

PLAN DIGITAL



CURSO ESCOLAR	2025-2026
----------------------	------------------

CÓDIGO DE CENTRO	37004662
DENOMINACIÓN	CEIP MIGUEL DE UNAMUNO
LOCALIDAD	PEÑARANDA DE BRACAMONTE
PROVINCIA	SALAMANCA



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

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

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

1. INTRODUCCIÓN

- Contexto socioeducativo.
- Justificación y propósitos del Plan.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro:

- 2.1.1. Autorreflexión: integración de tecnologías en los procesos de centro.
- 2.1.2. Autorreflexión: capacidad digital docente.
- 2.1.3. Análisis interno: debilidades y fortalezas.

2.2. Objetivos del Plan de acción.

- 2.2.1. Objetivos de dimensión educativa.
- 2.2.2. Objetivos de dimensión organizativa.
- 2.2.3. Objetivos de dimensión tecnológica.

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

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

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

- 3.1.1. Funciones, tareas y responsabilidades: Equipo Directivo, Comisión TIC, Responsable de medios informáticos...



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

- 3.1.2. El Plan Digital CoDiCe TIC en relación con los documentos y planes institucionales.
- 3.1.3. Integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos en el centro: gestión, organización, acciones y evaluación.
- 3.1.4. Propuestas de innovación y mejora:

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

- 3.2.1. Proceso de integración didáctica de las TIC.
- 3.2.2. Criterios y modelos metodológicos y didácticos para la integración de las tecnologías en el aula.
- 3.2.3. Procesos de individualización para la inclusión educativa.
- 3.2.4. Propuesta de innovación y mejora:

3.3. Desarrollo profesional.

- 3.3.1. Procesos para la detección de las necesidades formativas del profesorado.
- 3.3.2. Estructuración del proceso formativo para la integración curricular de las TIC.
- 3.3.3. Estrategias de acogida para la integración y adaptación del profesorado.
- 3.3.4. Propuesta de innovación y mejora:

3.4. Procesos de evaluación.

- 3.4.1. Procesos educativos.
- 3.4.2. Procesos organizativos.
- 3.4.3. Procesos tecnológicos.
- 3.4.4. Propuesta de innovación y mejora.

3.5. Contenidos y currículos

- 3.5.1. Integración curricular de las TIC en las áreas, como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
- 3.5.2. Secuenciación de contenidos para la adquisición de la competencia digital.
- 3.5.3. Estructuración y acceso a los contenidos, recursos didácticos digitales y servicios para el aprendizaje.
- 3.5.4. Propuesta de innovación y mejora.



3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social

- 3.6.1. Definición del contexto del entorno de colaboración, interacción y comunicación de la comunidad educativa.
- 3.6.2. Criterios y protocolos de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.
- 3.6.3. Diagnóstico y valoración de la estructura, la organización y los servicios de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.
- 3.6.4. Propuesta de innovación y mejora.

3.7. Infraestructura

- 3.7.1. Descripción, categorización y organización de equipamiento y software.
- 3.7.2. Definición, clasificación y estructuración de redes y servicios de aula, de centro y globales–institucionales.
- 3.7.3. Organización tecnológica de redes y servicios.
- 3.7.4. Planificación de equipamiento, organización, mantenimiento y gestión de equipos y servicios.
- 3.7.5. Actuaciones para paliar la brecha digital.
- 3.7.6. Valoración y diagnóstico de estructura, funcionamiento y su uso educativo.
- 3.7.7. Propuesta de innovación y mejora.

3.8. Seguridad y confianza digital

- 3.8.1. Estructura organizativa de seguridad de servicios, redes y equipos. Estrategias y responsabilidades.
- 3.8.2. Criterios de almacenamiento y custodia de datos académicos, didácticos y documentales.
- 3.8.3. Actuaciones de formación y concienciación.
- 3.8.4. Criterios de evaluación de seguridad de datos, redes y servicios y su adecuación a la normativa de protección de datos y seguridad.
- 3.8.5. Propuesta de innovación y mejora:

4. EVALUACIÓN

4.1 Seguimiento y diagnóstico.

4.2. Evaluación del Plan.

4.3 Propuestas de mejora y procesos de actualización.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación y propósitos del plan.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) inciden de forma cada vez más determinante en la vida de las personas y, en consecuencia, en el campo de la educación. En este último ámbito, el educativo, la inclusión de la competencia básica “competencia digital” como elemento del currículo nos introduce en un momento sustancialmente distinto y crea nuevos escenarios educativos. Ya no estamos, por tanto, sólo ante un fenómeno social, cultural y económico, sino que ahora el nuevo marco legal de educación concede un carácter preceptivo al uso de las TIC.

La competencia digital consiste esencialmente en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. De ello se deriva que el dominio de las TIC se va haciendo tan esencial como el de las técnicas instrumentales clásicas.

El Plan TIC recoge las estrategias, las adaptaciones, la organización de los recursos y los procesos de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a las características de los alumnos y la propuesta curricular del CEIP MIGUEL DE UNAMUNO. Propone que se utilicen las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la actividad escolar y educativa y contribuyan a su mejor formación como alumnos y ciudadanos.

Las posibilidades didácticas y pedagógicas que nos ofrecen el acceso y gestión de la información y del conocimiento, conceden a esta competencia un peso específico como eje transversal dentro de la actividad docente. Todo ello exige transformaciones que afectan a la globalidad del proceso educativo en sus aspectos metodológicos, organizativos, de gestión y curriculares. Es precisamente este impacto o trascendencia global de las TIC lo que justifica la confección de este plan como documento de referencia que recoja y regule todos los aspectos concernientes a la integración de las TIC en el centro.

1.2. Contexto socioeconómico

El CEIP MIGUEL DE UNAMUNO consta de 3 unidades de Educación Infantil y 7 de Educación Primaria (existe un curso desdoblado). Está dividido en dos edificios independientes: en uno de ellos se imparte Educación Primaria, y en el otro se imparte Educación Infantil además de algunas especialidades.

Es el colegio más cercano al centro de la localidad, por lo que podemos acceder a cualquier lugar de interés sin hacer largos recorridos.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Las familias son en su mayoría nucleares formadas por padre, madre y dos hijos. Son excepcionales las familias numerosas, los casos de familias monoparentales cada vez son más y hay un grupo de ellas que tienen sólo un hijo. Por otro lado, el número de familias extranjeras es insignificante. El nivel socioeconómico es amplio y variado. La variedad en ocupaciones conlleva una gran diversidad de poder adquisitivo, verificándose la heterogeneidad a nivel socioeconómico y cultural. El nivel de relación y participación de las familias en las actividades del centro es bueno y con alto grado de implicación por parte de la mayoría.

Culturalmente, el centro se encuentra en una localidad muy rica: cuenta con Escuela de Música, Escuelas Deportivas (fútbol, atletismo, tenis, gimnasia rítmica), Escuela Oficial de Idiomas, Teatro-Cine, Biblioteca (FGSR) y el CITA (Centro de Innovación de Tecnologías Avanzadas). Gracias al CITA el profesorado del CEIP Miguel de Unamuno se mantuvo al día en temas relacionados con la educación y las Nuevas Tecnologías.

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro.

2.1.1. Autorreflexión: integración de tecnologías en los procesos de centro

Para un correcto análisis de la situación del centro hemos utilizado la herramienta de autoevaluación SELFIE. En esta autoevaluación han participado alumnado, profesorado y equipo directo (ver informe SELFIE en detalle).

A partir del informe hemos sacado unas conclusiones sobre cómo se utilizan las tecnologías digitales en nuestro centro.

El índice de participación ha sido el siguiente:

- Equipo directivo 100 %
- Profesorado 72 %
- Alumnado 87 %

El informe da una puntuación en cada una de las 8 áreas en las que está desglosado. Estas son: liderazgo, colaboración y redes, infraestructura y equipos, desarrollo profesional continuo, pedagogía: apoyos y recursos, pedagogía: implementación en el aula, prácticas de evaluación y competencias digitales del alumnado.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

LIDERAZGO

Esta área se centra en el papel que desempeña el liderazgo en la integración de las tecnologías digitales a nivel de centro educativo.

La puntuación media es de 4. Existe una diferencia de más de medio punto entre el perfil del equipo directivo (4.3) y el del profesorado (3.7).

Centrándonos en los subapartados del área obtenemos un 3.7 en “Estrategia digital”, un 3.8 en “Desarrollo de la estrategia con el profesorado” y un 4.5 en “Nuevas modalidades de enseñanza”.

El área de liderazgo presenta ciertas fortalezas. Se podría mejorar en el desarrollo de una estrategia digital común para todo el centro.

B. COLABORACIÓN Y REDES.

Esta área se centra en las medidas que los centros educativos pueden aplicar para promover una cultura de colaboración y comunicación para compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de la organización.

La puntuación media es de 3.7. Existe una diferencia significativa entre la media del perfil del equipo directivo (4) y el perfil del profesorado (3.4). La media de los alumnos coincide con la del equipo directivo. La mayor diferencia está en el subapartado B1. Evaluación del progreso en materia de enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales.

Se usan bastante las redes de comunicación a través de las que estamos en contacto profesores, alumnos y familias (Whatsapp, Teams). No todo el profesorado hace uso de ellas o utiliza las mismas aplicaciones. Se podría mejorar unificando el uso de las distintas aplicaciones en todos los cursos y áreas.

En cuanto a la Evaluación del progreso con tecnologías digitales, nos falta dejar evidencias por escrito.

C. INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPOS

Las preguntas de esta área se centran en la infraestructura (p. Ej. Equipos, software, conexión a internet). Disponer de una infraestructura adecuada, fiable y segura puede permitir y facilitar el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

La puntuación media es de 4.5. Las preguntas de los tres perfiles dan una puntuación media de entre 4 y 5. Deducimos que la infraestructura del centro es adecuada, pero se podría mejorar.

Actualmente tenemos, paneles digitales en todas las aulas, dos aulas de informática con ordenadores de sobremesa y 12 miniportátiles que están ubicados en una de las aulas de informática. Sería deseable tener equipadas todas las aulas con miniportátiles para uso de los alumnos.

D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO

Las preguntas de esta área se centran en la manera en que el centro apoya el desarrollo profesional continuo (DPC) de su personal a todos los niveles. El DCP puede respaldar el desarrollo y la integración de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que utilicen las tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.

La puntuación media es de 4. Hay una diferencia de 0.6 entre la media del perfil del equipo directivo y el perfil del profesorado que considera mejorable el apoyo del equipo directivo para el intercambio de experiencias dentro del centro y la reflexión conjunta de las necesidades de DPC en lo relativo a la enseñanza con tecnologías digitales.

E. PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS

Esta área se centra en la preparación del uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

La puntuación media es de 4.6. Vemos fortaleza en el subapartado E1. Recursos educativos en línea y en el E.4. Comunicación la comunidad educativa.

El perfil de profesorado da la puntuación más baja a los subapartados E2. Creación de recursos digitales y al E.3. Empleo de entornos virtuales para el aprendizaje que pueden ser dos aspectos de mejora a considerar.

F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA.

Esta área se centra en la implementación en el aula de las tecnologías digitales para el aprendizaje, actualizando e innovando en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

La puntuación media es de 3.8. Hay una llamativa diferencia entre la puntuación que se desprende de las respuestas del equipo directivo en comparación con lo que ponen de manifiesto el profesorado y el alumnado.

El equipo directivo valora muy positivamente el trabajo del profesorado.

Analizando los resultados obtenidos de las respuestas de profesora y alumnado observamos que los apartados que menos puntuación obtienen son los siguientes: F1. Adaptación a las necesidades del alumnado, F5. Colaboración del alumnado y F6. Proyectos interdisciplinares. Estos subapartados deberían contemplarse en la selección de objetivos y actuaciones de este plan.

G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN

Esta área se refiere a las medidas que los centros podrían considerar para sustituir la evaluación más tradicional por un conjunto de prácticas más amplio.

