. • Elaboración de documentos de texto en los que se utilizan funciones básicas de inserción: imágenes, tablas y cuadros de texto. • Programan con mayor complejidad, por bloques de comandos de forma sencilla y creativa con app como Scratch, ajustándonos al currículo de las áreas de ciencias y matemáticas. • Construyen e inventan artilugios y posteriormente programan sus movimientos, calculando giros, distancias, secuencias de movimientos, adaptándolos a una estrategia de alcanzar la mayor eficacia posible del robot. • Conocen y usan de forma correcta programas para compartir ideas, conocimientos e interactuar de forma respetuosa, como la app Padlet

Tabla 10. Adquisición de competencia digital. Contenidos de Educación Primaria

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LA COMPETENCIA DIGITAL (CD) DEL PERFIL DE SALIDA:

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna deberá haber desarrollado las habilidades y destrezas que le permitan ser capaz de realizar las siguientes actividades:

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

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

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

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

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

CEIP PINARES DEL CEGA

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

Todo el alumnado y profesorado del centro tiene acceso a los contenidos, recursos y servicios a través de los servicios digitales que se utilizan:

- Correos personales.
- Acceso al office 365 a través de la plataforma de la Junta.
- Teams.
- Aulas Virtuales.
- Blogs del centro.
- Libros digitales.
- Enlaces diversos a través de los medios anteriores.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Revisar anualmente la Secuenciación de contenidos de PROBOT.	Actualización de las unidades didácticas de robótica basándose en los resultados y dificultades detectadas durante el curso anterior.	Evaluación de las actividades realizadas.	Coordinación TIC. Final de curso.
Compartir recursos digitales entre el profesorado de forma sistemática.	Creación y gestión de un repositorio colaborativo en Teams o OneDrive organizado por niveles y áreas para centralizar los materiales.	Selección de recursos digitales y banco de recursos.	Profesorado. Trimestralmente (Unir a la formación del profesorado).
Mejorar los espacios de aprendizaje digital.	Revisión del inventario TIC y reorganización física de las aulas para garantizar la ergonomía y la correcta conectividad de los dispositivos.	Evaluar los espacios de aprendizaje digital.	Profesorado. A principio de curso.
Avanzar en la puesta en marcha del aula del futuro.	Adquisición de mobiliario flexible y dotación de kits de grabación y croma para habilitar las zonas de Creación e Interacción.	Establecer en el centro las zonas del aula del futuro que faltan.	Coordinación TIC. Equipo directivo. A lo largo del curso.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Iniciación en actividades con IA.	Introducción de herramientas sencillas de Inteligencia Artificial generativa para la creación de imágenes o textos en proyectos supervisados.	Realización de actividades con IA.	Profesorado. A principio de curso.

Tabla 11. Acceso a contenidos, recursos y servicios digitales. Propuestas de innovación y mejora

3.6. COLABORACIÓN, TRABAJO EN RED E INTERACCIÓN SOCIAL

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

Para definir el contexto digital de colaboración es necesario que la página web del centro sea una herramienta clave de información a la comunidad educativa. Esta página web este curso está poco actualizado por la necesidad del centro de priorizar otros aspectos organizativos y de gestión. Las redes sociales ya llevan unos años funcionando como un elemento más de interacción, información y comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.

De igual manera se potencian en el centro el uso de las herramientas institucionales porque están para usarlas, al igual que las aulas virtuales que son un entorno de trabajo colaborativo eficaz.

El responsable de la Web del Centro se designa al inicio de curso. Inicialmente, el equipo directivo ofrece el cargo y, en caso de no encontrar voluntarios, se designan por la dirección del Centro. Esta figura se encarga de actualizar y publicar la nueva información del colegio, procurando que los contenidos sean respetuosos con los derechos de autor, utilizando para ello imágenes y recursos libres de derechos. Para la realización de esta tarea se asigna una hora lectiva.

Se utilizan las redes sociales para informar a la comunidad educativa de las actividades que realizamos en el centro: Facebook CEIP Pinares del Cega y @VocesdelCega. Las redes sociales son gestionadas por personal del centro autorizado para ello para proteger este contenido.

El diagnóstico y valoración de la estructura, la organización y los servicios de colaboración, interacción y trabajo en red, dentro y fuera del centro, se realiza a través de la puesta en común en las reuniones de ciclo y de Claustro, coordinados desde la Coordinación TIC.

CEIP PINARES DEL CEGA

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

Equipo directivo	Carpeta compartida en OneDrive. Correo electrónico corporativo. Grupo de Whatsapp.
Equipo directivo-Claustro de profesores	Grupo claustro en Teams. Grupo de correo electrónico corporativo del Claustro. Grupo de Whatsapp.
Claustro - EOEP	Correo electrónico. Seguimientos Teams.
Equipo directivo-dirección provincial	Correo electrónico. Aplicación Stilus. Aplicación Hermes. Tramita Jcyl.
Equipos docentes	Grupos de correo electrónico. Aula virtual (correo y mensajes). Equipos en Teams. Documentos compartidos.
Equipo directivo- familia	Correo electrónico. Página web del centro. Redes sociales (Facebook, Antiguo Twitter X).
Equipo docente – familias	Correo electrónico corporativo. Teams. Aplicación Stilus Comunica.
Profesorado- alumnado	Aula virtual (correo y mensajes). Teams. Carpetas compartidas de OneDrive. Blogs educativos. Correo electrónico corporativo. Radio escolar.
Comunidad educativa	Correo electrónico. Redes sociales. Radio escolar.
Equipo directivo-Ayuntamiento	Correo electrónico. Sede virtual. Whatsapp.
Otras entidades (F. Personas, asociaciones otros centros...)	Correo electrónico. Radio escolar. Redes sociales.

Tabla 12. Criterios y protocolos de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro

CEIP PINARES DEL CEGA

Entre los criterios de comunicación, queda destacar que existe un acuerdo de claustro, donde se respetará el envío de información al profesorado en horario lectivo siempre que sea posible. También existe acuerdo en las contestaciones a las familias, procurando que sea en los horarios de permanencia de profesorado en el centro.

		CANAL	USO
CANALES PRIVADOS		Correo electrónico	Para comunicaciones formales e individualizadas. 47005073 educa.jcyl.es
		Microsoft Teams	Plataforma para la comunicación interna entre profesorado, con familias (tutorías, información de aula) y con el alumnado (actividades, tareas)
		Microsoft OneDrive	Espacio compartido para la difusión y almacenamiento de información y recursos entre los miembros de la comunidad educativa.
		Stilus	Plataforma de gestión académica y comunicación con las familias (seguimiento, calificaciones, comunicaciones generales).
CANALES PÚBLICOS		Página web del centro	https://www.ceippinaresdelcega.es Principal escaparate digital del centro, con información general, noticias, actividades, normativa y enlaces de interés.
		Redes sociales (Facebook, Instagram)	Para una comunicación más cercana, visual y dinámica, compartiendo actividades, logros y eventos del centro.
		Reuniones periódicas	Ciclo: Para la coordinación y comunicación entre los equipos docentes de cada ciclo/área. Claustros de profesores: Para la información y toma de decisiones a nivel de todo el profesorado.
		Tablón de anuncios físico (en puntos estratégicos)	Para información relevante y de consulta directa.
		Eventos abiertos a la comunidad	Jornadas de puertas abiertas: Para dar a conocer el centro a futuros alumnos y familias. Exposiciones: Para mostrar proyectos y actividades del alumnado.
		Notas de prensa	Para difundir noticias relevantes del centro a los medios de comunicación locales y provinciales.
		Radio escolar "Las voces del Cega"	Canal propio para dar voz al alumnado, compartir proyectos y comunicar actividades a la comunidad educativa.

Tabla 13. Canales de comunicación

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

A través de las tutorías, grupales e individuales, así como en las reuniones de CCP, se valorarán el grado de satisfacción del profesorado, alumnado, familias y AMPA, se evalúa el grado de satisfacción con el proceso de comunicación virtual existente.

Realizando una revisión periódica de las visitas a la página web y RR.SS., se medirá la eficacia de la interacción.

A final de curso, como ya se ha indicado en el proceso de evaluación, se realizará la revisión del funcionamiento de infraestructura y las interacciones en la red del centro, según se organice desde la Comisión TIC.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Mantener actualizada de la web de centro, mejorando en su organización y diseño.	Establecimiento de un calendario semanal de publicación de noticias y simplificación de los menús de navegación para facilitar el acceso a las familias.	Designar persona responsable de su actualización.	Dirección. A lo largo del todo el curso.
Seguir utilizando la Radio escolar "Voces del Cega", para compartir actividades e informar.	Planificación de una parrilla de programación trimestral que asegure la participación rotativa de los diferentes grupos y la subida de los podcasts a la plataforma digital.	Elaborar los guiones de la radio de forma colaborativa.	Dirección. Coordinación de radio. A lo largo de todo el curso.
Potenciar el uso de las redes sociales como herramienta de comunicación e información.	Implementación de un protocolo de difusión que unifique la imagen corporativa en todas las publicaciones y garantice el cumplimiento de la protección de datos.	Designar un responsable de redes sociales. Coordinar las publicaciones en el Centro.	Dirección. A lo largo de todo el curso.
Mejorar los protocolos necesarios para el trabajo en red.	Redacción y difusión de una guía de "buenas prácticas" y netiqueta para el uso eficiente del correo, Teams y las carpetas compartidas.	Debate y estructuración de protocolos.	Dirección. A principio de curso.

