



# PLAN DIGITAL

<b>CÓDIGO DE CENTRO</b>	<b>05000521</b>
<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>CEIP. REINA FABIOLA DE BÉLGICA</b>
<b>LOCALIDAD</b>	<b>AVILA</b>
<b>PROVINCIA</b>	<b>ÁVILA</b>
<b>CURSO ESCOLAR</b>	<b>24/25</b>

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

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
A. PROPÓSITOS Y METAS.....	4
B. MARCO CONTEXTUAL.....	6
C. PLAN DE ACCIÓN	
a. Gestión, Organización y Liderazgo.....	8
b. Procesos de Enseñanza y Aprendizaje.....	9
c. Formación y desarrollo profesional.....	10
d. Procesos de Evaluación.....	10
e. Contenidos y Currículos.....	13
f. Colaboración, Trabajo en Red e Interacción social.....	15
g. Infraestructura.....	16
h. Seguridad y Confianza Digital.....	18
D. EVALUACIÓN DEL PLAN TIC.....	18
E. PROPUESTAS DE MEJORA.....	18
F. ANEXO I (Rúbricas).....	19
G. ANEXO II (Proyecto Minecraft).....	22
H. ANEXO III(Derechos de la infancia. Decalogo de UNICEF ).....	27

## INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Primaria, permiten trabajar aspectos no solo tecnológicos o digitales, sino la realización de proyectos basados en conocimientos, competencias o habilidades.

### ¿Puede la tecnología ser una motivación extra para los alumnos?

La experiencia que está llevando a cabo el CEIP REINA FABIOLA, nos dice que sí.

Desde la pandemia que sufrimos en nuestras vidas, los alumnos han incrementado exponencialmente el uso de las tecnologías.

A raíz de esa época, el centro recibió un lote de probooks para paliar la carencia de muchas familias que no disponían de medios. Ahora esos dispositivos están en la nueva sala de ordenadores, la cual están haciendo uso muchos de los alumnos del centro.

### ¿Y porque decimos que la tecnología puede ser un extra de motivación?

Porque la respuesta de los alumnos está siendo concluyente. El día que les toca ir a los ordenadores no hay ninguna protesta, ponen toda su atención y esperan con ilusión la siguiente sesión.

Por eso, desde el CEIP REINA FABIOLA, queremos apostar por un cambio en la metodología.

El mundo ha cambiado y la enorme cantidad de posibilidades que ha abierto la tecnología ya no cabe en nuestro pequeño círculo de trabajo. Por eso, el docente debe conectar su trabajo didáctico con la realidad que vivimos. Debe cambiar la metodología, las herramientas y las competencias trabajadas. Tenemos que dejar nuestra zona de confort y disfrutar con los procesos de aprendizaje.

## A. PROPÓSITOS Y METAS

### TICS EN EL COLEGIO

#### SITUACIÓN DE PARTIDA:

Este centro viene desarrollando una labor continuada, referida a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) durante varios años. Estas actuaciones no se han registrado en ningún documento oficial, por tanto, vamos a utilizar éste, por un lado, para dejar reflejado todo lo que se viene haciendo y por otro, para definir los objetivos que se quieren conseguir.

Nuestros alumnos se están educando en una sociedad que se está transformando digitalmente. Por este motivo, es importante que los docentes sean conscientes de esta realidad y sepan convertirlos en usuarios competentes delante de este entorno virtual. Los docentes tenemos que educar a los niños para que utilicen los medios digitales de una forma responsable, coherente, positiva, crítica y segura.

#### OBJETIVOS GENERALES

1. Incluir de una manera real y efectiva las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actualizando programaciones didácticas y documentación del centro con plena integración TIC.
2. Formar al profesorado para adquirir los conocimientos y competencias necesarias para desarrollar la labor educativa
  - Profesorado pasa a ser:
    - Innovador
    - Asesor
    - Guía
    - Orientador
  - Alumnado, aprendizaje activo:
    - Búsqueda
    - Procesamiento
    - Conocimiento

- Confianza

3. Desarrollar un protocolo de bienvenida para que aquellos maestr@s nuevos en el centro sigan unas directrices comunes y sigan la misma línea de actuación del centro.

## TIEMPO DE APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL PLAN TIC

El tiempo estimado para llevar a cabo el plan es de 2 años.