La puntuación media es de 4. En esta área hay una notable diferencia entre la puntuación del perfil del equipo directivo y el de profesorado, en algunos subapartados de hasta 2 puntos.

Analizando las respuestas del perfil del profesorado se deduce que se sigue priorizando el papel frente a los recursos digitales y que es mejorable el uso que se hace de los recursos digitales para la retroalimentación, autorreflexión sobre el aprendizaje y la coevaluación.

H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO

Esta área estudia el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten al alumnado el uso desenvuelto, creativo y crítico de las tecnologías digitales.

La puntuación media es de 4.1.

La media del perfil del alumno es de 4.3. El alumnado está muy motivado hacia el uso de las tecnologías. Desde hace años, y en todos los cursos desde infantil a primaria, se dedica un tiempo exclusivo del horario lectivo a trabajar con el alumnado contenidos relacionados con las nuevas tecnologías. Estamos comprometidos en desarrollar la competencia digital en nuestro alumnado y estos valoran positivamente este trabajo. El subapartado al que menor puntuación dan es al H4. Verificar la calidad de la información, por lo que debemos tenerlo en cuenta a la hora de establecer los objetivos de este plan.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

En cuanto al perfil tanto del equipo directivo como el del profesorado, los subapartados a los que menos puntuación dan son: H6. Otorgar reconocimientos al trabajo de los demás, H7. Creación de contenidos digitales. Aspectos a tener en cuenta en el desarrollo de este plan.

A partir del informe generado por SELFIE y de las conclusiones obtenidas, hemos realizado un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) que nos ha permitido reflexionar sobre nuestra realidad y elaborar el Plan Digital de centro en términos de objetivos y actuaciones.

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Baja formación de las familias en las Nuevas Tecnologías. • Entre el profesorado del centro hay diferentes niveles en la competencia digital. • Hay que desarrollar una estrategia digital común para todo el centro. • Falta de equipamiento tecnológico en las aulas. • No se realiza una evaluación formal del uso de las TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de tiempo para crear y desarrollar actividades y material de enseñanza-aprendizaje digital. • Familias cuya competencia digital es media-baja. • Falta de implicación de algunas familias en el uso de herramientas digitales.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Desde hace años, se establece en el horario lectivo de los alumnos tiempo para trabajar las TIC. • Nuevo equipamiento tecnológico (equipos y paneles) • Implicación del ED y C.TIC en la elaboración de un Plan TIC coherente y adaptado al Centro. • Bastante implicación del profesorado en su formación TIC. • Familias y alumnado que usan TEAMS para comunicarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés del alumnado en el uso de las TIC. • Equipamiento nuevo: 2 aulas de informática con equipos nuevos, paneles, miniportátiles.

2.2. Objetivos del Plan de acción.

a) Objetivos de dimensión educativa:



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de Castilla y León
Consejería de Educación

- Potenciar entre el profesorado la integración de los recursos TIC en la práctica docente, considerándolos como parte esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizar las TIC como una herramienta más del trabajo en tareas habituales del Centro: programaciones, memorias, planes, circulares, etc.
- Fomentar la utilización de programas y herramientas para la creación de materiales didácticos propios.
- Incluir apartados en las programaciones didácticas que reflejen la utilización de las TIC.
- Incorporar a los criterios de evaluación e indicadores de logro de cada área indicadores específicos que permitan conocer el progreso del alumno en la adquisición de la competencia digital.
- Desarrollar modelos de evaluación sobre la utilización de los medios tecnológicos (rúbricas).
- Promover la creación de un repositorio de recursos TIC, accesible a todo el profesorado del centro.
- Utilizar las TIC como medio de intercambio de experiencias aprovechando los recursos de comunicación.
- Aumentar la competencia digital del alumnado implicándole en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizar por parte de profesores y alumnos los recursos alojados en el Portal de Educación de la Junta de Castilla y León.
- Fomentar, entre el alumnado, el uso del ordenador como medio de investigación, de ampliación de conocimiento y de elaboración de proyectos a nivel individual y/o colectivo.
- Seguir dedicando un tiempo de docencia directa con todo el alumnado para favorecer su competencia digital.
- Formar al alumnado en el uso adecuado y seguro de las TIC, haciendo especial hincapié en el respeto a la propiedad intelectual y los riesgos de Internet.

b) Objetivos de dimensión organizativa:

- Aplicar las TIC en los principales procedimientos de gestión administrativa y académica: matriculaciones, expedientes, notificaciones, contabilidad, boletines de notas, control de asistencia, actas de evaluación, gestión de biblioteca, etc. mediante herramientas informáticas o programas específicos proporcionados por la



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Administración y cuyo acceso se realiza a través del Portal de Educación, realizando dicho acceso a la web sólo a través de personal autorizado.

- Garantizar la seguridad y confidencialidad de todos los datos relativos a miembros de la comunidad educativa.
- Mantener actualizada la página web del centro con información relevante de la vida del centro e incluyendo en ella los modelos de documentos necesarios para el profesorado y para las familias.
- Seguir potenciando el uso de las redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram) como herramienta de información de las actividades realizadas en el centro.
- Utilizar Office 365 para compartir información y crear documentos del centro de forma colaborativa.
- Convertir en señal distintiva la utilización de las TIC en toda la actividad del Centro.

c) Objetivos de dimensión tecnológica:

- Dotar al centro de la infraestructura necesaria para poder desarrollar la competencia digital de manera adecuada.
- Realizar labores de mantenimiento periódicas para garantizar las buenas condiciones de los equipamientos y la renovación de los materiales deficientes u obsoletos, en instalaciones para uso del profesorado, alumnado y dependencias administrativas del centro (secretaría, administración, dirección).

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

El CEIP Miguel de Unamuno cuenta desde hace años con un plan TIC, que será sustituido por este nuevo documento elaborado por la Comisión TIC.

La Comisión se reunirá una vez al principio de curso (planificación, organización...), una vez cada trimestre (seguimiento del Plan) y una vez a final de curso (evaluación). A pesar de ello, el plan estará sujeto a la revisión permanente a lo largo del curso. La Comisión TIC realizará un informe reflejando la valoración final y propuestas de mejora en la memoria final del curso. Esta será evaluada y aprobada, finalmente, por el Claustro y el Consejo Escolar.

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

Se dará a conocer en la web del centro y las familias conocerán su puesta en marcha a través del Consejo Escolar, de las reuniones generales de tutoría y del profesorado. De su dinamización se ocupará, principalmente, la Comisión TIC/Red XXI con el apoyo del equipo directivo y la colaboración de los distintos equipos de ciclo.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Para la realización del Plan TIC es necesaria la implicación de todo el claustro, de los equipos de ciclo y en especial de los tutores/as y profesorado especialista, pues son los que en última instancia llevarán a cabo las actividades relacionadas con las TICs.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

3.1.1. Funciones, tareas y responsabilidades: Equipo Directivo, Comisión TIC, Responsable de medios informáticos...

El equipo directivo de un centro educativo desempeña un papel fundamental en la implementación exitosa del plan CoDiCeTIC. Sus funciones son clave para garantizar que la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se lleve a cabo de manera efectiva y alineada con los objetivos pedagógicos del centro.

1. Liderazgo y Definición de Estrategias:

El equipo directivo tiene la responsabilidad de proporcionar un liderazgo claro y visionario en el proceso de integración de las TIC. Esto implica:

- Establecer una visión estratégica para la integración de las TIC en el plan educativo del centro.
- Definir objetivos claros y alcanzables en términos de uso de la tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

2. Asignación de Recursos:

El equipo directivo es responsable de asignar los recursos necesarios para apoyar la integración de las TIC. Esto implica:

- Garantizar la disponibilidad de infraestructura tecnológica adecuada, incluyendo hardware, software y conectividad a internet.
- Destinar fondos para la formación y el desarrollo profesional del personal docente en el uso efectivo de las TIC.
- Establecer mecanismos para la adquisición y actualización de tecnología, en función de las necesidades del centro y los avances en el campo de la educación digital.

3. Supervisión y Evaluación:

El equipo directivo supervisa y evalúa continuamente el progreso de la implementación de las TIC en el centro. Esto implica:



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

- Monitorear el uso de la tecnología en el aula y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizar la retroalimentación de estudiantes, padres y personal para identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias de implementación de las TIC en consecuencia.

4. Fomento del Clima Escolar Digital:

El equipo directivo debe fomentar un clima escolar que promueva el uso seguro, responsable y ético de las TIC. Esto implica:

- Educar a la comunidad escolar sobre los riesgos y beneficios asociados con el uso de la tecnología.
- Promover la inclusión digital y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las herramientas y recursos tecnológicos.

3.1.2. El Plan Digital Código TIC en relación con los documentos y planes institucionales. en relación a los documentos institucionales.

Todos nuestros documentos y planes institucionales de centro están digitalizados y a disposición de la comunidad educativa en la página Web del centro. Actualmente, están en proceso de revisión para incluir actualizaciones derivadas del Plan Código TIC.

1. Proyecto Educativo. El PEC establece, entre otras muchas cuestiones, las funciones del responsable de medios audiovisuales y del coordinador TIC.
2. Programación General Anual. La PGA establece los pilares en los que se sustenta la acción formativa del colegio, estableciendo entre otros los siguientes objetivos:

Promover un mayor uso de las nuevas tecnologías de que disponemos en el desarrollo de las actividades del aula.

Fomentar la integración de las tecnologías de la información y la comunicación, del Programa de TIC que se desarrolla en el Centro.

3. Propuesta Curricular. La Propuesta Curricular está íntimamente relacionada con las TIC, a las que hace referencia constantemente.

4. Plan de Atención a la Diversidad. El Plan de Atención a la Diversidad incluye, dentro de los recursos materiales:

“El Centro pone a disposición del profesorado ordinario y de los especialistas de apoyo distintos materiales de utilidad para atender necesidades específicas (libros de consulta, cuadernillos, juegos educativos, etc.), siendo relevante el uso de las TIC para individualizar la enseñanza. Además, cuenta con una partida presupuestaria específica para las necesidades que puntualmente puedan seguir.”



5. Plan de Lectura. El Plan de Lectura hace alusiones a las TIC, trabajando textos informáticos.

6. Las programaciones didácticas de los distintos cursos y áreas también están digitalizadas.

3.1.3. Integración de las Tic en los procesos administrativos y educativos en el centro: gestión, organización, acciones y evaluación.

Los programas de gestión administrativa que utiliza el centro:

– Página Web del centro

Nuestra web posibilita la comunicación entre el colegio y la comunidad educativa. En ella aparecen recogidos todos los documentos y planes institucionales, así como la organización del centro y otros datos como el calendario escolar, el horario de centro y de secretaria, el programa RELEO PLUS, la admisión de alumnos, el periodo de adaptación, etc. La página Web es modificada y actualizada por el coordinador TIC al principio de curso y siempre que es necesario.

– Programa COLEGIOS

Aplicación informática utilizada especialmente para todo lo relacionado con el alumnado (matriculación, introducción de calificaciones, documentos oficiales, elaboración de certificados...), profesorado (datos académicos y personales...) y de organización de centro (programas, órganos colegiados, AMPA...). Este programa es utilizado diariamente por el equipo directivo.

– STILUS

Permite mantener actualizados los datos de admisión, programa RELEO, convivencia, estadística, otros programas como madrugadores, gestión de aulas virtuales, ATDI... Este programa es utilizado a diario por el equipo directivo.

– Programa GECE

Programa utilizado para la gestión económica del centro. Es gestionado por la secretaria del centro cuando es preciso.

– Abies

Programa informático para la gestión de la biblioteca escolar. Nos permite consultar los fondos de los que disponemos en nuestra biblioteca, así como prestar y devolver libros a alumnos/as, profesores y a aquellas familias que solicitan libros. Este programa es conocido y utilizado por todo el claustro. La administración del programa recae en la responsable de la biblioteca y el Coordinador de Medios Audio-visuales.