Tabla 14. Funcionamiento de infraestructura y las interacciones en la red del centro. Propuestas de innovación y mejora

CEIP PINARES DEL CEGA

3.7. INFRAESTRUCTURA

El centro cuenta con conexión a internet que llega a todos los espacios del centro mediante conexión wifi, esta conexión es muy satisfactoria con la llegada del plan "escuelas conectadas". El acceso a la wifi del centro solo puede hacerse a través de la clave pertinente asegurando así la seguridad.

Todos los ordenadores cuentan con el sistema operativo Windows, con las aplicaciones que ello conlleva: reproductor multimedia, programa de edición de imágenes, software ofimático, navegadores (Mozilla, Edge y Crome), lector de PDF Adobe Reader, compresores de archivos (Winzip, Winrar) y antivirus. El centro dispone de tres redes diferenciadas: una para dirección, otra para docentes y otra para los alumnos.

Todos los ordenadores del centro están conectados en red y algunos pueden acceder a las fotocopiadoras del centro. La instalación de software en los equipos estará limitada a las propuestas de la administración coordinadas por el CAU, según la organización actual en materia TIC de la Junta. Terminado el curso escolar se limpiarán los ordenadores y se dejarán preparados para el inicio del nuevo curso.

Este curso se ha realizado una profunda organización del cuadro de redes, cambio de cables, renombramiento, revisión de puertos. Que facilita mucho el funcionamiento de la red digital.

También se revisa el inventario TIC, inventario de equipos obsoletos ANEXO VIII y las necesidades existentes según indicaciones de la Dirección Provincial a través del Stilus.

En cuanto a la planificación, organización, mantenimiento y gestión de los equipos, será el coordinador TIC junto con la dirección del centro los encargados de llevar a cabo dichas funciones; en su horario de coordinación TIC (1h/semana) intentará solventar dichas incidencias. Si el coordinador no puede solucionar la problemática planteada, se comunicará al equipo directivo para avisar al servicio técnico (CAU). Como consecuencia de esta forma de actuación, pondremos especial atención en que los programas de protección de los equipos utilizados (antivirus, cortafuegos, antispam) estén actualizados y en perfecto funcionamiento. Cuando algún equipo deje de funcionar el coordinador TIC junto con el equipo directivo valorará la conveniencia de reutilizar alguno de sus componentes y se encargará de gestionar la correcta recogida de los residuos generados.

Además del propio servicio de la Junta, el centro cuenta con un responsable externo, técnico informático, que realiza en el centro diversas gestiones e intervenciones según necesidades puntuales, desde solucionar problemas de acceso hasta asesoramiento sobre equipos informáticos.

El horario del aula de informática se elabora en septiembre para realizar los desdobles pertinentes e impartir los contenidos establecidos en otro apartado anterior, así como la robótica propia del plan de autonomía. El resto de las horas el aula de informática podrá ser utilizada por cualquier profesor, para desarrollar en ella cualquiera de las áreas curriculares, reservando previamente el horario semanal.

Respecto a las actuaciones llevadas a cabo desde el centro para paliar la brecha digital, la administración educativa ha dotado al centro con ordenadores y convertibles, sin embargo, se sufrió un robo y no contamos con ellos. Estamos en proceso de reposición.

CEIP PINARES DEL CEGA

Previo a estas dotaciones, se realizó un rastreo por parte del centro a toda la comunidad educativa para identificar la disposición y/o necesidad de recursos TIC, a través de un formulario de Google. Esta recogida de información referida al acceso a las TIC se realizará siempre a principio de curso, para valorar si alguna familia necesita algún préstamo para paliar la brecha digital.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Mantener actualizadas las necesidades TIC y el inventario en el stilus	Revisión física trimestral de los equipos para dar de baja los obsoletos y registrar las nuevas adquisiciones en la aplicación oficial.	Necesidades e inventario.	Coordinación TIC. Dirección. Cuando se solicite desde DP.
Revisar el contrato de fotocopiadoras y técnico informático	Análisis de la calidad del servicio actual y renegociación de las cláusulas para asegurar una respuesta rápida ante incidencias técnicas.	Reunión con la empresa contrata y nuevos acuerdos.	Dirección. A principio de curso.
Renovar los recursos digitales del centro.	Adquisición progresiva de nuevos dispositivos (portátiles/tablets) para reponer el material sustraído y sustituir gradualmente los equipos antiguos.	Compra de equipamiento.	Coordinación TIC. Dirección. A lo largo del curso.
Cambio en el aula de informática.	Continuar con la reorganización del mobiliario y zonificación del espacio (zonas de investigación, creación, etc.).	Creación de espacios colaborativos (aula del futuro).	Profesorado. A lo largo del curso.
Actualizar repositorio de herramientas web y recursos digitales ANEXO IX.	Selección y filtrado de nuevas aplicaciones educativas y recursos web probados en el aula para mantener el banco de recursos vigente y útil.	Elaboración de un espacio virtual de recursos.	Profesorado. A lo largo del curso.

CEIP PINARES DEL CEGA

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Elaborar un protocolo propio para el préstamo de equipos al alumnado.	Redacción de un documento de compromiso familia-centro que establezca las normas de uso, custodia y criterios de asignación de dispositivos para reducir la brecha digital.	Elaboración del protocolo.	Coordinación TIC. Profesorado. Principio de curso,
Valorar la infraestructura del centro y determinar aspectos de mejora.	Recogida de datos sobre la estabilidad de la red y el estado del hardware para priorizar las inversiones del próximo curso.	Cuestionario de evaluación.	Coordinación TIC. Dirección. Final de curso.

Tabla 15. Evaluación necesidades TIC. Propuestas de innovación y mejora

3.8. SEGURIDAD Y CONFIANZA DIGITAL

A parte de lo establecido por la legislación en cuanto a la protección de datos e imágenes y que se respeta totalmente en el centro, hemos elaborado una serie de normas con la intención de mejorar la seguridad y confianza digital en el centro. Entre estas normas destacan las siguientes:

- El material que se ponga a disposición de los usuarios del aula de informática estará bajo la total responsabilidad de estos.
- Será prioritario el uso de los ordenadores para la docencia con los alumnos del centro.
- Está prohibida la descarga de programas sin autorización o licencia de éstos. Las instalaciones se harán bajo la supervisión del coordinador TIC y en caso de necesitarlo la intervención del CAU.
- El profesorado será el responsable del cuidado de los equipos, de su operatividad en cualquier momento, y en definitiva del buen funcionamiento de los servicios.
- No se permite el uso de juegos de toda índole siempre que no sean educativos o no estén tutorados por el profesor correspondiente.
- Está prohibido:
    - El uso de navegadores web con fines distintos a los estrictamente didácticos.
    - El uso de programas de conversación interactiva (talk, chat, etc.) siempre que no esté así indicado por el profesor correspondiente.
    - La instalación de software.

El uso de las impresoras se hará de una forma razonada y procurando ponerlas en las formas de ahorro de tinta más productivas y de menor consumo de este material.

El uso de los portátiles por parte de los alumnos se llevará a cabo de una forma responsable, respetando las normas de uso correcto y las directrices que fije el profesorado que en ese momento esté con los alumnos. Todos los dispositivos quedan guardados en Dirección al final de día, a la espera de poder disponer de un armario móvil de carga múltiple

El ordenador de secretaría con los programas de gestión del centro es para uso exclusivo del equipo directivo por lo que se les ha dotado de la consiguiente contraseña que será conocida únicamente por los componentes del equipo directivo. Y de la misma forma es el equipo directivo quién tiene acceso al gestor de contraseñas que se encuentra tanto en el equipo de secretaria como en el de Dirección. Los miembros del equipo directivo harán el uso de las TIC en todos los procesos de gestión del centro, que serán los únicos conocedores de las claves de entrada a cada programa de gestión y, en el caso de otras aplicaciones, solo la persona encargada de su manejo la que pueda acceder a ellas.

El alumnado y el profesorado del centro, al pertenecer este a la red de Escuelas Conectadas, deberán introducir su usuario personal y su contraseña para utilizar los equipos informáticos de forma segura y así, hacer que el trabajo sea más eficiente y evitar riesgos. Se potencia desde el centro la participación de campañas de formación de los riesgos de internet a través de Diputación, del Plan director o del profesorado especialista en estos temas. Con estas normas y actividades se pretende sensibilizar a los alumnos de los riesgos propios de la red y potenciar posturas de prevención frente a estos riesgos.