### B. MARCO CONTEXTUAL

Nuestro centro, inaugurado en 1961, está situado en la zona norte de Ávila, en una zona educativa con otros tres colegios públicos más y un instituto de secundaria.

Socialmente se caracteriza por un nivel medio-bajo con alto índice de población inmigrante. Colaboramos con asociaciones como Cruz Roja, ACCEM o UNICEF para lograr una mayor integración social. También con diversidad de estructuras familiares reflejo de la sociedad actual.

Por lo que se refiere a las instalaciones generales, debemos señalar que además de un aula para cada grupo de alumn@s (tres de infantil y seis de primaria), disponemos de: sala de profesores, despachos de dirección y secretaria, sala de la AMPA, salón multiuso, gimnasio, biblioteca, aulas de música, religión, informática, comedor y laboratorio de idiomas. El centro cuenta con amplios patios diferenciados para cada una de las etapas educativas.

Somos un centro con sección bilingüe (inglés) desde el curso 2006/07 y segunda lengua extranjera (francés) en 3º ciclo de primaria. Hemos participado en números programas tanto españoles como internacionales: ITCFL4, OBSERVA\_ACCION, COMENIUS REGIO organizados por el CFIE de Valladolid o por la comunidad educativa europea etwinning.

El centro tiene jornada continuada con horario de 9 a 14 horas. Por la tarde se ofertan actividades extraescolares coordinadas por el AMPA, siendo esta una asociación muy activa que siempre ha colaborado en la organización de actividades del centro. Ofrecemos servicio de madrugadores desde las 7:30h. hasta las 9 h., una posibilidad de conciliación de la vida familiar y laboral, con un programa de actividades que garantice la formación del alumnado. También disponemos de servicio de comedor desde las 14 h. hasta las 16 h. proporcionando al alumnado una formación tanto en hábitos saludables como en normas de educación en la mesa. Ambos cuentan con monitores y uno específico para el alumnado ACNNE, para así poder tener una atención individualizada.

El colegio cuenta con una plantilla de profesores establecida según marca la normativa de la Junta de Castilla y León, en constante formación que actualiza sus conocimientos y sus metodologías adaptándose a la tecnología y teorías sobre la educación. Desarrollamos un Plan de Formación procurando llevar a cabo buenas prácticas docentes que repercutan en el mayor rendimiento académico del alumnado. Asimismo, el centro cuenta con un equipo de EOEP, formado por Orientadora, profesora de Pedagogía Terapéutica y profesora de Audición y Lenguaje que llevan a cabo el Plan de atención a la diversidad.

El centro acoge alumnos de 3 a 12 años. La mayor parte del alumnado permanece en el centro hasta que terminan su escolaridad, tratando de atender sus demandas tanto académicas como personales, para garantizar su formación integral.

En el centro contamos con Plan de Acogida, Proyecto de Adaptación Lingüística y Social, Plan de Absentismo... Asimismo se toman decisiones sobre la coordinación con los servicios sociales y educativos del municipio y las relaciones previstas con otras instituciones

### C. PLAN DE ACCIÓN

- Situación de partida:

- a. Gestión, Organización y Liderazgo

- El centro tiene definidos en su Proyecto Educativo el objetivo nº 3 que propone fomentar la competencia digital del alumnado, dando a conocer tanto las herramientas de Office como la plataforma TEAMS.
    - La gestión del centro está completamente digitalizada. Todas las gestiones del centro se hacen a través de los programas: COLEGIOS, STYLUS, GECE... Además, la comunidad educativa puede encontrar todos los documentos del centro en los equipos de Teams a los cuales tienen acceso todos los maestr@s.
    - El centro dispone de un plan de digitalización, el cual fue inicialmente elaborado para dar respuesta a la comunidad educativa en el periodo de confinamiento, pero que se ha quedado instaurado para el día a día de la escuela: comunicación con padres/madres, con alumnos, mandar tareas de manera digital, etc.
    - El centro tiene nombrado un equipo TIC para la elaboración del proyecto.
      - **Miembros:**
        - María del Carmen Velasco Velasco (directora)
        - Raquel Blázquez Vicente (coordinadora TIC)
        - M. Angeles García González
        - Carlos Sánchez Marín.
        - Laura Blázquez Rueda

#### Actuación:

- ✓ El equipo TIC elaborará el plan de acogida para todos aquellos maestr@s que se incorporen nuevos al centro y puedan llevar una línea común de actuación.