– Teams

Herramienta que nos permite la comunicación entre docentes, entre alumnado y profesorado, y entre profesores y familia. En esta plataforma tenemos creados diversos equipos (de centro, de la CCP, de la Comisión TIC...) para intercambiar información, recursos, documentos que pueden ser editados por varias personas a la vez, etc. y para realizar llamadas/videollamadas si fuese necesario. El programa es conocido y utilizado por todo el profesorado del centro.

– Email corporativo

Utilizamos diariamente el correo electrónico de Educacyl para el intercambio de información y comunicación entre equipo directivo, profesorado, familias, instituciones, administraciones...

– One Drive

Nos servimos de esta plataforma de almacenamiento en la nube para copiar documentos personales e institucionales.

3.1.4. Propuestas de innovación y mejora.

	Medidas	Estrategia	Responsable	Temporalización
1	Continuar impulsando las TIC	Continuar impulsando las TIC	Continuar impulsando las TIC	Continuar impulsando las TIC
2	Mantenimiento adecuado de equipos y espacios para su uso.	Retirada y/o renovación de equipos obsoletos o en peor estado. Reorganización de espacios, tanto físicos como web.	Comisión TIC.	Durante el primer trimestre.
3	Actualizar los planes y proyectos de centro con respecto al Plan Digital.	Creación o modificación de nuevos documentos.	Comisión TIC.	A lo largo del curso.



4	Digitalizar todas las actas de los diferentes niveles y ciclos.	Digitalización de los documentos.	Equipo Directivo. Coordinadores de nivel y ciclo.	Durante el primer trimestre.
---	---	-----------------------------------	---	------------------------------

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

3.2.1. Proceso de integración didáctica de la TIC.

En el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, se contempla en el artículo 10 de contenidos de carácter transversal:

“1. Además de los establecidos en artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, en sus apartados 3 y 5, en todas las áreas de la etapa se trabajarán las tecnologías de la información y la comunicación, y su uso ético y responsable.”

Además, en el artículo 7, sobre competencias claves, aparece que la competencia d) es competencia digital.

Desde Educación Infantil a Primaria se promueve el uso de las TIC teniendo en cuenta las necesidades e inquietudes de cada nivel. Desarrollando actividades y contenidos secuenciados y temporalizados y atendiendo a las capacidades y conocimientos que van adquiriendo los alumnos. El agrupamiento de los alumnos en el aula se hace dependiendo de la actividad que se vaya a realizar. También se usan los Paneles Interactivos en actividades grupales y en las que participan los alumnos individualmente.

En 1º, 2º y 3º de Primaria se realizan actividades en los Paneles Interactivos del aula, individuales y de grupo.

Desde Infantil a 4º de Primaria tienen una sesión semanal de robótica en la que van a las aulas de informática.

La metodología que se plantea es activa, práctica, participativa, individualizada y en la medida de lo posible se fomenta la autonomía de los alumnos. El profesor es quien dirige, guía y coordina el trabajo. Se tiene presente que es una herramienta que debe convertirse en habitual, que sirve para mejorar los aprendizajes de las áreas del currículo y, en definitiva, para adquirir las Competencias.

La presencia del profesor es más directa cuantos más pequeños son los alumnos para poco a poco ir dando más autonomía.



Realizar con alumnos una actividad con Nuevas Tecnologías supone una preparación y planificación. La programación es flexible y adaptada a nuestros alumnos y susceptible de ser modificada para mejorarla. Pasos a considerar:

- Concretar las ideas generales a tener en cuenta para intervenir con los alumnos en el aula ordinaria o TIC.
- Facilitar la autonomía de los alumnos para el uso de los ordenadores y Paneles.
- Potenciar la participación de todos los alumnos, valorando actitudes de respeto, cooperación e integración.
- Inculcar que el empleo educativo del ordenador lleva consigo trabajo, aprendizaje, actividad, diversión y esfuerzo.
- Realizar actividades adaptadas a los alumnos, y en las que cada uno pueda desarrollar la actividad según su nivel, sus ritmos de aprendizaje y sus aptitudes.
- Fomentar actitudes de cuidado del material, cuidado de los ordenadores y del mobiliario.

Antes de comenzar se planifica la actividad (selección de programas o recursos que se van a utilizar, actividades a realizar, número de sesiones, integración dentro de la programación del curso).

Los programas educativos utilizados en los distintos niveles, desde Infantil a Primaria, están recogidos en las aulas o instalados en el ordenador.

En las aulas de informática los ordenadores tienen instalados los programas necesarios para el trabajo semanal que se realiza con los niños en la sesión de informática.

En 5º y 6º de Primaria se utiliza Educacyl y el correo electrónico para el intercambio de trabajos, enlaces a web, etc.

Las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo son atendidas por el profesor tutor, profesorado de PT, AL y profesorado de apoyo. Estos niños también trabajan con los recursos informáticos, tanto dentro de las actividades de su grupo clase, como de forma más individualizada, lo que permite incidir mejor en algunos aspectos educativos. Por ello tanto el aula de PT como de AL cuentan con un ordenador y un Panel Interactivo. El trabajo con estos medios nos permite aumentar su autoestima proponiendo actividades motivadoras y adaptadas a sus conocimientos y habilidades.

Todas las aulas, tanto de Infantil como de Primaria, tienen un Panel Interactivo y un ordenador. Disponemos de otra aula con Panel y ordenador utilizados por los profesores especialistas y dos aulas de informática con Paneles y ordenadores.



Cada profesor o especialista hace uso de los medios informáticos según sus criterios y programación de aula. A parte todos los alumnos desde Infantil a 4º de Primaria pasan por las aulas de informática una vez a la semana durante 30 minutos. El profesor encargado de dar informática se va al aula de informática y el profesor tutor se queda en clase con la mitad de los alumnos. Aunque nos gustaría que todos los alumnos tuvieran una hora semanal de informática, debido a la falta de personal no se puede llevar a cabo, ya que se priorizan las horas de las que dispone el Centro para el apoyo en el aula a los niños con dificultades de aprendizaje.

Los alumnos dispondrán de 5º y 6º disponen de un miniportátil (anteriores de RED XXI) con el que realizar trabajos individualmente y en grupo en las diferentes áreas.

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

Todo el profesorado del centro utiliza diariamente herramientas digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, no existen criterios comunes para el desarrollo de la competencia digital. Por este motivo, una de nuestras prioridades es establecer los contenidos para la adquisición de esta competencia.

Asimismo, la comisión TIC ha elaborado un repositorio en Teams de carpetas digitales para ser utilizado por el resto del profesorado. En estas carpetas todo el claustro puede compartir documentos institucionales y que pueden ser de utilidad para otros compañeros, así como todas las programaciones, evaluaciones actuales y anteriores, etc.

El centro proporciona (si es solicitado) siempre tanto a docentes como a alumnado y familias, nombres de usuario y contraseña de las aplicaciones que utilizamos en el centro como Educacyl.

Actualmente hemos implementado en el centro nuevos usos en el manejo de las TIC dándole un enfoque hacia nuevas metodologías activas tal y como refleja nuestro plan de trabajo sobre la digitalización de la Biblioteca.

En la siguiente tabla se recogen criterios, modelos metodológicos y didácticos y responsables.

CRITERIOS, MODELOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS	RESPONSABLE
---	-------------



Desarrollo del trabajo autónomo del alumnado en la utilización de los medios informáticos.	Profesorado
Diseño de actividades individuales y colectivas relacionadas con el desarrollo de las áreas del currículo, las cuales favorezcan la individualidad y los diferentes ritmos de aprendizaje.	Profesorado
Desarrollo de la competencia aprender a aprender relacionado con la búsqueda de información derivada de las diferentes áreas del currículo.	Profesorado
Formación del espíritu crítico del alumnado en relación con la información disponible en medios digitales.	Profesorado
Adopción de medidas básicas de seguridad como usuarios de medios digitales y/o virtuales.	Profesorado
Concienciación sobre el uso responsable de las TIC.	Profesorado

3.2.3. Procesos de individualización para la inclusión educativa.

El uso de las TIC como medio de compensación educativa y facilitador de aprendizajes es usado para atender a la diversidad del alumnado con gran frecuencia y en variadas ocasiones.

Los tutores utilizan principalmente herramientas como Fiction Express, traductores o Teams, entre otras, para adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera individualizada a las características particulares de cada alumno/a.

Otros especialistas utilizan plataformas proporcionadas por las editoriales para favorecer los aprendizajes de manera individualizada como, por ejemplo, la plataforma Evocacion o de Oxford.

Estos usos de las TIC como medio de atención a la diversidad y como elemento favorecedor de la inclusión quedan reflejados en la siguiente tabla.



PROCESO	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
Facilitar la comprensión de tareas y de vocabulario de los alumnos con desconocimiento del idioma a través de traductores online y/o buscadores de imágenes en el caso de los alumnos más pequeños.	Profesorado que imparte clase al alumnado con desconocimiento del idioma.	Todo el curso.
Adaptar el ritmo de aprendizaje de cada alumno a través de los recursos de plataformas.	Profesores tutores y/o especialistas.	Todo el curso.
Permitir que el alumnado que no tenga acceso a equipos informáticos y/o conexión en casa pueda usar los recursos digitales del centro de lunes a jueves de 4 a 6 de la tarde.	Profesorado de tarde en el centro.	De octubre a mayo.
Acceso a bancos de recursos (esquemas, vídeos, fichas de refuerzo y/o ampliación...) en los equipos de Teams como facilitadores de aprendizaje.	Profesorado.	Todo el curso.
Uso de metodologías activas como medio facilitador de aprendizajes a diferentes ritmos.	Profesorado.	Todo el curso.
Facilitar plataformas de lectura en las que cada alumno puede elegir textos adecuados a su nivel de	Profesorado.	Todo el curso



competencia lectora (Fiction Express, Leocyl).		
--	--	--

3.2.4. Propuestas de innovación y mejora.

A parte de la hora semanal de informática, las TIC se utilizan en nuestro centro en los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera no reglada, dependiendo de cada docente el uso y frecuencia con que se utilizan estas herramientas. Sería deseable contar con una organización más eficiente y participativa.

Incardinar las TIC en la planificación de los contenidos de cada área, secuenciar las actuaciones TIC y elaborar documentos para la evaluación de la competencia digital.

Revisar y actualizar al principio de cada curso la secuenciación de contenidos en relación al desarrollo de la competencia digital.

3.3. Desarrollo profesional.

3.3.1. Procesos para la detección de las necesidades formativas del profesorado.

El profesorado del centro suele estar dispuesto a formarse, lo que conlleva una gran ventaja para plantear y planificar la formación.

El proceso de detección de necesidades se lleva a cabo en dos momentos:

- A final de curso: en el último claustro, reuniones de nivel y ciclo, se valora la formación realizada durante el curso que queda reflejado en la Memoria Final y se plantean las necesidades o preferencias para el curso siguiente. Para ello el profesorado expresa sus preferencias que quedan recogidas en la Memoria Final.
- Al principio de curso. A principio de curso siempre se cuenta con profesorado de nueva incorporación y pueden surgir de cara a ese curso nuevas necesidades. Por ello se comenta el plan de formación que teníamos previsto con opción a modificarlo o incluso establecer otra segunda línea de formación. Queda reflejado en el primer claustro.

Además, la mayor parte del profesorado realiza formación a nivel individual proporcionada especialmente por el CFIE.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

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

El profesorado del centro, en su mayoría, ha participado en cursos de formación en el centro y otros impartidos por el CFIE de Salamanca, tanto a través del centro como a título personal.

Desde hace años existe el propósito de que nuestros docentes se formen, por lo que se han hecho cursos y grupos de trabajo para mejorar la competencia digital del profesorado.