PROPUESTAS DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
ACCIÓN	**MEDIDA**	**ESTRATEGIA DE DESARROLLO**	**RESPONSABLE TEMPORALIZACIÓN**
Participar en actividades puntuales sobre los riesgos de internet.	Solicitud y calendarización de charlas de expertos (Policía/Guardia Civil) y uso de las unidades didácticas de "Internet segura en las tutorías.	Participación en Plan director, talleres de seguridad digital, propuestas INCIBE.	Profesorado. A lo largo del curso.
Revisar los criterios para el uso de los dispositivos móviles.	Actualización del Reglamento de Régimen Interior (RRI) definiendo claramente la normativa sobre el uso de móviles y smartwatches dentro del recinto escolar.	Reunión para la revisión.	Coordinación TIC. A principio de curso.
Seguir aprendiendo en materia de seguridad, y estar actualizados frente a los posibles ataques y riesgos que se encuentran en la web.	Formación del claustro en ciberseguridad básica (gestión de contraseñas, detección de phishing y protección de datos) a través de cursos del CFIE o píldoras formativas.	Realización de actividades relacionadas con la seguridad.	Profesorado. A lo largo del curso.

Tabla 16. Riesgos propios de la red y posturas prevención. Propuestas de innovación y mejora

4. EVALUACIÓN

4.1. SEGUIMIENTO Y DIAGNÓSTICO

Para la realización de la evaluación del Plan Tic se proponen las siguientes estrategias:

- Comunicaciones semanales Coordinador TIC o directora para resolver las incidencias que vayan surgiendo.
- Recogida de información en las diferentes reuniones del centro

El seguimiento del Plan será anual y trimestral tomando con especial importancia septiembre para la toma de decisiones sobre los objetivos marcados y en el mes de junio para la evaluación de su consecución y cumplimiento. Las propuestas de mejora quedarán reflejadas en la memoria fin de curso, y se informará en Claustro y Consejo de la evolución de los objetivos alcanzados en la competencia digital, además de informar de otros aspectos propios del ámbito educativo.

La comisión TIC se reunirá una vez al mes y siempre que se considere necesario, para coordinar el desarrollo del Plan digital y su proceso de implantación y evaluación. Se evaluarán los diferentes objetivos referidos a las líneas de actuación fijadas en el Plan, mediante la consecución de sus propuestas y el feedback de cada trimestre.

En las diferentes reuniones de profesorado, establecidas trimestralmente se recogerán las sugerencias aportadas por el claustro y también en las reuniones de Consejo escolar.

Los indicadores de logro (ANEXO IX) son los siguientes respecto al proceso de enseñanza aprendizaje son los siguientes:

Indicadores de logro	No adecuado	Adecuado	Bueno	Excelente
El alumnado emplea la TIC como herramienta de aprendizaje	☐	☐	☐	☐
Este empleo se realiza de forma activa y lo usa como medio de apoyo	☐	☐	☐	☐
Uso de internet para buscar información, veraz y real	☐	☐	☐	☐
Utilizan los medios digitales de nuestro centro para la búsqueda de información	☐	☐	☐	☐
El alumnado utiliza entornos de aprendizaje para reforzar y mejorar su rendimiento escolar	☐	☐	☐	☐
El alumnado conoce los recursos comunicativos del espacio Educacyl	☐	☐	☐	☐
Elaboración proyectos cooperativos con la ayuda de los recursos digitales	☐	☐	☐	☐
Se utilizan apps diversas con fines evaluativos, en diferentes momentos del proceso educativo	☐	☐	☐	☐
Se usan y construyen robots y se programan para la realización de retos y misiones orientados a la participación de la First Lego League a la vez que aprenden de mecánica, matemáticas, física, planos e interpretación, además de las estrategias de intervención y los valores de cooperación e inclusión	☐	☐	☐	☐

Indicadores de logro	No adecuado	Adecuado	Bueno	Excelente
Los alumnos conocen las aplicaciones más interesantes desde el punto de vista educativo	☐	☐	☐	☐
Utilizan el aula virtual con actividades que complementan el proceso de aprendizaje	☐	☐	☐	☐
El alumno hace un uso adecuado de los dispositivos y recursos web	☐	☐	☐	☐
Todo el alumnado conoce los posibles riesgos que se generan en el uso de los recursos web, correos, aplicaciones, mensajes spam	☐	☐	☐	☐
Participan en actividades de conocimiento y sensibilización frente a la seguridad y los riesgos del uso de la tecnología	☐	☐	☐	☐

Tabla 17. Evaluación plan TIC. Indicadores de logro

Indicadores de logro de las propuestas de mejora

Para evaluar las propuestas de mejora elaboramos una rúbrica en la que se recoge la medida en la que se han conseguido las propuestas valorando todo lo mencionado anteriormente. La evaluación la llevará a cabo la comisión TIC trimestralmente y/o al finalizar el tiempo establecido. Los resultados nos llevarán a detectar nuevas necesidades de mejora o modificación de necesidades de lo anteriormente planteado.

4.2. EVALUACIÓN DEL PLAN

Cada mes de junio, se realizará una valoración del plan, con propuestas de mejora y analizar los resultados obtenidos y modificar o mejorar para el siguiente curso aquellos proyectos que hayan quedado pendientes de acabar o mejorar.

- Grado de satisfacción del desarrollo del Plan: Hacer pequeños formularios para la evaluación global en lugar de uno más extenso.
- Valoración de la difusión y dinamización realizada: Lista de valoración: correo, web, redes sociales, cartelería, etc.
- Análisis en función de los resultados obtenidos y la temporalización diseñada: Se evaluará el grado de consecución del Plan en cada una de las áreas, que se realizará al final de cada curso escolar con el fin de plantear las mejoras que surjan.

4.3. PROPUESTAS DE MEJORA Y PROCESOS DE ACTUALIZACIÓN

Como se ha manifestado en epígrafes anteriores, se incluirá en la memoria final de curso, se analizarán los resultados y líneas de actuación para el próximo curso. También se continuará con la mejora de la competencia digital docente, para que todo el profesorado adquiera el B2.

Se priorizarán aquellas acciones y actuaciones que sean más funcionales para la mejora del Plan digital.

CEIP PINARES DEL CEGA

Priorización de las propuestas de mejora a desarrollar

- Formación de toda la comunidad educativa para la mejora de su competencia digital.
- Fomentar el uso de herramientas digitales en la comunidad educativa.
- Mantener la dotación del centro, con todos los recursos necesarios, para llevar a cabo este plan TIC.
- Propuestas anuales de mejora e innovación del Plan, tras su evaluación.
- Priorizar aquellas acciones que hayan resultado más eficaces en el proceso educativo.
- Avanzar en el uso de la tecnología en todas las propuestas del centro.

Procesos de revisión y actualización del Plan

Para llevar a cabo este proyecto se requiere la participación e implicación de toda la comunidad educativa, por lo que hay que realizar su revisión y actualización. Es preciso conocer la opinión de todos los integrantes de la comunidad educativa, lo que nos permitirá efectuar las actualizaciones necesarias de este Plan, para dar respuesta a todas las necesidades que vayan surgiendo.

El proceso de revisión y actualización del Plan será continuo y constante, aunque estableceremos un tiempo concreto para ello. Como ya ha quedado reflejado en este documento, es un plan vivo que debe actualizarse en función de las circunstancias de este entorno tan cambiante en el que estamos inmersos.

Estableceremos el claustro de final de curso como el momento de revisión y actualización del Plan de manera formal atendiendo a la siguiente secuencia de tareas:

- Consecución de los objetivos y acciones de mejora.
- Análisis de las dificultades surgidas.
- Detección de necesidades.
- Adopción de estrategias para la consecución de nuevos objetivos y mejora del Plan.

CEIP PINARES DEL CEGA

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Funciones, tareas y responsabilidades 10
Tabla 2. Relación plan digital con otros planes 12
Tabla 3. Integración de las TIC. Propuestas de integración y mejora 13
Tabla 4. Plataformas, programas y aplicaciones utilizadas 18
Tabla 5. PT y AL (fines). Propuestas de innovación y mejora 19
Tabla 6. Planes de formación de TIC para el profesorado del centro 20
Tabla 7. Estrategias de acogida del profesorado. Propuestas de innovación y mejora 22
Tabla 8. Evaluación contexto tecnológico. Propuestas de innovación y mejora 27
Tabla 9. Adquisición de competencia digital. Contenidos de Educación Infantil 28
Tabla 10. Adquisición de competencia digital. Contenidos de Educación Primaria 30
Tabla 11. Acceso a contenidos, recursos y servicios digitales. Propuestas de innovación y mejora 32
Tabla 12. Criterios y protocolos de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro 33
Tabla 13. Canales de comunicación 34
Tabla 14. Funcionamiento de infraestructura. Las interacciones en la red del centro. Propuestas de innovación y mejora 35
Tabla 15. Evaluación necesidades TIC. Propuestas de innovación y mejora 38
Tabla 16. Riesgos propios de la red. Posturas prevención. Propuestas de innovación y mejora 39
Tabla 17. Evaluación plan TIC. Indicadores de logro 41
Tabla 18. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 1º / 2º primaria 50
Tabla 19. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 3º / 4º primaria 52
Tabla 20. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 5º / 6º primaria 54

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXOS CODICE TIC

ANEXO I - INSTRUCCIONES EXPLICATIVAS FAMILIAS TEAMS

https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/informacion-usuarios/autenticacion-doble-factor-condicional-2fa.ficheros/1678692-Guia%20Instalacion%202FA%20Condicional%20v.02.pdf

https://educajcyl-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/47005073_educa_jcyl_es/ETeay8aK4xJAlWinSJjwLKEBaCI9svu91Q-1xblhdft9kA?e=tTf5Ux

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO II - CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL USO DE LAS TIC EN MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Este cuestionario pretende analizar el uso de las TIC entre el profesorado de nuestro centro educativo. Su único objetivo es el de detectar áreas de especial dificultad y necesidades formativas para aplicar estas TIC según los postulados establecidos en el Currículo oficial de educación primaria. Para la realización de este formulario se utiliza la herramienta Microsoft Forms, que nos permitirá obtener datos de manera eficiente y poder convertir esos datos en información y acciones correctoras.