- ✓ El coordinador TIC ayudará en todo lo que pueda a los maestr@s que tengan dificultades para llevar a cabo las actividades tecnológicas establecidas.
- ✓ Se revisará el proyecto TIC trimestralmente para comprobar el resultado de las actuaciones.

- Situación de partida en cuanto:

- b. Procesos de Enseñanza y Aprendizaje

- El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje para la mayoría de los docentes y estudiantes ofrecen un aprendizaje más interactivo, motivador, desarrolla habilidades para la investigación, la innovación y desarrolla la competencia digital.
    - Se ha establecido un calendario para el uso del aula de informática.
    - La integración de las TIC se ha ido introduciendo por cursos, dependiendo del interés y formación del profesorado, no atendiendo ningún criterio común.

- Actuación:

- ✓ En cuanto al profesorado.

- Fomentar la sensibilización y la motivación por el uso de las TIC.
      - Promover la creatividad como desafío para nuestro trabajo y tratar de presentar actividades diferentes a las usuales.
      - Concienciar al profesorado de la necesidad de modificar las metodologías tradicionales de enseñanza.
      - El coordinador TIC se encargará de dinamizar estas actuaciones, proporcionando distintas actividades y herramientas.

- ✓ En cuanto al alumnado.

- Incluir el uso de las TIC desde infantil hasta 6º de primaria, estableciendo criterios en función de los recursos y de la formación del profesorado.

- Se incluirán actividades adaptadas a los alumnos NEE.
- Utilizar plataformas de lectura en los primeros cursos.
- Disponer de un rincón de informática para las clases de infantil, la cual favorezca su uso.
- Fomentar la elaboración de proyectos de trabajo con herramientas TIC.
- Incluir la búsqueda de información para así conseguir unos alumnos más críticos.
- Fomentar el uso de aplicaciones para elaborar mapas mentales en los cursos superiores y así crear sus propios contenidos.
  - Actividades propuestas para los alumnos que favorezcan los derechos de la infancia:
    - Utilización de la herramienta Minecraft Education, proporcionada por la JCyL en la que los alumnos disfrutaran como si fuera ocio y a la vez desarrollan la imaginación y creatividad para construir usando los bloques. Fomentando sobre todo el uso de la herramienta en niños y niñas con necesidades educativas (ACNEES)

*Art. 1 Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas discapacitados.*

*Art. 7 Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.*

#### c. Formación y desarrollo profesional

- Hasta ahora, a nivel de centro, el profesorado no se ha formado en cursos para el desarrollo de las TICs, ya que se ha centrado más en las metodologías activas. Eso no quiere decir que a nivel
- particular haya habido muchos profesores que sí se han formado.

#### Actuación:

- ✓ Desarrollar un grupo de trabajo Permanente en el que participen de manera voluntaria el profesorado que esté interesado. La dinámica de este grupo sería

el intercambio de experiencias y autoformación para desarrollar las líneas de actuación que están indicadas en este proyecto.

#### d. Procesos de Evaluación

Partimos de que, hasta ahora, no se ha llevado a cabo un proceso de evaluación como tal sobre el uso de las TIC. Simplemente el profesor observa y ayuda en la competencia digital de los alumnos.

#### Actuación:

- ✓ la competencia digital es algo que todas y todos los estudiantes deben adquirir a su paso por la educación obligatoria.
- ✓ A la hora de evaluar el uso de las TIC, la competencia digital, es importante no confundir la evaluación de una didáctica o una metodología basada en herramientas TIC con la evaluación del propio uso de las TIC.
- ✓ Diferenciamos para encontrar qué y cómo evaluaremos.
- ✓ La Unión Europea ha realizado un [Marco de Competencia Digital](#) que [INTEF](#) ha concretado en estas cinco dimensiones formativas que pueden servir de foco evaluativo:
  - Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
  - Comunicación: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
  - Creación de contenido: Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y

programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

- Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Evaluar el uso de las TIC, además de permitir conocer si cada estudiante ha adquirido o ha mejorado en la competencia digital permite:

- Dar valor al trabajo de cada persona: los buenos usos de las TIC conllevan esfuerzo por parte del alumnado y es interesante reconocerlo y darle su espacio, hacerlo consciente.
- Mostrar su importancia: si la competencia digital es necesaria, debemos demostrar en qué grado es importante.
- Personalizar: en la evaluación de la competencia digital se puede valorar la progresión, no solo una meta o el cumplimiento de objetivos. Eso sí, puede requerir realizar una evaluación inicial para saber el punto del que se parte, algo que, quizá, se hace de manera instintiva.
- Cambiar de roles: ¿y si el alumnado también evalúa al profesorado? ¿o un alumno a otro?
- Favorecer la autonomía: reconocer la importancia de desarrollar el aspecto digital apoya la libertad para que cada persona decida hasta dónde avanzar.
- Descubrir capacidades: evaluar las 5 dimensiones mencionadas anteriormente favorece encontrar capacidades en nuestro alumnado que quizá desconocíamos.
- Fortalecer relaciones: la comunicación es un aspecto básico del uso de las TIC y evaluar cómo la realizan permite ofrecer diferentes puntos de vista de la relación entre las personas en el ámbito tecnológico.

- Crear un portafolio digital: bien porque sea parte de la evaluación, bien porque cada estudiante decide realizarlo para dar a conocer su trabajo, puede que el portafolio sea el resultado de este trabajo.
- Desarrollar su identidad digital de manera crítica: la identidad digital es un aspecto que se encuentra implícito en cada una de las cinco dimensiones que comenta INTEF, algo imprescindible para la formación de una ciudadanía digital crítica y participativa.
- Evaluar de forma integral: valorar el uso de las TIC es algo que puede estar unido con el resto de las cuestiones valoradas por el profesorado.
- Para llevar a cabo la evaluación, elaboraremos una rúbrica, un formulario u otra herramienta teniendo en cuenta los siguientes aspectos:
  - qué evaluarás
  - cómo evaluarás: competencias conseguidas, calificaciones, *badgets*, etc.
  - cuando evaluarás: al inicio del curso y al final, en cada clase, cada día, al final del proyecto...
  - quién evaluará: profesor a alumno, alumno a alumno, alumno o profesor y/o todos a todos.
  - dónde evaluarás: herramienta a utilizar.

#### e. Contenidos y Currículos

Según la INTEF las TIC ofrecen una serie de Oportunidades en el aula, como las que se enumeran a continuación:

Son muchos los posts de este blog que hablan sobre herramientas y oportunidades de las TIC en las aulas, por lo que podemos recopilar algunas ideas concretas en estas edades que van desde el inicio de la lectoescritura, la capacidad oral o la, ya conocida, competencia digital.

1. Conocimientos curriculares: la tecnología permite adquirir conocimientos multimedia y, si además está conectado a Internet, favorece la motivación en la adquisición de conceptos: vídeos, audios, videojuegos, programación...
2. Trabajar la inteligencia emocional: la relación con las TIC o TRIC permiten relacionarse entre las personas bien en el aula, bien fuera de ella. El desarrollo de las emociones favorece también que disminuya el ciberacoso y se mejoren los procesos de comunicación.
3. Desarrollar la competencia digital: que es una de las competencias de obligatoria obtención al finalizar la enseñanza obligatoria: *“La competencia digital es una de las 8 competencias clave que cualquier joven debe haber desarrollado al finalizar la enseñanza obligatoria para poder incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida”*.
4. Compartir, trabajar en equipo y emprender proyectos: dentro del propio centro o con otros, en el ámbito escolar, local o empresarial... las TIC favorecen el trabajo en equipo y compartir conocimientos con otras personas, mejorarlos y volverlos a compartir.
5. Competencias lingüísticas: en edades tempranas las TIC permiten trabajar la lectura, escritura y la oralidad tanto en castellano, como en otras lenguas que se estén aprendiendo en el aula.
6. Paciencia: el uso de la tecnología en equipo y el prueba-error permite trabajar los procesos, la escucha paciente, entender los fallos que a veces puedan darse, etc.
7. Comprender el concepto de identidad digital y de su desarrollo: habitualmente en estas edades la identidad digital de los estudiantes está formada por lo que madres, padres o docentes comparten sobre ellos. El trabajo con las TIC permite ser conscientes de qué es la identidad digital, cómo se desarrolla y pensar antes de publicar contenido, además de ir creando un portafolio digital para el futuro del alumnado.
8. Igualdad en el aula y personalización del aprendizaje: cada estudiante decide hasta dónde llegar en los conocimientos tecnológicos, a su ritmo... pero de igual manera que el resto de los alumnos.