En concreto, se ha realizado un Plan de Formación basado en un grupo de trabajo titulado “Digitalización de la Biblioteca Escolar: BIBLIO-TIC-TECA”, en donde a través de la utilización de herramientas y programas informáticos digitales como Abies, nuestros alumnos y profesores han utilizado y modernizado sus bibliotecas escolares utilizando la tecnología. Además, se imparte una hora semanal de Robótica desde 4º a 6º de Primaria.

Para el próximo curso 2024-25, la propuesta formativa continuará con el uso de la robótica y la programación en el aula, ahora que nuestros alumnos están acostumbrados al uso diario y constante de los programas informáticos básicos.

3.3.3. Estrategias de acogida para la integración y adaptación del profesorado.

Es una actuación primordial dentro de nuestro centro. Por ello, el curso pasado aprobamos un Plan de Acogida del Profesorado existiendo dos posibles momentos de incorporación del profesorado al centro:

- a. Docentes que se incorporan al inicio del curso escolar.
- b. Docentes que se incorporan comenzado el curso escolar, normalmente a sustituir a otro compañero/a.
- c. Actividades trimestrales.

El Equipo Directivo dará la información TIC pertinente, así como un dossier con toda la información de funcionamiento del centro, tanto tecnológica como de funcionamiento del centro.



3.3.4. Propuesta de innovación y mejora:

	ACTUACIÓN	INDICADOR	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
P1	Mejorar el plan de acogida del profesorado incluyendo un apartado específico referidos a las TIC.	Modificación del Plan	Equipo directivo y Coordinador TIC	Inicio del próximo curso.
P2	Potenciar la formación a través de proyectos de Innovación Educativa (PIE) relacionados con las TIC.	Cantidad de profesorado que se inscribe en el PIE.	Equipo directivo. Representante del CFIE en el centro.	Final del tercer trimestre y primer trimestre del curso.

3.4. Procesos de evaluación.

3.4.1. Procesos educativos.

Se propondrán tareas, proyectos y trabajos con diferentes herramientas digitales (Word, Power Point, Canva, Genially, Teams, OneDrive, Kahoot, Forms, Plickers...) en los que el alumnado demuestre, no solo el conocimiento de los contenidos curriculares, sino también la destreza digital de la que dispone.

También se trabajará con 3º, 4º, 5º y 6º con los Kits de Lego (construcción y programación). Con el Kit de Lego Essential trabajarán 3º y 4º y con Lego Prime 5º y 6º.

Estos son los indicadores de la competencia digital que los maestros deberán tener como referente en sus programaciones:

3 AÑOS

INDICADORES	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Identifica el botón de encendido y apagado de los dispositivos del aula (Panel Digital, robot)			
Identifica iconos de acceso a aplicaciones			
Utiliza el puntero del panel digital con precisión progresiva			
Muestra interés por el manejo sencillo del robot (bee bot)			



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Reconoce algunas partes del ordenador (monitor, teclado, ratón)			
---	--	--	--

4 AÑOS

INDICADORES	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Identifica el botón de encendido y apagado de los dispositivos del aula (Panel Digital, robot)			
Identifica iconos de acceso a aplicaciones y se inicia en el uso de alguna aplicación.			
Utiliza el puntero del panel digital y se inicia en la escritura.			
Se inicia en el pensamiento computacional a través de la programación vivencial y el uso del robot (bee bot)			
Programa direcciones con una consigna determinada.			
Reconoce algunas partes del ordenador (monitor, teclado, ratón)			
Se inicia en el uso del ratón.			

5 AÑOS

INDICADORES	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Identifica el botón de encendido y apagado de los dispositivos del aula (Panel Digital, robot, ordenador)			
Identifica iconos de acceso a aplicaciones y se inicia en el uso de alguna aplicación.			
Utiliza con soltura el puntero del panel digital y escribe palabras y traza dibujos sencillos.			
Avanza en el pensamiento computacional a través de la programación vivencial y el uso del robot (bee bot)			
Programa direcciones con varias consignas determinadas			
Reconoce algunas partes del ordenador (CPU, monitor, teclado, ratón, altavoces)			
Utiliza el ratón con soltura.			

1º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
Reconoce el ordenador y el panel digital como un elemento cotidiano de nuestro entorno.					



Conoce los elementos y periféricos del ordenador y sus funciones.					
Sabe encender y apagar el panel digita, el ordenador y los periféricos.					
Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					
Usa las TIC de manera ética, responsable y segura: cuidado de los equipos, empleo seguro de los mismos.					
Reconoce e identifica los elementos principales del escritorio.					
Utiliza las ventanas, barras de desplazamiento, botones, enlaces, iconos.					

2º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
Reconoce el ordenador y el panel digital como un elemento cotidiano de nuestro entorno.					
Conoce los elementos y periféricos del ordenador y sus funciones.					
Sabe encender y apagar el panel digita, el ordenador y los periféricos.					
Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					
Usa las TIC de manera ética, responsable y segura: cuidado de los equipos, empleo seguro de los mismos.					
Utiliza herramientas de navegación por internet.					
Maneja de manera autónoma el ordenador como recurso para el aprendizaje en diferentes áreas y con diferentes tipologías de programas.					
Consulta documentos en pantalla (utiliza las ventanas, barras de desplazamiento, botones, enlaces, iconos).					
Reconoce e identifica los elementos principales del escritorio.					
Busca y accede a la información utilizando algunas técnicas aprendidas en clase, identificando, clasificando y comparando la información en diferentes soportes.					

3º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
-------------	---	---	---	---	---



Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					
Usa las TIC de manera ética, responsable y segura: cuidado de los equipos, empleo seguro de los mismos.					
Utiliza herramientas de navegación por internet.					
Maneja de manera autónoma el ordenador como recurso para el aprendizaje en diferentes áreas y con diferentes tipologías de programas.					
Consulta documentos en pantalla (utiliza las ventanas, barras de desplazamiento, botones, enlaces, iconos).					
Reconoce e identifica los elementos principales del escritorio.					
Conoce fuentes de información útil en internet.					
Busca y accede a la información utilizando algunas técnicas sencillas aprendidas en clase, identificando, clasificando y comparando la información en diferentes soportes.					
Utiliza el procesador de textos (Word): conoce la disposición del teclado, introduce palabras, cambia el formato.					
Utiliza el procesador de textos: insertar imágenes.					
Adquiere un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.					
Se inicia en la programación a través del trabajo con el kit LEGO SPIKE ESSENTIAL.					

4º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					
Usa las TIC de manera ética, responsable y segura: usa de manera responsable el acceso a internet. Conoce y evita los riesgos de la navegación por internet.					
Utiliza herramientas de navegación por internet: utiliza el cursor de la barra de direcciones e historial, realiza filtrado de la información.					
Maneja de manera autónoma el ordenador como recurso para el aprendizaje en diferentes áreas y con diferentes tipologías de programas.					



Opera básicamente con el sistema operativo: se mueve por el sistema de archivos, abre/cierra ficheros, crea carpetas, accede a menús contextuales (clic derecho).					
Conoce las operaciones básicas de organización de información en red: sabe acceder a aplicaciones del área de trabajo de una plataforma de aprendizaje.					
Conoce fuentes de información útil en internet.					
Busca y accede a la información utilizando algunas técnicas sencillas aprendidas en clase, identificando, clasificando y comparando la información en diferentes soportes.					
Utiliza el procesador de textos (Word): guardar, abrir, cortar, pegar, insertar imágenes.					
Adquiere un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.					
Maneja el panel digital para realizar exposiciones y actividades.					
Accede a la zona privada del Portal de Educación.					
Accede a Onedrive desde la zona privada del Portal de Educación y crea un sistema de organización de archivos mediante carpetas.					
Accede a Microsoft 365 desde la zona privada del Portal de Educación y crea un documento de Word (le nombra y le guarda en el sistema de archivos creado en Onedrive).					
Accede a TEAMS: utiliza la sección de publicaciones, envía mensajes privados, realiza tareas.					
Utiliza el correo electrónico del Portal de Educación.					
Guarda páginas web en marcadores.					
Se inicia en la programación a través del trabajo con el kit LEGO SPIKE ESSENTIAL.					

5º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					
Usa las TIC de manera ética, responsable y segura. Conoce y evita los riesgos de la navegación por internet.					
Utiliza herramientas de navegación por internet: utiliza el cursor de la barra de direcciones e historial, realiza filtrado de la información.					
Conoce los tipos de licencias Creative Commons.					



Maneja de manera autónoma el ordenador como recurso para el aprendizaje en diferentes áreas y con diferentes tipologías de programas.					
Opera básicamente con el sistema operativo: se mueve por el sistema de archivos, abre/cierra ficheros, crea carpetas, accede a menús contextuales (clic derecho).					
Conoce las operaciones básicas de organización de información en red: sabe acceder a aplicaciones del área de trabajo de una plataforma de aprendizaje.					
Conoce fuentes de información útil en internet.					
Busca y accede a la información utilizando técnicas aprendidas en clase, identificando, clasificando y comparando la información en diferentes soportes.					
Utiliza el procesador de textos (Word): guardar, abrir, cortar, pegar, insertar imágenes, configurar la página, dar formato al archivo, manejar tablas,...					
Realiza presentaciones en Power Point.					
Adquiere un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.					
Maneja el panel digital para realizar exposiciones y actividades.					
Accede a la zona privada del Portal de Educación.					
Accede a Onedrive desde la zona privada del Portal de Educación, crea un sistema de organización de archivos mediante carpetas y accede desde distintos dispositivos.					
Accede a Microsoft 365 desde la zona privada del Portal de Educación y utiliza Word y Power Point.					
Utiliza el correo electrónico del Portal de Educación.					
Guarda páginas web en marcadores.					
Accede a TEAMS: utiliza la sección de publicaciones, envía mensajes privados, realiza tareas, comparte archivos, enlaces, etc.					
Participa en un trabajo colaborativo.					
Realiza programaciones sencillas trabajando con el KIT LEGO SPIKE PRIME.					

6º PRIMARIA

INDICADORES	1	2	3	4	5
Sabe acceder con su usuario y contraseña tanto a la red wifi del centro como al ordenador.					
Muestra responsabilidad respecto al acceso a la red de educa con su usuario y contraseña.					



Usa las TIC de manera ética, responsable y segura. Conoce y evita los riesgos de la navegación por internet.					
Utiliza herramientas de navegación por internet: selecciona los resultados de una búsqueda y da argumentos que permitan justificar la elección. Sintetiza las ideas principales de la información requerida.					
Conoce los tipos de licencias Creative Commons.					
Maneja de manera autónoma el ordenador como recurso para el aprendizaje en diferentes áreas y con diferentes tipologías de programas.					
Opera básicamente con el sistema operativo: se mueve por el sistema de archivos, abre/cierra ficheros, crea carpetas, accede a menús contextuales (clic derecho).					
Conoce las operaciones básicas de organización de información en red: sabe acceder a aplicaciones del área de trabajo de una plataforma de aprendizaje.					
Busca y accede a la información utilizando técnicas aprendidas en clase, identificando, clasificando y comparando la información en diferentes soportes.					
Utiliza el procesador de textos (Word): guardar, abrir, cortar, pegar, insertar imágenes, configurar la página, dar formato al archivo, manejar tablas,...					
Realiza presentaciones en Power Point.					
Identifica y diferencia las principales extensiones de archivos y ficheros: doc, mp3, mp4, jpg, gif, pdf,...					
Adquiere un vocabulario básico sobre conceptos informáticos.					
Maneja el panel digital para realizar exposiciones y actividades.					
Accede a la zona privada del Portal de Educación.					
Accede a Onedrive desde la zona privada del Portal de Educación, crea un sistema de organización de archivos mediante carpetas y accede desde distintos dispositivos.					
Accede a Microsoft 365 desde la zona privada del Portal de Educación y utiliza Word y Power Point.					
Utiliza el correo electrónico del Portal de Educación.					
Utiliza de forma habitual TEAMS: utiliza la sección de publicaciones, envía mensajes privados, realiza tareas, comparte archivos, enlaces, etc.					
Participa en un trabajo colaborativo.					
Maneja un programa de presentaciones (CANVA, GENIALLY) para crear, modificar, insertar elementos multimedia en las diapositivas, imágenes, gráficos, sonidos,...					
Maneja básicamente un editor de vídeo y un editor de sonido.					