I. INFORMACIÓN PERSONAL

Edad Click or tap here to enter text. **Sexo** Choose an item.
Título académico Click or tap here to enter text.
Año finalización de estudios universitarios Click or tap to enter a date.
Indique cuando comenzó a trabajar en el centro Click or tap to enter a date.
¿Qué tipo de contrato posee en su centro?
Tiempo completo ☐ Tiempo parcial ☐ Otro (especifique) Click or tap here to enter text.
¿Ha recibido alumnos en prácticas este curso académico? Choose an item.
Indique cuál de los siguientes puestos ha desempeñado o desempeña en la actualidad:
☐ Responsable de Medios Informáticos (RMI)
☐ Coordinador de Medios Informáticos y Audiovisuales (CMIA)
¿Ha participado en algún proyecto educativo relacionado con las TIC? Choose an item.
¿Qué considera TIC? Click or tap here to enter text.

II. INFORMACIÓN SOBRE EL CENTRO

Nombre del centro Click or tap here to enter text.
Tipo de centro Click or tap here to enter text.
Localidad Click or tap here to enter text.
Nº aproximado de alumnos Click or tap here to enter text.
Nº aproximado de profesores Click or tap here to enter text.
Nº de maestros de inglés en primaria Click or tap here to enter text.
(contando con usted y excluyendo infantil y secundaria)
¿Se trata de un centro bilingüe? Choose an item.
¿Alguna vez ha utilizado el aula de informática en su centro? Choose an item.
¿Considera adecuadas las siguientes infraestructuras en su centro?
Nº de equipos Choose an item.
Calidad de los equipos Choose an item.
Conexión a internet Choose an item.

¿Conoce al responsable de Medios Informáticos (RMI) de su centro? Choose an item.
¿Se ha llevado o se está llevando a cabo en su centro algún proyecto relacionado con las TIC? Choose an item.

III. COMPETENCIAS TIC

A continuación, le presentamos ítems relacionados con sus competencias digitales. Complete la tabla teniendo en cuenta el siguiente criterio:

ITEMS	Nada	Poco	Regular	Bien	Muy bien
Me interesan las TIC	☐	☐	☐	☐	☐
Conozco la terminología relacionada con las TIC	☐	☐	☐	☐	☐
Enciendo y apago el equipo correctamente	☐	☐	☐	☐	☐
Conozco los elementos básicos del ordenador y sus funciones	☐	☐	☐	☐	☐
Realizo el mantenimiento de mi ordenador completamente (comprobar errores, desfragmentar, instalar la impresora, escáner, tarjeta de sonido, cambiar la tinta de la impresora, antivirus, comprimir archivos…)	☐	☐	☐	☐	☐
Instalo software y hardware en el ordenador	☐	☐	☐	☐	☐
Trabajo con archivos y carpetas (crear, copiar, mover, eliminar…)	☐	☐	☐	☐	☐
Guardo y recupero la información en diferentes soportes	☐	☐	☐	☐	☐
Realizo la instalación, configuración y mantenimiento de un sistema de red local	☐	☐	☐	☐	☐
ITEMS	**Nada**	**Poco**	**Regular**	**Bien**	**Muy bien**
Creo y edito documentos de texto sencillo (márgenes, formato de texto y párrafos, tabulaciones…)	☐	☐	☐	☐	☐
Edito tablas e imágenes, utilizando las opciones que el procesador de texto me permite (bordes, tamaño, ajuste con el texto…)	☐	☐	☐	☐	☐
Realizo una configuración avanzada de un documento de texto (secciones con distinta orientación, columnas, encabezados y pies de página, notas al pie, índices y tablas de contenido…)	☐	☐	☐	☐	☐
Creo una hoja de cálculo en la que organizo los datos, utilizo fórmulas y funciones para realizar los cálculos e inserto gráficos a partir de los datos	☐	☐	☐	☐	☐
Creo varias hojas de cálculo en las que los datos están relacionados, edito gráficos personalizados y configuro diversas hojas para ser impresas como un documento	☐	☐	☐	☐	☐
Creo bases de datos sencillas (registros, campos y datos) y sé hacer uso de las mismas	☐	☐	☐	☐	☐

CEIP PINARES DEL CEGA

ITEMS	Nada	Poco	Regular	Bien	Muy bien
Creo y diseño bases de datos con formularios e informes y sé hacer uso de las mismas	☐	☐	☐	☐	☐
Dispongo de las estrategias básicas de búsqueda de información (tipo de contenido, tema, índice…) que requiere el uso de las aplicaciones multimedia informativas.	☐	☐	☐	☐	☐
Conozco sistemas avanzados de búsqueda de información en bases documentales.	☐	☐	☐	☐	☐
ITEMS	**Nada**	**Poco**	**Regular**	**Bien**	**Muy bien**
Utilizo cámaras de fotografía y video digital para obtener recursos audiovisuales de calidad	☐	☐	☐	☐	☐
Utilizo equipos de audio para la realización y composición de sonidos	☐	☐	☐	☐	☐
Utilizo software específico de diseño gráfico y audio para obtener recursos audiovisuales de calidad	☐	☐	☐	☐	☐
Realizo una presentación sencilla fundamentalmente con texto y alguna autoforma	☐	☐	☐	☐	☐
En las presentaciones sé utilizar imágenes que previamente he reducido, retocado, etc.	☐	☐	☐	☐	☐
En las presentaciones utilizo gifs animados y sonidos que previamente he grabado y editado	☐	☐	☐	☐	☐
Utilizo la animación de objetos y la transición entre diapositivas e incluyo interactividad creando enlaces entre ellas	☐	☐	☐	☐	☐
Soy capaz de realizar una presentación incluyendo recursos audiovisuales: imágenes, video, grabación de la narración, etc…	☐	☐	☐	☐	☐
Accedo y navego por Internet (accedo a una página determinada, utilizo los hipervínculos, etc.)	☐	☐	☐	☐	☐
Conozco cómo funcionan diferentes buscadores para localizar información en Internet y creo carpetas de favoritos	☐	☐	☐	☐	☐
Sé cómo obtener recursos de Internet (programas de libre acceso, bases de datos, materiales, etc.) y guardarlos de forma adecuada	☐	☐	☐	☐	☐
ITEMS	**Nada**	**Poco**	**Regular**	**Bien**	**Muy bien**
Dispongo de criterios para evaluar la fiabilidad de la información encontrada	☐	☐	☐	☐	☐
Utilizo el correo electrónico (envío y recibo e-mail, adjunto archivos en los e-mails, creo mi libreta de direcciones, organizo los e-mails en carpetas, …).	☐	☐	☐	☐	☐
Utilizo otras formas y programas de comunicación (foros de discusión, chats, listas de distribución, videoconferencia, Messenger, Skype…)	☐	☐	☐	☐	☐
Sé cómo elaborar páginas web sencillas utilizando un editor de páginas web o escribiendo directamente en código HTML	☐	☐	☐	☐	☐

CEIP PINARES DEL CEGA

ITEMS	Nada	Poco	Regular	Bien	Muy bien
Sé diseñar y desarrollar páginas web bastante elaboradas en las que se integren diferentes recursos de Internet. Utilizo diferentes herramientas que me permiten integrar imágenes estáticas y dinámicas en las páginas web (diseño gráfico) y sonidos	☐	☐	☐	☐	☐
Soy consciente de los peligros con los que me puedo encontrar en Internet y la gravedad de los mismos (hackers, spywares, virus…y muchas de sus variantes)	☐	☐	☐	☐	☐
Sé utilizar software educativo relacionado con la especialidad que imparto	☐	☐	☐	☐	☐

ITEMS	SI	NO
¿Sabe qué son los podcasts?	☐	☐
¿Sabe qué son webquest?	☐	☐
¿Sabe qué son las pizarras digitales?	☐	☐
¿Sabe qué son wikis?	☐	☐
¿Sabe qué son blogs?	☐	☐
¿Ha oído hablar de Hot Potatoes o JClic?	☐	☐
¿Conoce Neobook?	☐	☐