Entre las oportunidades no nos podemos olvidar de la metodología y es que las TIC se entrelazan muy bien con cualquier proceso colaborativo, trabajo por proyectos, etc.

- Situación de partida en nuestro centro:

- Actualmente en el centro se está trabajando los siguientes contenidos:
  - Infantil:
    - Aplicaciones de juegos interactivos para infantil :
    - Lecto+. ( 4 y 5 años).
    - ABCole. (lectoescritura)
    - Leo con Alex. (lectoescritura)
    - El buho Boo. (manejo del ratón y presionar teclas, 3 años).
    - Play miniland.
    - Planeta animado.
    - Vedoque
  - Primer internivel:
    - En estos cursos se está iniciando a acceder a la wifi y a los probooks del centro.
    - Inicio de sesión de TEAMS.
    - Trabajo con los equipos y chats de TEAMS.
    - Una vez dentro del equipo adecuado se trabajan las fichas interactivas que se publican.
    - Apps: clasdojo.
  - Segundo Inter nivel:
    - Inicio sesión de OFFICE
    - Trabajamos con TEAMS, POWER POINT, OUTLOOK, ONE DRIVE, WORD.
    - Trabajamos con webs y apps como: genial.ly, story jumper, idoceo connect, Veescape Live (croma), Kahoot, Wordwall, Quizizz, Quizlet, JeopardyLabs
  - Herramientas como plickers, rúbricas digitales, forms, liveworshets para evaluar la práctica docente.
  - En cuanto a la organización del profesorado, muchos de los maestr@s están utilizando cuadernos digitales como: Aditio o Idoceo.

## Actuación curso 22/23

Con este proyecto, se pretende crear una línea común de actuación en la que se secuenciarán los contenidos a trabajar:

- ✓ Infantil:
  - Rincón de informática: manejo del ratón, encendido-apagado...
  - Lecto-escritura con apps o webs adecuadas.
  - Recopilar batería de recursos digitales (juegos, web) para afianzar contenidos aprendidos.
  
- ✓ 1º y 2º primaria:
  - Dada la dificultad que hemos encontrado este curso para acceder a los probooks del centro, ya que era necesario acceder con usuario y contraseña de la jcyL, hasta 3 veces, vemos que esta herramienta no es adecuada para los niños de estas edades.
  - Para estos alumnos se propondrá el uso de tablets ya que facilitarían el proceso para la adquisición de la competencia digital.
  - Para estos cursos se trabajaría apps/web para trabajar lecto-escritura y lógico-matemática.
  - Un recurso muy práctico sería plataformas tipo Smile and Learn, recurso que tenemos en 2 paneles digitales, pero que no están instalados en estas clases, por lo que creemos que sería necesario, dotar de estos recursos a todas las clases del centro.
  
- ✓ 3º y 4º primaria:
  - Acceso a los portátiles, usuarios, contraseñas, Teams
  - Power point, descargar y guardar imágenes, búsqueda de información, insertar imágenes, videos...
  - Word, mail.
  - Creación de libros (book creator o story jumper)
  - Actividades interactivas: kahoot, liveworksheet, word wall
  
- ✓ 5º y 6º primaria:
  - Seguir reforzando las herramientas trabajadas los cursos anteriores.
  - Ampliar herramientas como:
    - Canva, prezzi (para realizar presentaciones o mapas mentales)
    - Popplet (mapas mentales)

- Codigos QR
  
- ✓ Como novedad y como proyecto común para la etapa de infantil y 1º y 2º de primaria nos vamos a centrar en la REALIDAD AUMENTADA.
  