Realiza programaciones sencillas trabajando con el KIT LEGO SPIKE PRIME.					
--	--	--	--	--	--

3.4.2. Procesos organizativos.

Para valorar los procesos organizativos de integración digital del centro nos fijamos en los objetivos que marca el plan en este ámbito y generamos unos indicadores de logro que aparecerán en el punto 4 de evaluación de este mismo plan.

3.4.3. Procesos tecnológicos.

Para valorar la estructura funcional de las tecnologías, redes y servicios nos fijamos en los objetivos que marca el plan en este ámbito y generamos unos indicadores de logro que aparecerán en el punto 4 de evaluación de este mismo plan.

3.4.4. Propuesta de innovación y mejora.

PROCESOS DE EVALUACIÓN	
ACCIÓN 1	
Medida	Establecer criterios e instrumentos digitales comunes para la evaluación de la competencia digital del alumnado
Estrategia de desarrollo	Diseñar rúbricas, hojas de registro... comunes por nivel que evalúen la competencia digital
Responsable	Equipo de ciclo
Temporalización	A lo largo del curso 2024-2025
ACCIÓN 2	
Medida	
Estrategia de desarrollo	
Responsable	
Temporalización	

3.5. Contenidos y currículos

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



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

En las programaciones didácticas de las distintas áreas se planifica el desarrollo de la competencia digital. En ellas, se proyectan objetivos, actividades y metodologías que requieren la utilización de distintas herramientas TIC para su desarrollo.

Destacamos que las TIC son un medio eficaz para atender a la diversidad, porque mediante distintas herramientas digitales podemos personalizar la enseñanza de manera eficaz tal como establece la LOMLOE en sus orientaciones metodológicas apostando por la metodología DUA.

En el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León y en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre se recoge los contenidos y estándares de aprendizaje de cada una de las áreas y de los cursos para la adquisición de la competencia digital.

EDUCACIÓN INFANTIL

En la Propuesta Pedagógica de Educación Infantil se describe como se contribuye desde esta etapa a la adquisición de la competencia digital: *“el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como el uso saludable y responsable de herramientas digitales, debe iniciarse en estas edades. Además, el uso y la integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales de aula pueden contribuir a aumentar en el alumnado la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes.”*

SABERES BÁSICOS

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

ÁREA 3. COMUNICACIÓN REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

CE1. Manifiestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

CE2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

CE3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

EDUCACIÓN PRIMARIA

CIENCIAS SOCIALES	
<u>Competencia digital</u>	
En el área Ciencias Sociales se potencia la investigación y análisis crítico de la información digital que surge en relación a los fenómenos sociales e históricos. Se utilizan, por tanto, dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Por otra parte, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.	
<u>Competencias específicas</u>	
CE1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	
1º	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales, con ayuda, de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo las sociedades y los territorios.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p>



	<p>1.1.2. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.
2º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo las sociedades y los territorios.</p> <p>1.1.1. Utiliza dispositivos y recursos digitales, de forma segura y responsable, en el trabajo individual y en equipo de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar información sobre las sociedades y territorios utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.2. Reelaborar de contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, de forma guiada, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo.</p>



	<p>1.2.1. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>1.2.2. Aprende a utilizar un procesador de textos o el correo electrónico</p> <p>1.3. Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p> <p>1.3.1. Utiliza recursos digitales para preparar y realizar una presentación sobre los distintos tipos de trabajos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización). - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. - Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad, correos no deseados...) y estrategias de actuación.
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar y organizar información sobre las sociedades y territorios utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo.</p>



	<p>1.2.1. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>1.3. Cooperar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p> <p>1.3.1. Utiliza los recursos de forma cooperativa para preparar y realizar una presentación sobre los distintos tipos de trabajos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección y organización). - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. - Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar, analizar y organizar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.1.2. Resolver las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p>



	<p>1.2.1. Reelabora y crea contenidos digitales sencillos sobre las sociedades, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p> <p>1.2.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre los territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p> <p>1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p> <p>1.3.1. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades.</p> <p>1.3.2. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre los territorios.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). - Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros. - Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica.</p>



- 1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.
- 1.1.2. Resolver las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.
- 1.1.3. Busca información a través de medios digitales.
- 1.1.4. Buscar información sobre la Unión Europea.
- 1.1.5. Busca información sobre cuestiones históricas.
- 1.2. Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.
- 1.2.1. Organiza y reelabora la información obtenida para la creación de una presentación digital.
- 1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre las sociedades y los territorios.
- 1.3.1. Participa en la creación de una presentación digital en grupo.

CONTENIDOS

B. Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.



RECURSOS

- Utilización del panel interactivo para la presentación de contenidos, visualización de animaciones, de vídeos, realización de actividades y juegos de la plataforma y encontrados en internet (en plataformas educativas, en blogs, en YouTube, ...)
- Ordenador de aula.
- Páginas web.
- Libro digital

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Competencia digital

En el área Ciencias de la Naturaleza se utilizan dispositivos y recursos digitales y se trabajan estrategias de búsqueda de información segura y eficiente, así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos. Además, se utilizan recursos y plataformas digitales para comunicarse con otras personas y se tratan reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet, así como estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental y el reconocimiento de los riesgos asociados, contribuyendo directamente al desarrollo de la competencia digital.

Competencias específicas

CE1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

CE3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

1º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales, con ayuda, de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo el medio natural.

1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.

1.1.2. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.



	<p>3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, descubriendo la resolución de problemas sencillos de programación.</p> <p>3.3.1. Comprende cómo funciona un ordenador y los principios de pensamiento computacional.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las necesidades del contexto educativo. Entornos personales y/o virtuales de Aprendizaje seguros. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros. <p>2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).
2º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y responsable, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, descubriendo el medio natural.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.1.2. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.</p> <p>3.3.1. Participa en la resolución de problemas sencillos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las necesidades del contexto educativo. Entornos personales y/o virtuales de Aprendizaje seguros.



	<p>– Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p> <p>– Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar información sobre el medio natural utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.1.2. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>1.2. Reelaborar contenidos digitales sencillos sobre el medio natural, de forma guiada, a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo.</p> <p>1.2.1. Aprende a utilizar un procesador de textos o el correo electrónico. Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre el medio natural.</p> <p>Iniciarse en la resolución de forma guiada, problemas sencillos de programación, experimentando con algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>3.3.1. Aprende a programar instrucciones de movimiento.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización). - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.



	<p>- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.</p> <p>- Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad, correos no deseados...) y estrategias de actuación.</p> <p>2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional.</p> <p>- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar y organizar información sobre el medio natural utilizando dispositivos y recursos digitales en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.1.2. Resuelve las actividades interactivas de la unidad correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo.</p> <p>1.2.1. Aprende a utilizar un procesador de textos o el correo electrónico.</p> <p>1.2.2. Emplear la plataforma Scratch para la creación de una presentación.</p> <p>1.3. Cooperar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre el medio natural.</p> <p>1.3.1. Utiliza recursos digitales para preparar y realizar una presentación sobre los distintos tipos de trabajos.</p> <p>3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>3.3.1. Crear de una animación a través de la plataforma Scratch.</p> <p>CONTENIDOS</p>



	<p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas guiadas de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización). – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital persona del aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. – Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad, y correos no deseados, etc.) y estrategias de actuación. <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> – Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>1.1. Buscar, analizar y organizar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente.</p> <p>1.1.1. Accede a la información presentada mediante recursos digitales de la unidad de forma autónoma.</p> <p>1.2. Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.</p> <p>1.2.1. Participa en la creación de un fichero digital de seres vivos.</p> <p>1.2.2. Emplea el correo electrónico para solicitar información.</p> <p>1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre el medio natural.</p>



	<p>3.1. Desarrollar en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando diferentes prototipos o soluciones y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. Participa en la creación de un fichero digital de seres vivos.</p> <p>3.3. Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, reconociendo necesidades del entorno y proponiendo posibles objetivos. Participa en la creación de un fichero digital de seres vivos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). – Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. – Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros. – Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación. <p>2. Proyectos guiados de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D,...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
6º	CRITERIOS DE EVALUACIÓN



- 1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica.
- 1.2. Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red.
- 1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre el medio natural.

CONTENIDOS

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas de información segura y eficiente en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital, físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

- Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).
- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D....) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.

RECURSOS



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

- Utilización del panel interactivo para la presentación de contenidos, visualización de animaciones, de vídeos, realización de actividades y juegos de la plataforma y encontrados en internet (en plataformas educativas, en blogs, en YouTube,...)
- Ordenador de aula.
- Páginas web.
- Libro digital

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Competencia digital

La evolución de la tecnología digital ha propiciado la aparición de escenarios comunicativos y de aprendizaje con formatos y soportes que permiten la adquisición de conocimientos, siendo esta área la que facilita el desarrollo de la competencia digital en la búsqueda, tratamiento y reelaboración de información.

Competencias específicas

CE6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.

1º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.1. Localizar información sencilla de distintas fuentes explorándolas y valorando la fiabilidad de las mismas.</p> <p>6.1.1. Se inicia en la adquisición de estrategias elementales de búsqueda guiada de información.</p> <p>6.1.2. Localiza datos en distintos tipos de fuentes: libros, diccionarios, digitales...</p> <p>6.2. Reconocer, de manera guiada, hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p> <p>6.2.1. Desarrolla, con ayuda, el uso de hábitos críticos, seguros, sostenibles en la búsqueda de información digital.</p>
2º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.1. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. COMUNICACIÓN</p>



	<p>3. Procesos</p> <p>- Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía natural. Coherencia textual. Estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales elementales. Escritura en soporte digital acompañada. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.</p> <p>- Alfabetización mediática e informacional: estrategias elementales para la búsqueda guiada de información. Comunicación de la información. Reconocimiento de autoría. Uso guiado de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. La fiabilidad de las fuentes de información y la privacidad.</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.1. Localizar y seleccionar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos elementales dados, reconociendo la propiedad intelectual y respetando la privacidad.</p> <p>6.1.1. Busca informaciones en diferentes páginas web.</p> <p>6.1.2. Analiza las informaciones de una noticia.</p> <p>6.2. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste, la evaluación y la comunicación de la información.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>B. COMUNICACIÓN</p> <p>3. Procesos</p> <p>-Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía reglada elemental. Coherencia y cohesión textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales básicos al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.</p> <p>- Alfabetización mediática e informacional: estrategias básicas para la búsqueda guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación y comunicación creativa de la información. Uso de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. La propiedad intelectual y la privacidad.</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados, reconociendo la propiedad intelectual, respetando la privacidad e identificando la transmisión de bulos.</p>



6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste y la comunicación de la información.

B. COMUNICACIÓN

3. Procesos

- Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía reglada básica. Coherencia y cohesión textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales básicos al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.

- Alfabetización mediática e informacional: estrategias básicas para la búsqueda guiada de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación y comunicación creativa de la información. Uso de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida. La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.

5º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados, reconociendo la propiedad intelectual, respetando la privacidad y favoreciendo la responsabilidad en la transmisión de bulos.

6.1.1. Busca informaciones en diferentes páginas web.

6.1.2. Analiza las informaciones de noticias y titulares.

6.1.3 Comprende los riesgos de la desinformación.

6.1.4. Reflexiona sobre la fiabilidad de diferentes fuentes de información

6.2 Compartir los resultados y conclusiones de un proceso de investigación individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, utilizando diferentes medios y soportes.