IV. FRECUENCIA DE USO DE LAS TIC

Por favor, considerando el siguiente criterio, indique con qué frecuencia recurre a cualquiera de las TIC en su aula. La tabla está dividida en ciclos:

ITEMS	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
Primer ciclo	☐	☐	☐	☐	☐
Segundo ciclo	☐	☐	☐	☐	☐
Tercer ciclo	☐	☐	☐	☐	☐

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO III – PLAN DE ACOGIDA

http://ceippinaresdelcega.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/PLAN_DE_ACOGIDA_2025_compressed_watermark.pdf

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO IV - RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO POR NIVELES

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
1º / 2º PRIMARIA	Identifica las herramientas básicas de comunicación más comunes, tomando conciencia de su importancia para la vida cotidiana.	Relaciona los iconos básicos del lenguaje específico de TIC como entrar, salir, en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas.	Relaciona los iconos básicos del lenguaje específico de TIC como entrar, salir, guardar, en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas.	Relaciona los iconos básicos del lenguaje específico de TIC como entrar, salir, guardar, carpetas, carpeta, etc. con su función en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas.
	Reconoce las funciones básicas del ordenador y se inicia en el lenguaje específico de TIC para el manejo de aplicaciones informáticas y herramientas con fines lúdicos o de aprendizaje.	Conoce las funciones básicas del ordenador para realizar actividades de escritura, dibujo o juegos.	Utiliza con ayuda las funciones del ordenador y tablets y conoce iconos del lenguaje específico de TIC para el uso de sencillos programas informáticos educativos y lúdicos.	Utiliza el ordenador y periféricos, usando el lenguaje icónico específico de TIC en programas informáticos educativos y lúdicos.
	No participa ni hace uso de las herramientas básicas de comunicación (teams, correo, aula virtual)	Participa e intercambia información con ayuda, haciendo uso de distintos soportes y herramientas básicas de comunicación (Teams, correo o Aula Virtual) en el contexto escolar)	Participa e intercambia información con ayuda, mediante algún soporte y herramientas de comunicación, en el contexto escolar (Teams, correo o Aula Virtual). Realiza alguna producción escrita.	Conoce y utiliza con ayuda las herramientas de comunicación como el correo electrónico, teams o el aula virtual y valora su importancia en el contexto escolar. Participa tanto de manera oral en las videollamadas como de forma escrita.

Tabla 18. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 1º / 2º primaria

CEIP PINARES DEL CEGA

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
3º / 4º PRIMARIA	Identifica los mecanismos básicos del código escrito, así como algunas características para localizar información en algunas fuentes y soportes. Localiza información básica en diversas fuentes y soportes.	Localiza información básica en diversas fuentes y soportes.	Realiza búsquedas sencillas de forma guiada en distintas fuentes y soportes.	Realiza búsquedas guiadas en distintas fuentes y soportes para la planificación y realización de tareas de clase.
	Relaciona los iconos básicos del lenguaje específico de TIC como entrar, salir, guardar, etc. con su función en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas. Conoce y relaciona y utiliza los iconos básicos del lenguaje específico de TIC como entrar, salir, guardar, etc. con su función en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas.	Utiliza el ordenador, reconoce periféricos y conoce iconos del lenguaje específico de TIC para el uso de sencillos programas informáticos educativos y lúdicos.	Conoce los elementos básicos del ordenador y periféricos para realizar actividades de escritura. Utiliza hardware básico y periféricos, usando el lenguaje icónico específico de TIC en programas informáticos educativos y lúdicos.	Se inicia en el uso de diversas funciones del teclado que le permiten procesar un texto en aplicaciones educativas y lúdicas. Conoce y utiliza los elementos básicos del ordenador, periféricos y otras tecnologías que usa de forma guiada en el desarrollo de tareas en contexto escolar.
	No participa ni hace uso de las herramientas básicas de comunicación (teams, correo, aula virtual.	Participa e intercambia información con ayuda, haciendo uso de distintos soportes y herramientas básicas de comunicación (Teams, correo o Aula Virtual) en el contexto escolar.	Planifica y realiza pequeñas producciones y relatos. Conoce y utiliza con ayuda las herramientas de comunicación como el correo electrónico, teams o el aula virtual y valora su importancia en el contexto escolar.	Conoce las herramientas de comunicación más comunes y valora sus posibilidades en el contexto escolar y público. Participa tanto de manera oral en las videollamadas como de forma escrita.
	Localiza información básica en diversas fuentes y soportes.	Realiza búsquedas sencillas de forma guiada en distintas fuentes y soportes.	Realiza búsquedas guiadas en distintas fuentes y soportes para la planificación y realización de tareas de creación artística, relatos, paneles informativos, etc…	Busca y selecciona información de forma guiada utilizando distintas fuentes y soportes. Se inicia en el uso de navegadores y buscadores de Internet de forma guiada para obtener información concreta en la red.
	Se inicia en el uso del ratón y el teclado. Utiliza con ayuda los elementos básicos del ordenador y periféricos y conoce iconos del lenguaje específico de TIC para el uso de sencillos programas informáticos educativos y lúdicos.	Utiliza los elementos básicos del ordenador y periféricos, usando el lenguaje icónico específico de TIC en programas informáticos educativos y lúdicos. Conoce otras tecnologías que usa de forma guiada en el desarrollo de tareas en contexto escolar.	Se inicia en el uso de diversas funciones del teclado que le permiten procesar texto en aplicaciones educativas y lúdicas. Conoce y utiliza los elementos básicos del ordenador, periféricos y otras tecnologías que usa de forma guiada en el desarrollo de tareas en el contexto escolar.	Conoce y aplica la terminología básica de los editores de texto y usa el ordenador, periféricos y otras tecnologías, programas educativos o lúdicos para realizar tareas escolares, producciones artísticas, relatos, paneles informativos etc…

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
3º / 4º PRIMARIA	Participa e intercambia información con ayuda, haciendo uso de diversos soportes y herramientas de comunicación en el contexto escolar. (Teams, correo o Aula Virtual).	Planifica y realiza pequeñas producciones artísticas y relatos. Conoce herramientas de comunicación como el correo electrónico, teams o el aula virtual y valora su importancia en el contexto escolar.	Conoce y se inicia en el uso con ayuda las herramientas de comunicación más comunes ofrecidas por la Junta y valora sus posibilidades en el contexto escolar y público. Con ayuda es capaz de enviar algunas tareas.	Utiliza con ayuda herramientas de comunicación y colaboración que le sirva para intercambio de información, trabajos cooperativos, envío de actividades o tareas en el contexto escolar. Sabe cómo enviar las tareas y actividades, aunque a veces necesita ayuda. Participa activamente en la comunicación en línea, utilizando el código de conducta apropiado.
	Accede a las plataformas digitales solicitadas, pero no las utiliza para los propósitos indicados.	Accede a las plataformas digitales solicitadas, pero las utiliza mínimamente parcialmente para los propósitos indicados.	Accede a las plataformas digitales solicitadas, pero las utiliza parcialmente para los propósitos indicados.	Accede a las plataformas digitales solicitadas y las utiliza en todas sus posibilidades para los propósitos indicados.
	Nunca protege sus contraseñas y datos personales. Se olvida de las contraseñas o de cerrar sesión cuando acaba su trabajo.	Algunas veces protege sus contraseñas y datos personales. Casi nunca cierra sesión cuando acaba su trabajo.	Casi siempre protege sus contraseñas y datos personales. Casi siempre cierra sesión cuando acaba su trabajo.	Siempre protege sus contraseñas y datos personales. Cierra sesión cuando acaba su trabajo.
	Llega a la solución computacional de desafíos en programación porque copia fielmente las pautas del profesor.	Llega a la solución computacional, con algo de ayuda, aunque muestra iniciativa frente a los desafíos.	Casi siempre llega a la solución computacional, con una pequeña ayuda.	Domina el lenguaje computacional y aplica varias soluciones al mismo desafío, sin ayuda externa.
	Muestra interés en la construcción unida a la programación, pero tiene dificultades en la lectura de instrucciones de montaje. Steam	Comienza a mostrar cierta autonomía, aunque todavía necesita un poco de ayuda. Steam	Sigue instrucciones de montaje, comienza a programar dando soluciones oportunas a retos propios del juego del robot. Steam	Domina las construcciones, inventa otras soluciones y muestra su conocimiento a otros potenciando el avance de sus compañeros en las destrezas Steam. Steam