- ✓ Por otra parte en los cursos de 3º, 4º, 5º y 6º se va a promover un proyecto llamado Minecraft Ecominers: Misión ODS (ver anexo I)
  
- ✓ INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD AUMENTADA en los cursos infantil, 1º y 2º primaria.
  - Con esta tecnología el Ceip Reina Fabiola pretende combinar la última tecnología en realidad aumenta con las fichas convencionales con las que el alumnado suele trabajar en clase.
  - La realidad aumentada convierte las aulas en experiencias inmersivas que pueden servir para enseñar de forma amena.
  - Esta herramienta fomenta la creatividad de los más pequeños

Para llevar a cabo esta propuesta es imprescindible de la dotación de tablets, por lo que se van a solicitar a modo de préstamo en el CFIE de Ávila

#### f. Colaboración, Trabajo en Red e Interacción social

En el ceip Reina Fabiola existe una gran disparidad en cuanto a la colaboración de las familias con el centro. Hay familias que colaboran de manera muy estrecha, pero por otro lado y cada vez más, debido a la diferencia cultural de las familias, la colaboración es menor. Si hablamos de colaboración tecnológica la colaboración es aún menor, ya que la mayoría no tiene ni conocimientos ni infraestructura para llevarlo a cabo.

Por tanto, nuestro principal objetivo en este proyecto es intentar PALIAR LA BRECHA DIGITAL tan acusada que existe entre nuestro alumn@, ya que es aquí, en el centro, donde se les puede ofrecer esa oportunidad.

A la hora de establecer cauces de comunicación entre el colegio y las familias, existe una estrategia común que es un equipo de comunicación dentro de la plataforma TEAMS, por el cual se hace llegar toda la información a las familias. A parte de lo anterior, el centro también dispone de una página Web en la cual se publica toda información actualizada relativa a becas, noticias, fechas...que puedan ser de interés para las familias.

En cuanto a nivel aula, cada profesor tiene también creado un equipo por asignatura y por el cual se establece la comunicación con los alumnos. Hay algunas aulas que siguen utilizando la App Class Dojo, por resultarles más familiar y cómodo.

La comunicación entre el profesorado es a través de los equipos de TEAMS y a través de correo electrónico @educa.jcyl.es

En cuanto a la interacción social, el centro dispone de cuentas de Facebook y Twitter (@FabiolaCeip)

#### Actuación:

- ✓ Establecer criterios comunes de comunicación

#### g. Infraestructura

Actualmente el centro está conectado con el sistema proporcionado por la Consejería de Educación de la JCyL de Escuelas conectadas. Todos los ordenadores se conectan de manera inalámbrica salvo los ordenadores de secretaria, que se conectan por cable.

El centro dispone de pizarras digitales en todas las aulas, excepto en 2, las cuales han sido dotadas con 2 paneles digitales proporcionados por la Consejería.

También disponemos de un aula con 18 probooks los cuales son usados por la mayoría de los alumnos del centro, estableciendo un horario para su uso.

En todas las aulas existen ordenadores portátiles o de sobremesa para conectar con las pizarras digitales, pero muchos de ellos necesitan ser renovados, ya que se han quedado obsoletos y su lento funcionamiento hace que el uso de las tecnologías en esa aula sea casi inexistente.

#### Actuación:

- ✓ Lo primero y más importante para que el profesorado lleve a cabo una actuación adecuada, en cuanto a competencia digital, es disponer de los recursos adecuados.
- ✓ Dependiendo de los recursos de que se disponga así adaptaremos nuestro proyecto, intentando seguir en las líneas de actuación

#### h. Seguridad y Confianza Digital

#### Actuación:

- Al inicio de cada curso, se propondrá unos talleres sobre el plan de seguridad y confianza digital que irá dirigido a todos los alumn@s del centro para evitar un uso indebido de los servicios de internet.
- Para que sea más atractivo y motivador se les propondrá a los alumnos a participar en el concurso de videos PSCD.
- Se celebrará el #diadeinternetsegura, este año el ceip Reina Fabiola ha participado en los talleres que ha organizado la Consejería de Educación "Juntos por un internet mejor".

- Por último, la conexión a internet siempre se realiza bajo la supervisión del profesor y accediendo a páginas previamente verificadas por el equipo docente.

#### D. EVALUACIÓN DEL PLAN TIC.

La evaluación del proyecto se llevará a cabo a nivel interno por parte de:

- Los miembros de la comisión TIC
- Resto de profesorado del centro
- Alumnos

La evaluación será:

- Diagnóstica: que sabe antes
- Formativa: que sabe durante el proceso.
- Sumativa: que sabe al final

Para llevar a cabo esto, se elaborará una rúbrica que pasaremos al inicio de cada actividad.

(Ver anexo I)

#### E. PROPUESTAS DE MEJORA

- Infraestructuras: mejora del material y actualización del mismo.
- Organizativa: plan de acogida digital
- Proyección exterior: establecer contacto con otras comunidades digitales.

#### ANEXO I

- Rubrica para el profesor

	<b>EXCELENTE</b> 4	<b>MUY BIEN</b> 3	<b>BIEN</b> 2	<b>NECESITA PRACTICAR</b> 1
<b>Encender/apagar el ORDENADOR</b> 16.67%	Enciende/ apaga el ordenador siguiendo los pasos adecuados con mucha fluidez.	Enciende/ apaga el ordenador siguiendo los pasos correctamente.	Enciende/ apaga el ordenador con ayuda.	No sabe encender ni apagar el ordenador
<b>Manejar el RATÓN</b> 16.67%	Maneja el ratón con mucha fluidez.	Maneja el ratón adecuadamente.	Sabe manejar el ratón con ayuda.	No sabe manejar el ratón.
<b>Conectar/ desconectar WIFI</b> 16.67%	Conecta y desconecta la wifi siguiendo los pasos correctamente con fluidez.	Conecta y desconecta la wifi siguiendo los pasos correctamente.	Conecta y desconecta la wifi con ayuda.	No sabe conectar ni desconectar la wifi.
<b>Acceder a TEAMS</b> 16.67%	Accede a teams siguiendo los pasos adecuados con fluidez.	Accede a teams siguiendo los pasos adecuados.	Accede a teams con ayuda.	No sabe acceder a Teams
<b>Acceder a OFFICE</b> 16.67%	Accede a Office siguiendo los pasos adecuados con fluidez.	Accede a Office siguiendo los pasos adecuados.	Accede a Office con ayuda.	No sabe acceder a Office.
<b>Manejo de APLICACIONES</b> 16.67%	Maneja la aplicación propuesta con fluidez.	Maneja bien la aplicación propuesta.	Maneja la aplicación propuesta con ayuda.	No maneja la aplicación propuesta .

- Rúbrica autoevaluación para alumnos.

	<b>EXCELENTE</b> 4	<b>MUY BIEN</b> 3	<b>BIEN</b> 2	<b>NECESITA PRACTICAR</b> 1
<b>Encender/apagar el ORDENADOR</b> 16.67%	Enciendo/ apago el ordenador siguiendo los pasos adecuados con mucha fluidez.	Enciendo/ apago el ordenador siguiendo los pasos correctamente.	Enciendo/ apago el ordenador con ayuda.	No se encender ni apagar el ordenador
<b>Manejar el RATÓN</b> 16.67%	Manejo el ratón con mucha fluidez.	Manejo el ratón adecuadamente.	Se manejar el ratón con ayuda.	No se manejar el ratón.
<b>Conectar/ desconectar WIFI</b> 16.67%	Conecto y desconecto la wifi siguiendo los pasos correctamente con fluidez.	Conecto y desconecto la wifi siguiendo los pasos correctamente.	Conecto y desconecto la wifi con ayuda.	No se conectar ni desconectar la wifi.
<b>Acceder a TEAMS</b> 16.67%	Accedo a teams siguiendo los pasos adecuados con fluidez.	Accedo a teams siguiendo los pasos adecuados.	Accedo a teams con ayuda.	No se acceder a Teams
<b>Acceder a OFFICE</b> 16.67%	Accedo a Office siguiendo los pasos adecuados con fluidez.	Accedo a Office siguiendo los pasos adecuados.	Accedo a Office con ayuda.	No se acceder a Office.
<b>Manejo de APLICACIONES</b> 16.67%	Manejo la aplicación propuesta con fluidez.	Manejo bien la aplicación propuesta.	Manejo la aplicación propuesta con ayuda.	No se manejar la aplicación propuesta .

**Rúbrica dimensión formativa**

	<b>EXCELENTE</b> 4	<b>MUY BIEN</b> 3	<b>BIEN</b> 2	<b>NECESITA PRACTICAR</b> 1
<b>INFORMACIÓN</b> 33.33%	Identifica, localiza, recupera, almacena, organiza y analiza la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.	Identifica, localiza, recupera, almacena, organiza.	Identifica, localiza, recupera, almacena, organiza con ayuda la información digital.	No Identifica, localiza, recupera, almacena u organiza la información digital.
<b>COMUNICACIÓN</b> 33.33%	Se comunica en entornos digitales e interactúa y colabora con otros a través de herramientas digitales.	Se comunica en entornos digitales.	Se comunica en entornos digitales con ayuda.	No se comunica en entornos digitales.
<b>CONTENIDO</b> 33.33%	Crea y edita contenidos nuevos. Realiza producciones artísticas.	Crea y edita contenidos nuevos.	Crea y edita contenidos nuevos con ayuda	No Crea ni edita contenidos nuevos.

## Anexo II

# Ecominers: mision ods



## Introducción

Según la LOMLOE, la finalidad más importante de todo sistema educativo es lograr que los jóvenes alcancen su máximo desarrollo integral, en un contexto de igualdad de oportunidades, adquiriendo las competencias que les permitan desenvolverse con garantías en la sociedad global de las próximas décadas.

Para desarrollar en este proyecto la **competencia digital** los alumnos y alumnas del CEIP Reina Fabiola trabajarán con la aplicación proporcionada por la administración “**MINECRAFT**”.

**Minecraft: Education Edition admite la enseñanza y el aprendizaje a través de una interfaz basada en el juego que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es la imaginación del estudiante.**

Este proyecto surge por la necesidad de dar continuidad al plan tic de centro presentado el curso anterior. Dicho proyecto irá de la mano del proyecto de formación del centro.

Además, se elige esta temática para promover iniciativas concretas que contribuyan a configurar un sistema educativo y formativo que elimine estereotipos de género asociados a determinadas vocaciones y profesiones, ya que este juego en la mayoría de los casos es practicado por niños (en masculino) y por

tanto desde el Ceip Reina Fabiola queremos impulsar el empoderamiento femenino en las disciplinas STEAM.

#### OBJETIVOS

- Familiarizarse con el uso y manejo de la aplicación Minecraft
- Llevar a cabo retos de construcción/destrucción relacionados con los ODS del planeta:
- ODS 6: Agua limpia y saneamiento
- ODS 12: Producción y consumo responsable
- ODS 13: Acción por el clima
- ODS 14: Vida submarina
- ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres.

#### CONTENIDOS

- Iniciar sesión con cuenta @educacyl
- Tutoriales “como se juega”
- 1. Movimiento
- 2. Colocar y romper
- 3. Interactuar
- Ejemplos desafíos de construcción
- Crear “un mundo” relacionado con el contenido. ODS 14 Y 15
- \* VIDA SUBMARINA Y VIDA TERRESTRE
- Retos relacionados con los ODS;6,12 y 13

#### TEMPORALIZACION

- Octubre: Manejo y uso de Minecraft
- Noviembre y Diciembre: ODS 6 Agua limpia y saneamiento
- Enero- Febrero – Marzo: ODS 12 Producción y consumo responsable.
- Abril- Mayo – Junio: ODS 13 Acción por el clima.

#### ACTIVIDADES

1. Diseñar un mundo terrestre. (ods 13)
2. Diseñar un mundo submanino. (Ods 14)

Esta actividad se llevará a cabo a través de la modalidad “multijugador” en la que un grupo de alumnos trabajarán en grupo. (En estos “mundos”se han de colocar elementos que lo estén dañando para posteriormente pensar y construir “bloques que lo solventen”.

3. (Retos que iremos proponiendo según vayamos avanzando en el juego para paliar los daños que sufren los mundos)  
**Ej: diseñar un pozo, un huerto, crear una red distribución de agua,....**

#### EVALUACION

- los alumnos valorarán el resultado de las creaciones y reflexionarán sobre el diseño obtenido.
- Se utilizarán herramientas del propio juego, como la pizarra, la pluma o la cámara para capturar y exportar sus logros.
- formulario de evaluación del proyecto.
- Realización de aportes a las producciones entre pares.



### ANEXO III

#### **Decálogo UNICEF: “Los e-derechos de los niños y las niñas” (2004)**

1. Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas discapacitados.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.

3. Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.
8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.
10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