6.2.1. Comparte y compara con sus compañeros las informaciones obtenidas en una búsqueda de información.

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste, la evaluación y la comunicación de la información.

6.3.1. Emplea las nuevas tecnologías de una manera adecuada para las actividades propuestas.

	<p>B. COMUNICACIÓN</p> <p>3. Procesos</p> <p>- Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia y cohesión textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital progresivamente autónoma. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.</p> <p>– Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida. La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.</p>
6º	<p>6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados, reflexionando sobre la propiedad intelectual, respetando la privacidad y desarrollando la responsabilidad en la transmisión de bulos.</p> <p>6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste, la evaluación, la interpretación y la comunicación de la información.)</p> <p>B. COMUNICACIÓN</p> <p>3. Procesos</p> <p>- Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital progresivamente autónoma. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.</p> <p>- Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida. La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.</p>
<p>RECURSOS</p>	



- Utilización del panel interactivo para la presentación de contenidos, visualización de animaciones, de vídeos, realización de actividades y juegos de la plataforma y encontrados en internet (en plataformas educativas, en blogs, en YouTube,...)
- Ordenador de aula.
- Páginas web.
- Libro digital

MATEMÁTICAS

Competencia digital

Persigue la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como- los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento matemático en la formulación de una situación problema, la selección de las herramientas adecuadas para su resolución, la interpretación de las soluciones en el contexto y la toma de decisiones estratégicas.

También se contribuye al desarrollo de esta competencia a través del acercamiento textos multimodales y a la utilización de herramientas, aplicaciones, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, de la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos relacionados con las matemáticas, con herramientas y aplicaciones digitales, procurando, el fomento del espíritu crítico, ético, seguro y responsable ante su utilización.

Competencias específicas

CE4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar diferentes situaciones de la vida cotidiana.

1º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas sencillas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>4.2.1 Realiza cálculos de forma guiada a través de la calculadora, en el ordenador y la pizarra digital, para resolver problemas o conjeturas.</p> <p>4.2.2 Resuelve las actividades interactivas correctamente basándose en la información obtenida previamente.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>4. Pensamiento computacional.</p>
----	--



	<p>– Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...). – Estrategias para seleccionar de forma guiada y uso de herramientas tecnológicas y dispositivos (calculadora) para la realización de cálculos, resolver problemas o conjeturas.</p> <p>– Utilización de sencillas herramientas digitales para la creación de contenidos digitales de forma creativa.</p>
2º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>4.2.1 Resuelve actividades interactivas y emplea herramientas tecnológicas para la autoevaluación.</p> <p>4.2.2 Realiza las actividades interactivas relacionadas con la situación de aprendizaje</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>4. Pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...) - Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos (calculadora) para la realización de cálculos, resolución y comprensión problemas o conjeturas. - Utilización de herramientas digitales para la creación de contenidos digitales con creatividad.
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>4.2.1 Realiza las actividades interactivas relacionadas con la unidad</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...). - Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos (calculadora) para la realización de cálculos, automatismos, resolución y comprensión problemas o conjeturas.



	- Utilización de herramientas digitales para la creación de contenidos digitales con creatividad.
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.1 Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional organizando y descomponiendo información en partes.</p> <p>4.1.1 Sigue y sistematiza los pasos propuestos para la resolución de problemas.</p> <p>4.1.2 Sigue instrucciones para realizar una tarea.</p> <p>4.1.3 Comprende y sigue algoritmos sencillos.</p> <p>4.1.4. Crea nuevos algoritmos.</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación y resolución de problemas.</p> <p>4.2.1 Realiza las actividades interactivas relacionadas con la unidad.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...). - Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos (calculadora) para la realización de cálculos, automatismos, resolución y comprensión problemas o conjeturas. - Utilización de herramientas digitales para la creación de contenidos digitales con creatividad.
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.1 Automatizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, organizando y descomponiendo información en partes y reconociendo patrones.</p> <p>4.1.1 Sigue y sistematiza los pasos propuestos para la resolución de problemas</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y la resolución de problemas.</p> <p>4.2.1 Realiza las actividades interactivas relacionadas con la unidad</p> <p>CONTENIDOS</p>



	<p>4. Pensamiento computacional</p> <p>- Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos para la realización de cálculos, resolución y comprensión problemas o conjeturas construyendo, argumentando, diseñando y tomando decisiones.</p> <p>– Estrategias para la interpretación, modificación y creación, de forma pautada, de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).</p>
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>4.1 Modelizar diferentes situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, organizando y descomponiendo información en partes y reconociendo patrones.</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <p>- Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos para la realización de cálculos, resolución y comprensión problemas o conjeturas, construyendo, argumentando, analizando, diseñando y tomando decisiones.</p> <p>– Estrategias para la interpretación, formulación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).</p>
	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilización del panel interactivo para la presentación de contenidos, visualización de animaciones, de vídeos, realización de actividades y juegos de la plataforma y encontrados en internet (en plataformas educativas, en blogs, en YouTube,...) • Ordenador de aula. • Páginas web. • Libro digital

LENGUA EXTRANJERA



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Competencia digital

El acercamiento a textos multimodales y la utilización de herramientas, recursos o apoyos digitales y soportes como plataformas virtuales, contribuirán al desarrollo de la competencia digital, concretamente al tratamiento digital de la información en las búsquedas en internet, a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales o a la participación en actividades o proyectos escolares con herramientas o plataformas virtuales para la construcción de nuevo conocimiento.

Competencias específicas

CE2. Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

CE4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos, acogiendo la diversidad cognitiva, social y cultural para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.

CE5. 5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.

1º

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2 Reconocer, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

5.2. Identificar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.

CONTENIDOS

A. COMUNICACIÓN

- Acercamiento a las herramientas analógicas y digitales básicas y elementales para la comprensión y expresión oral y multimodal.

2º

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2 Escribir palabras, expresiones conocidas y frases a partir de modelos y con una finalidad específica, a través de herramientas analógicas y digitales, usando léxico y estructuras elementales sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

	<p>2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>2.3.1 Usar de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves con el apoyo de recursos físicos y digitales</p> <p>5.2 Identificar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.</p> <p>5.2.1 Utilizar de forma guiada, estrategias para mejorar la capacidad comunicativa y aprender la lengua extranjera usando soportes analógicos y digitales.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. COMUNICACIÓN</p> <p>- Herramientas analógicas y digitales elementales para la comprensión y expresión oral, escrita y multimodal.</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>2.2 Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado.</p> <p>2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>5.2. Utilizar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. COMUNICACIÓN</p> <p>- Recursos básicos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.</p> <p>- Herramientas analógicas y digitales básicas y sencillas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>



	<p>2.2 Redactar textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado.</p> <p>2.2.1 Elaborar textos breves y sencillos, usando de manera guiada, estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado</p> <p>2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, estrategias para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>2.3.1 Seleccionar, organizar y utilizar de forma guiada, estrategias para producir mensajes breves y sencillos usando recursos físicos o digitales.</p> <p>4.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y expresión de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.</p> <p>4.2.1 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para la comprensión y expresión de información y la comunicación utilizando todo tipo de recursos, físicos y digitales.</p> <p>5.2 Utilizar y diferenciar, de forma guiada, los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.</p> <p>5.2.1 Utilizar de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y aprender la lengua extranjera con el apoyo de soportes digitales y analógicos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. - Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>2.2 Organizar y redactar, de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de</p>



	<p>uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.)</p> <p>2.2.1. Organiza y redacta de forma guiada, textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.).</p> <p>2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.</p> <p>2.3.1. Selecciona, organiza y aplica, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas y las características contextuales, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.</p> <p>5.2 Utilizar y diferenciar, de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.</p> <p>5.2.1. Utiliza y diferencia, de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales. - Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>2.2 Organizar y redactar textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando las funciones comunicativas principales y estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.</p>



2.2.1 Elaborar y redactar textos breves y sencillos, usando de manera guiada, estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y expresar textos orales y escritos adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales y la tipología textual, usando recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.

2.3.1 Seleccionar, organizar y utilizar de forma guiada, estrategias para producir mensajes breves y sencillos usando recursos físicos o digitales.

4.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y expresión de información y la comunicación, adecuadas a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento

4.2.1 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para la comprensión y expresión de información y la comunicación utilizando todo tipo de recursos, físicos y digitales.

5.2 Utilizar, diferenciar e interiorizar, de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.

5.2.1 Utilizar de forma progresivamente autónoma los conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y aprender la lengua extranjera con el apoyo de soportes digitales y analógicos.

CONTENIDOS

A. COMUNICACIÓN

- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda de información en medios analógicos y digitales.

- Propiedad intelectual de las fuentes consultadas y contenidos utilizados.

- Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, expresión y coproducción oral, escrita y multimodal; plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

RECURSOS



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

- Utilización del panel interactivo para la presentación de contenidos, visualización de animaciones, de vídeos, realización de actividades y juegos de la plataforma y encontrados en internet (en plataformas educativas, en blogs, en YouTube,...)
- Ordenador de aula.
- Páginas web.
- Libro digital

MÚSICA Y DANZA

Competencia digital

Usando las TIC para crear y escuchar música, crear y visualizar obras de teatro, grabar y reproducir audio y vídeo, analizar los mensajes que se transmiten a través de los medios y de nuestros propios mensajes, o realizando búsquedas guiadas en internet se reforzará esta competencia.

Además, haciendo uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información atendiendo a los principios de privacidad y propiedad intelectual, participando en proyectos mediante la utilización de herramientas que permitirán construir conocimiento, comunicarse y expresar para crear, y reelaborando contenidos digitales en distintos formatos, se contribuirá a la competencia digital.

Competencias específicas

CE3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, el cuerpo y los medios digitales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.

1º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1 Experimentar con la creación de pequeñas y sencillas secuencias musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y otros materiales, adquiriendo progresivamente confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las de los demás.

2º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1 Producir, de manera guiada, obras propias breves y sencillas, de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales,



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

	<p>los medios digitales básicos y otros materiales, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las de los demás.</p> <p>3.1.2 Utiliza algunas de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios digitales básicos y otros materiales.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A- RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales básicos para la música, la danza y las artes escénicas y performativas.</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1. Producir obras propias básicas y sencillas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.1.2. Utiliza las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas.</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, y mostrando cierto control y confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.1.2 Emplea medios digitales básicos en etapas concretas de la producción.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas.</p>
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>



	<p>3.1 Producir obras propias básicas, de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una cierta visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.1.2 Utiliza las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas. - Los instrumentos musicales. Los instrumentos populares de Castilla y León y de otras regiones y culturas, digitales y no convencionales. Familias y agrupaciones. Clasificación según el material vibrante.
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.1.2 Utiliza las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas. - Los instrumentos musicales. Los instrumentos populares de Castilla y León, de otras regiones y culturas, contemporáneos, digitales y no convencionales. Familias y agrupaciones. Clasificación según el material vibrante.
<p>RECURSOS</p> <p>Plataforma digital de la Editorial.</p> <p>Actividades interactivas.</p> <p>PDI y Panel Digital.</p> <p>Dispositivo electrónico para grabar.</p>	



Audios, vídeos, animaciones.

Infografías, presentaciones.

Imágenes, podcast.

Páginas web, blogs, youtube, vevo. PowerPoint, Word, Pdf Wix, Genially, Canva, Edpuzzle, Kahoot, Plickers, Badge Maker,

EDUCACIÓN FÍSICA

Competencia digital

A través del acercamiento a textos multimodales y a la utilización de herramientas, recursos digitales y plataformas virtuales. Mediante la búsqueda de información en internet sobre aspectos propios del área. Además, gracias a la creación, integración o reelaboración de contenidos digitales y a la participación en proyectos vinculados a la actividad física, deportiva y rítmico-musical, con herramientas digitales, procurando, en todo caso, el fomento del espíritu crítico ante su utilización.

Competencias específicas

CE6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.

1º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.2 Iniciarse en la utilización de dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, de forma guiada, adoptando hábitos de uso seguro y responsable.