Tabla 19. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 3º / 4º primaria

CEIP PINARES DEL CEGA

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
5º / 6º PRIMARIA	Busca y selecciona información de forma guiada utilizando distintas fuentes y soportes. Se inicia, de forma guiada, en el uso de navegadores y buscadores de Internet para obtener información concreta en la red.	Busca, selecciona y recoge información e soportes, en distintas fuentes y siguiendo pautas para realizar trabajos guiados. Busca información en la red, pero no la filtra.	Busca y selecciona de forma autónoma información en las diferentes fuentes y soportes, sabe casi siempre guardar y recuperar la información que encuentra en la red.	Busca y selecciona de forma autónoma información en las diferentes fuentes y soportes, la organiza y la contrasta de forma guiada para realizar pequeñas investigaciones. Siempre sabe seleccionar la información adecuada. Sabe guardar y recuperar siempre la información que encuentra en la red.
	Conoce y aplica la terminología básica de editores de texto y usa el ordenador, periféricos, programas educativos o lúdicos, para realizar tareas escolares, producciones artísticas, relatos, paneles informativos etc…	Usa editores de texto y se inicia en el uso de programas para crear presentaciones sencillas para exposiciones en clase. Utiliza los elementos básicos del ordenador y periféricos y otras tecnologías de forma autónoma.	Redacta los trabajos en procesadores de texto, con imágenes y maneja programas de presentaciones, insertando elementos e hipervínculos para exposiciones en el aula. Utiliza los elementos básicos del ordenador y periféricos dominando el lenguaje icónico específico para acceder a su uso. Realiza pequeñas presentaciones de forma guiada manejando distintos programas como PowerPoint o Genially.	Realiza sencillas investigaciones o trabajos a partir de la información buscada en Internet y redacta las conclusiones aplicando modelos sencillos para elaborar trabajos de síntesis en el ámbito escolar. Realiza pequeñas presentaciones manejando distintos programas como PowerPoint o Genially. Reconoce las funciones de los componentes físicos del ordenador o Tablet que usa. Conoce los conceptos básicos de la terminología de Internet y redes interactivas.
	Se inicia en el uso de herramientas de comunicación (teams, correo…) y colaboración que le sirva para intercambio de información y envío de actividades o tareas en el contexto escolar.	Usa herramientas de comunicación en el contexto educativo y personal, que le sirva para intercambio de información, trabajos cooperativos, envío de actividades o tareas. Sabe adjuntar archivos en un correo electrónico. Accede al Aula Virtual, pero no conoce todas sus funciones.	Conoce y utiliza herramientas de comunicación: adjunta archivos en sus mensajes que le sirvan para intercambio de información, trabajos cooperativos, envío de actividades o tareas. Accede en el Aula Virtual de manera autónoma realizando las actividades propuestas Accede a las plataformas digitales solicitadas, pero las utiliza parcialmente para los propósitos indicados.	Utiliza las distintas herramientas de comunicación para intercambiar información, hacer trabajos, usar foros o enviar actividades y tareas. Accede a las plataformas digitales solicitadas y las utiliza en todas sus posibilidades para los propósitos indicados. Participa activamente en la comunicación en línea, utilizando el código de conducta apropiado

	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
5º / 6º PRIMARIA	No sabe utilizar las herramientas 365 para almacenar o compartir documentos (OneDrive o Teams).	Utiliza con ayuda Teams para compartir documentos, pero tiene dificultades con OneDrive.	Utiliza con ayuda las herramientas 365 para almacenar o compartir documentos (OneDrive o Teams).	Utiliza de manera autónoma las herramientas 365 para almacenar o compartir documentos (OneDrive o Teams).
	No resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar. Mantiene una actitud pasiva, no pide apoyo y abandona.	Intenta resolver los problemas o dificultades que pueda encontrar. Mantiene una actitud activa, pide apoyo. Usa las herramientas sugeridas.	Resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar de forma autónoma. Mantiene una actitud activa, pide apoyo después de intentarlo por sí mismo.	Resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar de forma autónoma. Mantiene una actitud activa, pide apoyo después de intentarlo por sí mismo. Se ofrece a ayudar a sus compañeros.
	Nunca protege sus contraseñas y datos personales. Se olvida de las contraseñas o de cerrar sesión cuando acaba su trabajo.	Algunas veces protege sus contraseñas y datos personales. Casi nunca cierra sesión cuando acaba su trabajo.	Casi siempre protege sus contraseñas y datos personales. Casi siempre cierra sesión cuando acaba su trabajo	Siempre protege sus contraseñas y datos personales. Cierra sesión cuando acaba su trabajo.
	Llega a la solución computacional de desafíos en programación porque copia fielmente las pautas del profesor. Aunque en situaciones de programación parecidas vuelve a no ser lo suficientemente resolutivo.	Llega a la solución computacional, con algo de ayuda, aunque muestra iniciativa frente a los desafíos. Pero empieza a extrapolar esos aprendizajes a situaciones similares.	Casi siempre llega a la solución con algo de ayuda, aunque muestra iniciativa frente a los desafíos. Pero empieza a extrapolar esos aprendizajes a situaciones similares.	Domina el lenguaje computacional y aplica varias soluciones al mismo desafío, sin ayuda externa, también empieza a tener interés por la programación en líneas codificadas, tipo Python.
	En la conjunción de todas las destrezas Steam, muestra interés, pero no suele aportar ideas de resolución de retos que exijan construcción, cálculo, programación mecánica y creatividad. Steam	En la conjunción de todas las destrezas Steam, empieza a dar soluciones apropiadas en la resolución de retos que exijan construcción, cálculo, programación mecánica y creatividad. Steam	En la conjunción de todas las destrezas Steam, muestra buenas soluciones en la resolución de retos que exijan construcción, cálculo, programación mecánica y creatividad. Steam	En la conjunción de todas las destrezas Steam, brilla por su capacidad de dar las soluciones más apropiadas en la resolución de retos que exijan construcción, cálculo, programación, mecánica y creatividad. Steam

Tabla 20. Rúbrica para la evaluación de competencia digital del alumnado. 5º / 6º primaria

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO V – CUESTIONARIO FAMILIAS

Para la realización de este cuestionario se utiliza la herramienta Microsoft Forms, que nos permitirá obtener datos de manera eficiente y poder convertir esos datos en información.

¿Tienes en casa, tablets, portátiles u ordenadores de sobremesa?:

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Cuántas tablets tenéis en casa?:

- ☐ Ninguna
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ Más de 2

¿Cuántos portátiles tenéis en casa?:

- ☐ Ninguno
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ Más de 2

¿Cuántos ordenadores de sobremesa o de torre tenéis en casa?:

- ☐ Ninguno
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ Más de 2

¿Tienes línea de internet en casa?:

- ☐ Sí
- ☐ No

Si tienes línea de internet en casa, ¿Cuál es la velocidad de la misma?

- ☐ Es rápida
- ☐ Es normal
- ☐ Es muy lenta

¿En casa, te pueden ayudar tus padres o hermanos si tienes una dificultad con los ordenadores o tablets?:

- ☐ Sí
- ☐ No

CEIP PINARES DEL CEGA

¿Qué nivel de destreza o habilidad crees que tienes con los ordenadores y tablets?:

- ☐ Muy bueno
- ☐ Bueno
- ☐ Normal
- ☐ Regular
- ☐ Malo

Y tu familia, ¿qué nivel de habilidad tienen con los ordenadores y tablets?

- ☐ Muy bueno
- ☐ Bueno
- ☐ Normal
- ☐ Regular
- ☐ Malo

¿Qué es lo que más te gusta de los ordenadores y tablets?

- ☐ Jugar con ellos
- ☐ Escuchar música y ver vídeos
- ☐ Comunicarme a través de chat o correo
- ☐ Buscar información e investigar

¿En tu casa cuántas personas conviven habitualmente?

- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ Más de 6

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO VI – SECUENCIACIÓN Y CONTENIDOS PROBOT

ACTIVIDADES DE TECNOLOGÍA PROBOT PINARES DEL CEGA

CURSOS	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
PRIMERO	-Iniciación a las **partes del ordenador**: monitor, teclado, ratón, torre (juego manos arriba). -Buscamos **letras** en el teclado. -Conocemos teclas importantes del teclado (intro o enter, borrar, barra espaciadora, escritura de mayúsculas). -¿**Cómo se arranca** el ordenador? -**Conocer el escritorio** y buscar el navegador que vamos a utilizar (Google Chrome), además aprender a abrir en el buscador. -Saber buscar la página de la junta, escribiendo en un buscador "Educacyl" -Juegos en la red para manejo del ratón: los propios que hay en la página de la Junta y página de colorear Dibujos.net -Otras páginas de juegos online	-Primer contacto con la robótica, cuadros en el suelo y aprender a manejar **los distintos robots** del centro. -Primeramente, se piensan los movimientos que se deben de realizar para ir de un sitio a otro y después se programa el robot con cuatro indicadores: derecha, izquierda, delante y detrás. -Juegos de suelo para comprender los procesos de programación. -Se puede intercalar un día de robot y un día de práctica o juegos en el ordenador.	-Página web **code.org**, hacer nivel inicial A y B. Este nivel tiene una parte muy fácil, pero a medida que avanzan las páginas se va completando. -Iniciación a la programación con **Scratch jr**