6.2.1 Buscan a través de la PDI fotografías de deportistas importantes

6.2.2 Ven videos relacionados con los contenidos a través de la plataforma TEAMS

CONTENIDOS

G. Información, digitalización y comunicación.

- Instrumentos y dispositivos digitales.

2º CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, de forma guiada, adoptando hábitos de uso seguro y responsable.

6.2.1 Buscan a través de la PDI fotografías de deportistas importantes

6.2.2 Ven videos relacionados con los contenidos a través de la plataforma TEAMS

CONTENIDOS



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

	<p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <p>- Instrumentos y dispositivos digitales.</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.2. Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable y crítico</p> <p>6.2.1 Buscan a través de la PDI fotografías de deportistas importantes</p> <p>6.2.2 Ven videos relacionados con los contenidos a través de la plataforma TEAMS</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <p>- Instrumentos y dispositivos digitales.</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico y sostenible</p> <p>6.2.1 Utiliza dispositivos digitales adoptando hábitos de uso seguro y crítico.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <p>- Instrumentos y dispositivos digitales.</p>
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente.</p> <p>6.2.1 Utiliza dispositivos digitales de forma segura y responsable.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <p>- Instrumentos y dispositivos digitales.</p>
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible, eficiente y saludable.</p> <p>6.2.1 Utiliza dispositivos digitales de forma segura y responsable.</p>



	<p>CONTENIDOS</p> <p>G. Información, digitalización y comunicación.</p> <p>- Instrumentos y dispositivos digitales.</p>
--	--

<p>RECURSOS</p> <p>Moodle Aula virtual</p> <p>Teams Quizziz -Kahoot</p> <p>Ordenador PDI</p> <p>Páginas web relacionadas con EF</p>
--

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Competencia digital

La competencia digital implica la alfabetización digital del alumnado en el ámbito artístico de manera progresiva haciendo un uso crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, sin olvidar cuestiones relacionadas con la privacidad y la propiedad intelectual. El uso de herramientas y medios digitales y multimodales como medios de expresión, de reconocimiento y de experimentación, así como el fomento del uso de herramientas o plataformas virtuales que permitan al alumnado construir un nuevo conocimiento.

Competencias específicas

CE3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.

1º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Experimentar con la creación de producciones plásticas, visuales y audiovisuales elementales y sencillas, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la imagen, otros materiales y herramientas, adquiriendo progresivamente confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las de los demás.</p>
----	---

2º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir, de manera guiada, obras propias elementales y sencillas, de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales básicos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las de los demás.</p> <p>CONTENIDOS</p>
----	--



	<p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales básicos para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p>
3º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas y sencillas creativas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales básicos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad y de forma guiada, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales básicas y sencillas experimentando con los diferentes lenguajes artísticos e instrumentos, herramientas y materiales, prestando atención a la ejecución.</p> <p>3.3 Interpretar de manera individual o grupal manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales sencillas utilizando las herramientas, los instrumentos u otros materiales y medios, desarrollando una actitud cooperativa y de atención.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales</p>
4º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales básicos, otros materiales y herramientas, y mostrando cierto control y confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las diferentes posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad y de forma progresivamente autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales básicas, experimentando con los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen, los medios digitales, instrumentos, herramientas y otros materiales, prestando atención a la correcta ejecución.</p> <p>3.3 Interpretar de manera individual o grupal manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales utilizando la imagen, las herramientas, los instrumentos, los medios digitales u otros materiales desarrollando una actitud cooperativa y de atención.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p>



	- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
5º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1. Producir obras propias básicas, de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales y multimodales básicos y otros materiales, instrumentos y herramientas, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una cierta visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2. Expresar con creatividad y de forma autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, utilizando los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen y los medios digitales y multimodales básicos, e instrumentos y otros materiales y herramientas, mostrando cierta confianza en las propias capacidades y perfeccionando progresivamente la ejecución.</p> <p>3.3. Interpretar de manera individual o grupal diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales utilizando la imagen, las herramientas, los medios digitales y multimodales básicos, los instrumentos u otros materiales desarrollando una actitud cooperativa, de atención, compromiso y progresiva coordinación con el grupo.</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN</p> <p>- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p>
6º	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales y multimodales básicos y otros materiales, instrumentos y herramientas, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad y de forma autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, utilizando los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen y los medios digitales y multimodales, instrumentos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p> <p>3.3 Interpretar de manera individual o grupal diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales utilizando imagen, las herramientas, los medios digitales y multimodales básicos, los instrumentos u otros materiales desarrollando una actitud cooperativa, de atención, compromiso y coordinación con el grupo.</p> <p>CONTENIDOS</p>



	A. RECEPCIÓN, ANÁLISIS Y REFLEXIÓN – Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
RECURSOS Materiales interactivos en la PDI Enlaces y aula virtual de centro	

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

Los recursos y herramientas digitales utilizados en nuestro centro se encuentran siempre en un proceso de constante actualización por motivos de actualizaciones o por no volverlos a utilizar. Los miembros de la Comisión TIC son los responsables y encargados de mantener el espacio organizado para un correcto funcionamiento. Se ha creado un espacio digital en TEAMS con recursos digitales que se ha puesto a disposición de todo el profesorado.

Este espacio se irá ampliando o modificando según las necesidades. El mismo profesorado puede añadir nuevos recursos que haya encontrado o creado.

Por otro lado, los profesores pueden incluir los contenidos y recursos digitales que consideren oportunos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el grupo de Teams de cada clase, de modo que estén a disposición de su alumnado y profesorado.

3.5.3. Propuesta de innovación y mejora:

	ACTUACIÓN	INDICADOR	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
1	Utilizar Onedrive para compartir documentos del Centro	Si está organizado	Claustro	Fin de cada curso
2	Mejorar la organización de Teams.	Mejora organizativa	Claustro	Fin de curso



3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.

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

Desde nuestro centro pretendemos que toda la comunidad educativa pueda interactuar de manera efectiva usando las nuevas tecnologías. A continuación, se recogen las herramientas TIC que utilizamos actualmente:

- Web del centro.
- Herramientas Office 365: Teams, Correo de Educacyl, OneDrive,...
- Portal de educación.
- Redes sociales: Twitter, Facebook, Instagram.

Nuestro centro en las diferentes clases de informática, da a conocer las claves (usuario y contraseña) de acceso al Portal de Educacyl del alumnado, así como las claves para otras plataformas TIC utilizadas en el centro como en clases de robótica.

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

La realizamos por los siguientes medios:

Maestro con maestro	<ul style="list-style-type: none">- Teams- OneDrive- Correo de Educacyl- Teléfono
Maestro con alumnos	<ul style="list-style-type: none">- Teams- Correo Educacyl- Herramientas Office 365
Entre alumnos	<ul style="list-style-type: none">- Teams- Correo Educacyl



	- Herramientas Office 365
Equipo directivo con claustro	- Teams - Correo de educacyl - WhatsApp - Teléfono
Equipo directivo con familias	- WhatsApp - Teléfono
Maestros con familias	- Teams - Correo Educacyl - Teléfono

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

Actualmente, nuestra estructura y organización de colaboración e interacción de los distintos miembros de la comunidad educativa funciona de forma eficaz a través de los distintos medios antes enumerados. No obstante, pretendemos ir quedándonos con los medios de comunicación oficiales y que La Junta De Castilla y León pone a nuestra disposición como las aplicaciones Familias existente en Stilus.

3.6.4. Propuesta de innovación y mejora.

	ACTUACIÓN	INDICADOR	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
1	Utilizar medios de comunicación oficiales	Si se están utilizando.	Claustro	Fin de cada curso

3.7. Infraestructura.

3.7.1. Descripción, categorización y organización de equipamiento y software.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Desde hace dos cursos, gracias a la dotación en dispositivos TIC concedidos por la Junta de Cyl, estamos renovando gran parte de nuestro equipamiento digital. Se nos ha dotado de algunos equipos como portátiles, ordenadores de sobremesa y paneles digitales.

En la siguiente tabla, hacemos un listado del equipamiento disponible en nuestro centro a la fecha de elaboración del Plan:

EQUIPAMIENTO	ESPACIO	UTILIZACIÓN	RESPONSABLE
10 convertibles	Biblioteca y aulas	Alumnos y maestros	Coordinación TIC
25 ordenadores personales	Biblioteca, aulas de informática	Alumnos y maestros	Coordinación TIC
8 Lego Educación	Biblioteca	Alumnos y maestra de Robótica	Coordinador TIC
16 Paneles Interactivos	Aulas	Alumnos y maestros	Maestros
19 Portátiles	Aulas y biblioteca	Alumnos y maestros	Coordinador TIC
41 miniportátiles	Aulas de 5º y 6º	Alumnos	Coordinación TIC
1 tablet	Despacho	Alumno	Maestros especialistas.

3.7.2. Definición, clasificación y estructuración de redes y servicios de aula, de centro y globales–institucionales.

Nuestro centro está inmerso dentro del programa Escuelas Conectadas. Por ello todos los equipos informáticos se conectan a través de las redes disponibles. Para acceder a los equipos es necesario autenticarse con las claves de Educacyl que se proporcionan desde el centro a todo el alumnado y profesorado. Dentro del sistema de Escuelas Conectadas existen dos redes wifi con funcionalidades diferentes:

- Perfil general: CED_INTERNET. Para uso del alumnado del centro.
- Perfil Docente: CED_DOCENCIA. Para uso del profesorado.

3.7.3. Organización tecnológica de redes y servicios.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de Castilla y León
Consejería de Educación

Gracias al programa Escuelas Conectadas, se renovó la red Wifi del centro, y actualmente todos los equipos se conectan a Internet a través de las redes Wifi antes indicadas.

Para poder acceder a la red wifi se ha establecido el sistema de autenticación doble mediante las credenciales de Educacyl para alumnado y profesorado.

3.7.4. Planificación de equipamiento, organización, mantenimiento y gestión de equipos y servicios.

Desde hace tres cursos, se dota al centro con recursos digitales, entre los que encontramos portátiles convertibles, ordenadores de sobremesa y paneles digitales. El equipo directivo, junto a la comisión TIC, son los encargados de velar por un correcto uso y funcionamiento de estos dentro de sus posibilidades.

En cuanto a la parte técnica, el servicio que proporciona la Junta de Castilla y León (CAU, Centro de Atención a Usuarios) son los encargados de adecuar los equipos, ponerlos en red Educacyl y solucionar cualquier problema relacionado con ellos.

El centro cuenta aparte con un servicio de informática (tienda de informática de la localidad) externo que se encarga del mantenimiento, reposición de piezas o adecuación de ciertas estructuras informáticas entre otros.

Los equipos obsoletos que no tienen funcionalidad son reciclados siguiendo el protocolo de desafectación de los equipos que entró en vigor el 30 de enero de 2023.

3.7.5. Actuaciones para paliar la brecha digital.

Desde el centro se intenta fomentar la solicitud de la beca “Adquisición de dispositivos digitales”. Este curso pasado se han tramitado tres solicitudes.

Además, podemos prestar miniportátiles a las familias sin ordenadores, con la firma previa de un documento para responsabilizarse de su buen uso y una adecuada devolución.

También, trabajar en clase aspectos básicos relacionados con el manejo de herramientas de Office 365 y Teams. Se dispone de una hora semanal de informática impartida por especialistas o tutor. Añadido a lo anterior, se imparte, actualmente, una hora de robótica a los alumnos de 4º en adelante.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Trabajar en clase y explicar el uso de aplicaciones digitales que se usen en el aula susceptibles de usar desde casa.

3.7.6. Valoración y diagnóstico de estructura, funcionamiento y su uso educativo.

Un buen diagnóstico de problemas y un buen funcionamiento de los equipos, garantiza un uso de las TIC más adecuado entre el alumnado y profesorado. Para ello, es fundamental un buen funcionamiento de los equipos, ya que si esto no sucede provocará rechazo y falta de estimulación al utilizarlos tanto por parte del profesorado como del alumnado.