CEIP PINARES DEL CEGA

CURSOS	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
SEGUNDO	-Iniciación a las partes del ordenador: monitor, teclado, ratón, torre (juego manos arriba). -Buscamos letras en el teclado. -Conocemos teclas importantes del teclado (intro o enter, borrar, barra espaciadora, escritura de mayúsculas). -¿Cómo se arranca el ordenador? -Conocer el escritorio y buscar el navegador que vamos a utilizar (Google Chrome), además aprende a abrir en el buscador. -Saber buscar la página de la junta, escribiendo en un buscador "Educacyl". -Juegos en la red para manejo del ratón: los propios que hay en la página de la Junta y página de colorear Dibujos.net -Otras páginas de juegos online: https://www.cokitos.com/category/juegos-para-ninos-de-6-anos/ Alguna ayuda más: https://sites.google.com/site/elabcdelaalfabetizaciondigital/proceso/actividad-3 -Construcción de maquetas de lego sencillas sin mecanismos de movimiento, engranajes, poleas, ...	-Utilización de las láminas de categorías, animales, familia, ... con los distintos robots que tiene el centro. -Juegos de suelo para comprender los procesos de programación. -Explorar nuevos proyectos con mayor dificultad de code.org.	-Profundizar en proyectos de Scratch JR, en los que concretemos unas exigencias, Por ejemplo, un cuento en el que aparezcan dos escenarios y tres personajes y en el que haya algún diálogo. -Realizar un trabajo en plastilina, proponer a los alumnos de 5º y 6º, diseñar un prototipo lo más parecidos a los modelos, en Tinkercad.

CEIP PINARES DEL CEGA

CURSOS	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
TERCERO	-Conocer las actividades, juegos, página de la Junta (Educacyl), enseñarles a entrar en su usuario. Posteriormente podemos hacer uso de los documentos de doc (OneDrive) para la realización de pequeños trabajos de investigación. -Construcciones Lego con mayor dificultad, con mecanismos articulados.	-Juegos de suelo para comprender los procesos de programación. -Seleccionar proyectos de dificultad media de code.org. -Desarrollar proyectos complejos con la app Scratch Jr.	-Primeros pasos de exploración y experimentación en Scratch. Proyectos sencillos elaborados a partir de sus intereses. -Primeros pasos de exploración y experimentación con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D, previamente habiendo realizado un prototipo en papel y/o plastilina.
CUARTO	-Conocer las actividades, juegos, página de la Junta (Educacyl), enseñarles a entrar en su usuario. Posteriormente podemos hacer uso de los documentos de doc Word (OneDrive) para la realización de pequeños trabajos de investigación. Autonomía para entrar en Teams y realizar una tarea asignada por el profesor. -Construcción de robot lego Wedo 2.0 y Lego Spike Essential y su programación.	-Trabajo de algún curso de tamaño definido (corta duración) en code.org. Con claves de acceso para poder hacer seguimiento de sus progresos. -Crear un usuario en Scratch. -Trabajos y proyectos aplicados a las áreas de Ciencias sencillos con Scratch.	-Recordatorio del acceso a Educacyl, y experimentar con el programa de presentaciones Powerpoint. -Elaboración de proyectos con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D, de personajes propios de videojuegos Minecraft, Mario Bros...Aquí el comienzo se hará con formas rectangulares para facilitar su ejecución.
QUINTO	-Conocer las actividades, juegos, página de la Junta (Educacyl). Posteriormente podemos hacer uso de los documentos de doc Word (OneDrive) y presentaciones Power Point, para la realización de tareas y trabajos de Ciencias. -Uso de aplicaciones para compartir información Padlet. -Trabajo de algún curso de tamaño definido (corta duración) en code.org. Con claves de acceso para poder hacer seguimiento de sus progresos.	-Construcción de robot lego Wedo 2.0 y Lego Spike Essential y su programación. -Trabajos y proyectos aplicados a las áreas de Ciencias con Scratch y de dificultad media.	-Elaboración de proyectos con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D. -Conocer el programa MindMaster para la elaboración de esquemas. -Creación de mundos virtuales Minecraft.

CURSOS	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
SEXTO	-Conocer las actividades, juegos, página de la Junta (Educacyl), enseñarles a entrar en su usuario. -Uso de aplicaciones para compartir información Padlet. -Aprender el manejo de app como Mind Master para la realización de mapas conceptuales. -Montaje de pruebas de la First Lego League. -Montaje de robot Lego Spike Prime. -Diseño de estrategias y accesorios. -Formulación de posibles proyectos para la FLL.	-Concreción de nuestra participación en la FLL. (programación y estrategias). -El grupo Lego investigar y resolver las misiones y el grupo Proyecto de Innovación, ensayar y mejorar presentación. -Trabajos y proyectos aplicados a las áreas de Ciencias con Scratch, dificultad avanzada. -Creación de mundos virtuales Minecraft.	-Construcción de robot Lego Wedo 2.0 y Mbot de Makeblock y su programación por el grupo de la no FLL. -Elaboración de proyectos con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D. -Aprender a construir un semáforo con led, resistencias y la ayuda de Arduino con Mblock.

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO VII – EQUIPOS OBSOLETOS DEL CENTRO

Equipamiento	Marca	Modelo	S.O.	Memoria	Cantidad
CONVERTIBLE	HP	celeron n5100	Windows 11	8 Gb	3
ORDENADOR PERSONAL	Acer	Acer Travelmate 5335	Windows 7	< 4 Gb	1
ORDENADOR PERSONAL	Asus	asus intelcore 5100	Windows 11	8 Gb	10
ORDENADOR PERSONAL	Dell	null	Windows 10	4 Gb	1
ORDENADOR PERSONAL	HP	Hp Comnpaq 7900 Small	Windows 7	< 4 Gb	2
ORDENADOR PERSONAL	HP	hp Elite Desk	Windows 10	8 Gb	2
ORDENADOR PERSONAL	HP	hp elite i3	Windows 10	4 Gb	2
ORDENADOR PERSONAL	Lenovo	THINKCENTRE LENOVO	Windows 8.1	8 Gb	4
ORDENADOR PERSONAL	Otro	Alda+Pro E5400	Windows 7	< 4 Gb	4
ORDENADOR PERSONAL	Otro	APD	Windows 8	< 4 Gb	1
ORDENADOR PERSONAL	Primus	Primus Tech	Windows 10	< 4 Gb	1
ORDENADOR PERSONAL	TTL	TTL TECNOPRO	Windows 10	4 Gb	1
PANEL INTERACTIVO	Otro	sbid-mx065-v2	NS/NC	NS/NC	10
PORTATIL	HP	Intel(R) Celerom(R) N4120	Windows 10	4 Gb	6
PORTATIL	Lenovo	ThinkPad LENOVO	Windows 10	8 Gb	4
PORTATIL	Otro	aemcent i3	Windows 11	6 Gb	10
PROYECTOR	Acer	ACER DLP	NS/NC	NS/NC	1
PROYECTOR	Otro	OPTIMA IWQH	NS/NC	NS/NC	1
TABLET	Otro	LIFETAD P9701	Android	< 4 Gb	4

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO VIII – BANCO DE RECURSOS TIC

RECURSOS DEL PORTAL DE EDUCACIÓN DE CASTILLA Y LEON:

El Portal de Educación cuenta con varios espacios dedicados a los alumnos con información específica, recursos educativos diferenciados por etapas y por áreas curriculares y con servicios (correo y disco duro virtual) incluidos en un escritorio virtual. o CROL (Centro de Recursos OnLIne): Espacio web con recursos educativos organizados curricularmente y espacios temáticos diferenciados. o Zonas de alumnos: Espacios específicos y diferenciados por etapas educativas con variados y numerosos recursos educativos.

- Cuadernalia: dispone de recursos divididos por materias y asignaturas, y es ideal para encontrar rápidamente recursos sobre lecciones específicas.
- ProComún: Es un portal de recursos educativos abierto a la comunidad de profesores y educadores. El volumen de material es tan grande (resúmenes, esquemas, actividades para repasar…) que es posible localizar recursos de todo tipo. Han sido creados tanto por instituciones, como por docentes.
- Tiching: Es un portal de recursos educativos inmenso en el que cualquiera puede añadir sus materiales y compartidos con docentes de todo el mundo.
- educaLAB: Portal que ofrece una selección de recursos educativos de gran interés. Muchos de los materiales enlazados han sido premiados con diferentes galardones por su calidad; se incluyen unidades didácticas, propuestas de actividades, simulaciones, resúmenes, esquemas…
- Educa con TIC: con la variedad de contenidos, recursos, información… Educ@conTic: repositorio de contenidos de Red.es: http://www.educacontic.es/catalogo-tic/all/7
- Educared: portal de educación de la FundaciónTelefónica. http://www.educared.org/global/educared/
- Wikisaber: portal de recursos, cuenta con la colaboración de instituciones de prestigio como LondonGridforLearning, la Universidad de Salamanca, la Fundación Pastor
- Mundo Primaria: Es una buena fuente de recursos didácticos gratuitos y juegos infantiles educativos para niños de entre tres y doce años. Estos recursos están clasificados por áreas temáticas y edad, basándose en los currículos oficiales de cada curso.

PROGRAMAS O APLICACIONES PARA CREAR PRESENTACIONES INTERACTIVAS:

- Canva: Herramienta para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Podemos crear carteles, pósters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook o gráficos. Es fantástica para desarrollar la creatividad de nuestros alumnos y la nuestra propia.
- Genially: Software para crear contenidos interactivos. Te permite crear imágenes, infografías, presentaciones, microsites, catálogos… para dotarlos con efectos interactivos y animaciones.
- Padlet: Herramienta digital que permite crear pizarras colaborativas y archivos personales en los que se puede inserir textos, imágenes, vídeos y enlaces de interés, entre otros. El programa es útil para distintas metodologías de aprendizaje, como la metodología flipped classroom o el aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Kahoot. Gamificación en estado puro. Crea juegos de preguntas y respuestas que se contestan de modo síncrono desde el móvil y comparte los resultados al momento en forma de gráficos y porcentajes de aciertos de todos los jugadores.

CEIP PINARES DEL CEGA

- Educaplay. La clave de educaplay es que las actividades que te inventes las podrás incrustar en tu blog o web, generando un espacio a tu medida.
- Proprofs. Multitud de recursos, y no sólo juegos, también herramientas de comunicación online.
- Geogebra. Las Matemáticas son odiadas por muchos alumnos, conviértelas en un juego desde su menú de materiales.
- Ardora: Ardora es una aplicación informática que permite crear más de 34 tipos de actividades (crucigramas, sopas de letras, paneles gráficos, relojes, etc.).
- Hot Potatoes. Un programa con el que es posible crear 6 tipos de ejercicios (opción múltiple, ordenación, asociación, rellenado de huecos…) acompañados de retroalimentación e integrando audio y vídeo…
- Wayground: Mediante esta página se logra personalizar un quiz atractivo para el alumnado•
- Wordwall: herramienta para crear actividades interactivas.
- Liveworksheets. Recurso online muy cómodo y con muchísimos contenidos de repaso y refuerzo de todas las materias. Son fichas principalmente de actividades interactivas creadas por profesores y muy útiles en la etapa de primaria.
- Quizizz: La herramienta de gamificar quizizz es totalmente gratuita y sirve para la creación de concursos basados en cuestionarios que suponen retos individuales y grupales.
- Socrative: Con este Game-Quiz llamado Socrative podrás usar ordenadores de aula para gamificar un SpaceRace (cuestionario con tiempo limitado), un ExitTicket (cuestionario que mostrará un ranking de resultados) y un simple Quiz. Los estudiantes responderán en directo a los cuestionarios en sus dispositivos.
- Plickers: Esta aplicación de gamificación con realidad aumentada utiliza el móvil del profesor que escanea las tarjetas con códigos de Plickers que el alumnado muestra levantando la mano para participar mostrando el código correcto.
- Quizlet: Con Quizlet puedes crear juegos basados en cuestionarios adecuados a cada nivel o utilizar los que ya hay creados por el profesorado.
- Brainscape: Es una de las mejores plataformas de gamificación con tarjetas de aprendizaje. con Brainscape se puede trabajar online desde su Web o descargar su app.

BANCOS DE IMÁGENES LIBRES:

Banco de imágenes, vídeos, ilustraciones y audios en el que se pueden descargar archivos en cualquiera de estos formatos para su utilización libre en el contexto educativo. Estos archivos están organizados por categorías para que resulte más fácil encontrar lo que necesitamos.

- En Pixabay puedes encontrar más de 690 000 fotos gratis, vectores e ilustraciones a través de un sencillo buscador.
- Unsplash. Un banco de imágenes sin copyright con miles de fotografías gratis de alta resolución Es uno de los bancos de imágenes para descargar gratis más conocidos debido a la increíble calidad y a sus fotos de alta resolución.
- Flickr: Mucho más que un simple banco de imágenes gratis para webs. Para descargar imágenes gratis no necesitas registrarte, pero al registrarte obtienes hasta 1000 Gb de almacenamiento gratuito para todas tus fotografías.

- Gratisography: Stock de imágenes gratis joven pero imprescindible.
- Morguefile: el banco de imágenes gratis de alta resolución que no te puedes perder
- Freepik: imágenes vectoriales libres de derechos en el mejor metabuscador. Es el banco de imágenes vectoriales gratuito más grande e importante a nivel mundial. Cuenta con más de 1138 millones de descargas y más de 20 millones de visitas mensuales a la web.

CREACIÓN DE LÍNEAS EN EL TIEMPO:

- Timeline: Herramienta multimedia de creación de líneas del tiempo interactivas. Tanto estudiantes como profesores pueden crear ejes cronológicos y añadir acontecimientos destacados.

RECURSOS PLAN DE LECTURA:

- Audiocuentos: Mundo primaria (también tiene cuentos interactivos, adivinanzas, cuentos, etc),
- cuentos clásicos, cuentos para dormir, cuentos infantiles, sonolibro, vídeo de cuentos infantiles…
- Adivinanzas.
- Lecturas comprensivas: 1º y 2º primaria, 3º y 4º de primaria, 5º y 6º de primaria.
- Lecturas cortas, trabalenguas (diferentes categorías: en inglés, fáciles, difíciles, infantiles, de animales…).
- Poemas: diferentes clasificaciones.
- Bosque de fantasía: web con cuentos, poemas, adivinanzas, fábulas, leyendas, juegos, etc.
- El parque de las emociones: página web con cortos educativos para trabajar valores y las emociones.
- Las cebras salen: página web con cortos educativos para trabajar valores.
- Rejuega.com: cortometrajes para trabajar valores y emociones.

PROGRAMAS PARA GRABAR PODCAST O GRABADOR DE VOZ:

- QuickTime: grabador de voz. No utiliza ningún tipo de comprensión y es sencillo utilizarlo. No permite editar la voz ni añadir sintonías extras.
- Audacity: Es sencillo y con una gran interfaz, que tiene lo indispensable para poder editar audio de calidad.
- Garageband: está diseñado para producción musical, pero es una opción muy útil para realizar grabaciones de todo tipo. Solo está disponible en Mac y es completamente gratuito.
- Adobe Audition: Este software forma parte de la suite Creative Cloud de Adobe y como muchos otros programas que están incluidos en ella, está entre los mejores de su sector. Perfecta para grabar, editar las grabaciones y conseguir resultados totalmente profesionales gracias a las múltiples herramientas y tecnologías que incluye. Adobe distribuye este software bajo modelo de suscripción y está disponible para Windows y Mac.
- Speaker Studio: Esta aplicación está disponible tanto para iOS como para Android y es una de las más completas disponibles. Entre sus características está la posibilidad de emitir en directo o grabar en varias pistas para posteriormente publicarlas en la plataforma que prefieras.

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO IX – LISTA DE CONTROL DE LOS INDICADORES DE LOGRO

E: Excelente **S: Satisfactorio** **M: Mejorable** **I: Insuficiente**

Indicadores de logro	E	S	M	I
Transfiere prácticas innovadoras en el uso pedagógico de las tecnologías digitales a su contexto educativo, adaptando las necesarias y usando los recursos digitales utilizados antes en situaciones de aprendizaje.	☐	☐	☐	☐
Integra las tecnologías digitales en su programación y práctica educativa de forma que el alumnado tiene que hacer un uso plural, diversificado, selectivo y responsable de ellas para desarrollar las actividades propuestas con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje.	☐	☐	☐	☐
Resuelve los problemas técnicos y pedagógicos que puedan surgir en su práctica docente gracias a que posee un conocimiento teórico y práctico consolidado de las tecnologías, tanto generales como de la materia o ámbito que imparte.	☐	☐	☐	☐
Presta apoyo informal a otros docentes en la implementación de las tecnologías digitales en el aula o en el diseño de la planificación didáctica para su integración.	☐	☐	☐	☐
Transfiere estrategias de comunicación e interacción con el alumnado y configura las tecnologías digitales disponibles para responder a nuevas situaciones de aprendizaje, con el fin de mejorar el apoyo y la orientación.	☐	☐	☐	☐
Adapta al contexto educativo estrategias en las que, gracias a las tecnologías digitales, puede obtener información inmediata sobre el proceso de aprendizaje de su alumnado para mejorar la ayuda y orientación proporcionada durante el proceso.	☐	☐	☐	☐
Aplica estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos que permitan detectar y categorizar los problemas concretos que su alumnado puede tener durante el proceso de un determinado aprendizaje y para modelizar las orientaciones, ayudas, información de apoyo y actividades de refuerzo, empleando tecnologías digitales.	☐	☐	☐	☐
Implica al alumnado en el proceso de toma de decisiones sobre las estrategias y las tecnologías digitales para el desarrollo del aprendizaje entre iguales.	☐	☐	☐	☐

CEIP PINARES DEL CEGA

ANEXO X – EVIDENCIAS GRÁFICAS TIC PINARES DEL CEGA



CEIP PINARES DEL CEGA