Los aspectos a tener en cuenta desde el centro serán los siguientes:

- Creación de una hoja de incidencias TIC a disposición del profesorado donde se registren los problemas que surgen para que se solventen cuanto antes y tengan el menor número de dispositivos inutilizados.
- Creación de un pequeño cuestionario de satisfacción que puede ser rellenado por todos los docentes en el que sus ítems valoren aspectos relacionados con el uso y funcionamiento de los equipos tecnológicos del centro al finalizar el curso escolar.

3.7.7. Propuesta de innovación y mejora:

	ACTUACIÓN	INDICADOR	RESPONSABLE	TEMPORARIZACIÓN
1	Fomentar en el profesorado el uso responsable de los equipos y la comunicación inmediata de los problemas que surjan para resolverlos cuanto antes.	Inclusión de un apartado específico en la memoria final. Cuestionario de satisfacción.	Claustro	A lo largo del curso



3.8. Seguridad y confianza digital.

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

Nuestro centro cumple con los requisitos marcados por el reglamento general de protección de datos: Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016.

El Equipo Directivo es el responsable de la seguridad de los datos de todos los miembros que forman la comunidad educativa. Los datos nunca se cederán a terceros, salvo obligación legal o consentimiento expreso del interesado.

Desde que llegan los alumnos a Primaria se les proporciona a todo el alumnado las claves de Educacyl, formadas por usuario y contraseña. Estas claves serán custodiadas por los usuarios y con ellas podrán acceder a los distintos equipos y redes. Para acceder a los distintos equipos es necesario autenticarse con las claves de Educacyl. Al iniciar sesión en un ordenador con un usuario específico, ese usuario solo tendrá acceso a su escritorio y a los documentos que haya guardado en él.

Por otro lado, para acceder a las distintas redes también hay que autenticarse con las claves de Educacyl. Los maestros/as podrán hacer uso de la red CED_DOCENCIA y los alumnos/as únicamente podrán conectarse a la red CED_INTERNET.

Todos los equipos del centro están conectados en dominio, por tanto, los usuarios no pueden instalar ninguna aplicación o programa informático, con lo que se preserva el equipo ante virus y el colapso de la memoria del equipo.

Al principio de curso, los tutores/as de los distintos cursos informan a las familias sobre el consentimiento informado del tratamiento de imágenes y voz de sus hijos en los medios digitales citados en dicho documento, y que los padres/madres deberán cumplimentar y firmar. Esta información queda recogida en el programa COLEGIOS junto a los datos de los alumnos/as.

3.8.2. Criterios de almacenamiento y custodia de datos académicos, didácticos y documentales.

El Equipo Directivo se encarga de custodiar y seguridad de los datos académicos, didácticos e institucionales, ubicados en ficheros automatizados y manuales, siguiendo las directrices de la Dirección Provincial de Educación.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Por una parte, de forma automatizada, dispone del Programa Colegios y otras aplicaciones informáticas de recogida de datos (Stilus), cuya ubicación está en el Portal de Educación de Castilla y León. El Equipo Directivo tiene acceso a estos programas. Cada miembro del equipo cuenta con datos privados de usuario y contraseña con el que podrán acceder a dichas aplicaciones.

En cuanto a los ficheros manuales, en el despacho de Dirección hay carpetas con la información y expedientes de todos los alumnos/as del centro que están custodiados en armarios metálicos con llave de acceso, custodiada por la secretaria del centro. Los profesores sólo accederán a estos ficheros cuando sea necesario para el desarrollo de sus funciones y bajo supervisión del equipo, asegurando que la documentación vuelva al lugar de origen.

Cada curso académico, se autoriza a los tutores/as para consultar los documentos de los alumnos/as de su tutoría, en las condiciones señaladas en el párrafo anterior. Asimismo, las actas de evaluación y de las reuniones de los equipos de nivel/ciclo, CCP, Claustro y Consejo Escolar también se archivan y se custodian en el despacho de dirección por parte del Equipo Directivo, aunque actualmente están a disposición del claustro en formato digital en Teams.

El Equipo se encarga de realizar copias de seguridad, con cierta periodicidad, de los distintos ficheros y programas de gestión educativa, de custodiar el material y de destruir físicamente los que ya no estén actualizados o no sean válidos.

3.8.3. Actuaciones de formación y concienciación.

En nuestro centro, las actuaciones de formación y concienciación sobre el uso seguro y responsable de los medios digitales que se llevan a cabo son:

- Distintos talleres, charlas, actividades, campañas de sensibilización... que se realizan por parte de la policía local de la localidad sobre los riesgos de Internet.
- Celebración del Día Internacional de Internet Segura.
- Cada tutor/a trata en su clase temas como los peligros en Internet, la selección de contenido, las redes sociales, el ciberbullying...
- Difusión de medidas de seguridad y confianza digital entre los miembros de la comunidad educativa a través del correo electrónico principalmente.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

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

El centro se rige por el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos.

Los criterios de evaluación para tener en cuenta en el centro sobre seguridad de datos, redes y servicios son:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Tratar los datos de carácter personal de los alumnos y de las familiares, con respeto a su privacidad, teniendo presente el interés y la protección de los menores.
Gestionar y custodiar, por parte del equipo, datos personales de alumnado, profesorado y familias en un único ordenador, realizando de manera periódica copias de seguridad en las aplicaciones destinadas a tal fin (COLEGIOS y programa de gestión económica)
Utilizar todos los equipos informáticos siguiendo el protocolo de seguridad de Escuelas Conectadas.

3.8.5. Propuesta de innovación y mejora:

ACTUACIÓN	INDICADOR	RESPONSABLE	TEMPORARIZACIÓN	
1	Revisar todas las normas y medidas relacionadas con el uso seguro y responsable de los medios digitales en el RRI.	Actualización del RRI en lo relativo a las normas y medidas de los medios digitales.	Comisión TIC y Equipo Directivo.	Comienzo del curso
2	Evaluación de la seguridad de los datos, redes y servicios del centro.	Análisis sobre las actuaciones y criterios de evaluación de seguridad que se llevan a cabo.	Equipo Directivo. Comisión TIC.	Todo el curso.



4. EVALUACIÓN

Los miembros de la comisión TIC realizarán el seguimiento y evaluación del plan, aunque colaborarán en él el resto del claustro y el Equipo Directivo ya que al principio del curso y al final de este, se revisan y evalúan todos los planes existentes en el centro. Al comienzo de cada curso, el equipo TIC revisará el plan y lo actualizará en base a las mejoras que se indiquen al finalizar el curso anterior. Además, el equipo TIC se reunirá, si fuera necesario, para el reajuste del plan. Al finalizar el curso realizará la Memoria Anual, donde se incluyan las sugerencias del claustro y las propuestas de mejora de cara al curso futuro.

4.1. Seguimiento y diagnóstico.

Reunión al finalizar el curso, y a lo largo del curso, si fuera necesario, de la Comisión TIC. En las reuniones se detectarán los aspectos de mejora y se plasmarán por escrito:

- Evaluación de los objetivos conseguidos.
- Actuaciones puestas en marcha y dificultades encontradas.
- Aspectos de mejora.

La CCP en virtud de la información recibida por la Comisión TIC del Centro, establecerá las pautas de evaluación y seguimiento del Plan TIC y derivará sus premisas a los Equipos de Nivel para la valoración y propuesta de las necesidades de mejora detectadas.

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

4.2. Evaluación del Plan.

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



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

	INDICADORES REFERIDOS A LOS OBJETIVOS	INDICADORES		
		NC	EP	C
DIMENSIÓN EDUCATIVA	Se fomenta entre el profesorado la integración de los recursos TIC en la práctica docente, considerándolos como parte esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje.			
	Uso de las TIC como una herramienta más del trabajo en tareas habituales del Centro: programaciones, memorias, planes, circulares, etc.			
	Se fomenta la utilización de programas y herramientas para la creación de materiales didácticos propios.			
	Se incluyen apartados en las programaciones didácticas que reflejen la utilización de las TIC.			
	Se han incorporado indicadores específicos a los criterios de evaluación e indicadores de logro de cada área que permiten conocer el progreso del alumno en la adquisición de la competencia digital.			
	Se han elaborado modelos de evaluación sobre la utilización de los medios tecnológicos (rúbricas).			
	Se promueve la creación de un repositorio de recursos TIC, accesible a todo el profesorado del centro.			
	Uso de las TIC para intercambiar experiencias aprovechando los recursos de comunicación.			
	Se implica al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje para aumentar su competencia digital.			
	Uso por parte de profesores y alumnos los recursos alojados en el Portal de Educación de la Junta de Castilla y León.			
	Se fomenta, entre el alumnado, el uso del ordenador como medio de investigación, de ampliación de conocimiento y de elaboración de proyectos a nivel individual y/o colectivo.			
	Dedicación de tiempo de docencia directa con todo el alumnado para favorecer su competencia digital.			



	Formación del alumnado en el uso adecuado y seguro de las TIC, haciendo especial hincapié en el respeto a la propiedad intelectual y los riesgos de Internet.			
DIMENSIÓN ORGANIZATIVA	Utilización de las TIC en la gestión administrativa y académica: matriculación, expedientes, notificaciones, contabilidad, boletines de notas, control de asistencia, actas de evaluación, gestión de biblioteca, etc. mediante herramientas informáticas o programas específicos proporcionados por la Administración y cuyo acceso se realiza a través del Portal de Educación, solo mediante personal autorizado.			
	Se garantiza la seguridad y confidencialidad de todos los datos relativos a miembros de la comunidad educativa.			
	Se mantiene actualizada la página web del centro con información relevante de la vida del centro y se incluyen en ella modelos de documentos necesarios para el profesorado y para las familias.			
	Se potencia el uso de las redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram) como herramienta de información de las actividades realizadas en el centro.			
	Uso de Office 365 para compartir información y crear documentos del centro de forma colaborativa.			
	La utilización de las TIC es una señal distintiva de toda la actividad del Centro.			
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	Se dota al Centro de la infraestructura necesaria para poder desarrollar la competencia digital de manera adecuada.			
	Realización de labores de mantenimiento periódicas para garantizar las buenas condiciones de los equipamientos y la renovación de los materiales deficientes u obsoletos, en instalaciones para uso del profesorado, alumnado y dependencias administrativas del centro (secretaría, dirección)			

4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

Este Plan TIC pretende ser un instrumento de planificación, integrado en el Proyecto Educativo del CEIP Miguel de Unamuno, que plasme el desarrollo del tratamiento de la información y la comunicación, de la competencia digital y la



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

integración de las TIC como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El plan CODICETIC debe recoger los objetivos generales que deseamos conseguir, las estrategias de dinamización y gestión de los recursos tecnológicos y la inclusión de las TIC en las diferentes concreciones curriculares.

Aunque el plan guarda una estrecha relación con la "competencia digital", su naturaleza globalizadora, implica que las decisiones tomadas en este documento contribuyan al desarrollo del resto de competencias. Con todo ello pretendemos que desde el ámbito educativo se garantice que nuestro alumnado esté alfabetizado digitalmente a través de la articulación de las áreas curriculares, en torno a las competencias básicas, y en especial la competencia digital.

Entendemos que existen ciertos aspectos en los que existe una necesidad importante que debemos mejorar, como son:

- a) La coordinación del profesorado en el desarrollo de la competencia digital.
- b) Esforzarse en la integrar las TIC como una herramienta diaria del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.
- c) Formación del profesorado en las TIC.
- d) Conseguir mayor implicación de las familias en el empleo de los recursos TIC. En ocasiones se ha intentado poner en marcha aulas virtuales y no ha habido respuesta por parte de las familias.
- e) Aumentar la presencia del Plan TIC en los documentos institucionales del centro.



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación