

# PLAN DIGITAL DE CENTRO COLEGIO LOS ROBLES





## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	<b>3</b>
1.1 Justificación del plan .....	3
1.2 Contribución del PDC al PEC y a la PGA .....	4
1.3 Referencia normativa .....	4
1.4 Contexto: datos básicos del centro.....	5
1.5 Aspectos educativos. ....	5
Didáctica con el Chromebook.....	5
Formación didáctica por áreas troncales en las etapas de primaria y ESO .....	5
Libros digitales .....	6
Lenguaje de programación. Scratch. ....	6
Robótica .....	6
Iniciación a la robótica. ....	6
Robótica en STEAM. ....	6
<b>2. Punto de partida</b> .....	<b>7</b>
<b>3. Objetivos</b> .....	<b>7</b>
3.1 Objetivos generales.....	7
3.2 Objetivos específicos. Organización.....	8
Profesorado.....	8
Alumnado .....	9
Familias.....	9
Comunicación.....	9
Seguridad y protección de datos .....	9
<b>4. Actuaciones</b> .....	<b>10</b>
4.1 Infraestructura .....	10
Dotación tecnológica .....	10
Conectividad.....	10
PLataformas, servicios digitales, mantenimiento. ....	11
4.2 Liderazgo y gobernanza .....	12
4.3 Aprendizaje y enseñanza .....	12
Plan de Educación Digital en infantil.....	13
Plan de Educación Digital en primaria .....	13
Plan de Educación Digital en secundaria.....	14
4.4 Desarrollo profesional.....	14
4.5 Contenidos .....	14
<b>5. Previsión de la secuencia temporal de actuaciones y plazos.</b> .....	<b>15</b>



# 1. Introducción

El PDC recoge las actuaciones que se llevarán a cabo durante el curso para mejorar la competencia digital de la comunidad educativa. Es un elemento que formará parte del Proyecto Educativo y la Programación General Anual.

Para su desarrollo se ha formado una comisión formada por miembros del equipo directivo y la persona responsable de los medios digitales del centro.

El Plan Digital del Colegio Los Robles es el instrumento que adecúa y facilita el uso de los medios digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entendido como parte del desarrollo pleno e integral del alumnado. Refleja la incorporación de forma transversal de la competencia digital a la actividad educativa del colegio.

Su finalidad es ofrecer a nuestras alumnas un entorno tecnológico seguro, ampliar las posibilidades de aprendizaje y promover un comportamiento digital responsable. Al igual que todas las actividades del colegio, las relaciones con la adquisición de la competencia digital reflejan nuestro carácter propio y se identifican con nuestro proyecto educativo.

La competencia digital forma parte del currículo escolar y promueve el uso razonable de la tecnología en un ámbito que incluye otras competencias, procedimientos, metodologías y herramientas educativas. Es un elemento más del aprendizaje de los alumnos.

## 1.1 Justificación del plan

La Estrategia Digital Europea reconoce la necesidad de fomentar la implantación de tecnologías digitales para promover una economía justa y competitiva, una sociedad abierta, democrática y sostenible y, en definitiva, una mejor calidad de vida para la ciudadanía europea. Para ello, el Marco Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg, establece todos los aspectos del proceso de integración sistemática del aprendizaje digital en organizaciones educativas en todos los sectores de educación.

Por otra parte, el Plan Nacional de Competencias Digitales fija la integración de la digitalización en los centros, a través del PDC, como uno de los factores clave para su éxito. Además, la LOMLOE establece que “ El proyecto educativo del centro recogerá asimismo la estrategia digital del centro, de acuerdo con lo establecido en el artículo 111 bis.5”.

uso de la tecnología en los centros educativos, tanto en cuestiones organizativas como en las propias de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es ya ineludible. Por tanto, es necesario revisar las estrategias para promover la innovación, sacar el máximo partido de las tecnologías de la información y comunicación.

## 1.2 Contribución del PDC al PEC y a la PGA

La finalidad de un centro educativo es que el alumnado aprenda, se forme y se desarrolle como individuo en la sociedad en la que vive. Las estrategias necesarias para alcanzar este propósito se recogen en el Proyecto Educativo o Proyecto Funcional de Centro y en la Programación General Anual o Programa de actuación anual de centro.

El PEC debe contener una reflexión sobre cómo la digitalización puede mejorar las prácticas educativas y las relaciones con el entorno.

Por otra parte, el PDC relaciona sus objetivos con los generales de centro en la PGA y especifica a cuáles de ellos contribuye; asimismo, se refleja como la implementación del PDC favorece la adquisición, por parte del alumnado, de las Competencias Clave.

## 1.3 Referencia normativa

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por lo que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación (LOMLOE)
- La circular de inicio de curso de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.
- El Marco Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes.
- Estrategia Digital Europea.
- El Plan Nacional de Competencias Digitales.



## 1.4 Contexto: datos básicos del centro

El Colegio Los Robles lleva años trabajando la competencia digital. De forma, ha ido implantando la tecnología como herramienta educativa:

- En el curso 20/21, ha introducido el Chromebook como herramienta de trabajo personal.
- Desde el curso 20/21, se han ido instalando de forma progresiva pizarras digitales (newline) en todas las aulas del centro. Al finalizar este curso 23/24 todas las aulas contarán con pizarra digital.
- Desde el curso 20/21, tanto el alumnado como el profesorado trabaja con Google Workspace.
- Las familias utilizan la plataforma Alexia para comunicarse con el colegio.

## 1.5 Aspectos educativos.

### Didáctica con el Chromebook

Formación para el profesorado en las herramientas del WorkSpace: Classroom, Calendar, Documentos, Drive, Presentaciones, Hojas de cálculo.

- Sesiones de formación para los coordinadores del proyecto Chromebook por etapas.
- Site para el profesorado (disponen de vídeos tutoriales explicativos)

### Formación didáctica por áreas troncales en las etapas de primaria y ESO

Se realizan sesiones formativas a los Equipos Técnicos de Matemáticas, Lengua e Inglés, tanto presenciales como online, para destacar el buen uso del Chromebook en el aula en primaria.

Se realizan sesiones formativas a los Equipos Técnicos de Matemáticas, Lengua, Inglés y Física y Química, tanto presencial como online, para destacar el buen uso del Chromebook en Secundaria.

Dichas sesiones pueden dividirse en dos bloques:

- En el colegio, con los profesores de un mismo departamento.
- Fuera del colegio, compartiendo experiencias y usos del Chromebook con colegios de Fomento de toda España.



## Libros digitales

El colegio utiliza la plataforma Blinklearning para el uso de libros digitales.

Didáctica con los libros digitales: sesiones formativas para el profesorado de bachillerato y para los Equipos Técnicos de:

Matemáticas, Lengua, Inglés y áreas no lingüísticas en Inglés en Primaria.  
Matemáticas, Lengua, Inglés y Física y Química en ESO.

## Lenguaje de programación. Scratch.

Desarrollado por el MIT en el año 2007, se basa en bloques que se unen a modo de puzzle. Supone un modo muy sencillo de aprender sobre programación. Se introduce en la etapa de primaria, ya que a los cinco años ya han tenido talleres de pre-programación con el mini robot Bee-Bot.

Los alumnos juegan con bloques de colores, que agrupan por funcionalidades. Arrastran y sueltan para obtener un resultado inmediato. Una vez que los alumnos conocen y controlan el interfaz de Scratch (manejan los bloques principales), el aprendizaje avanza y pasamos a la construcción de robots.

## Robótica

Es una herramienta educativa donde la programación cobra especial importancia. Con ella, se desarrollan distintas habilidades y conocimientos basados en las ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas.

### Iniciación a la robótica.

- El profesor plantea un reto para que los alumnos resuelvan.
- Utilizan materiales didácticos como partes mecánicas, componentes electrónicos y piezas de sujeción.
- Todas estas actividades están apoyadas por el chromebook, haciendo así que los alumnos generen prototipos programables.

### Robótica en STEAM.

La iniciación a la robótica se lleva a cabo durante los cursos de primaria. En la ESO se intentan poner en práctica los conocimientos que se han adquirido durante los cursos anteriores con las siguientes actividades:

- Realizar proyectos en los que se da un acercamiento del alumnado con la ingeniería.



- Durante el curso 23/24 un grupo de alumnas de 3º de la ESO han participado en la FIRST LEGO LEAGUE. Mediante esta actividad han podido combinar la robótica, con el emprendimiento y con el diseño tanto gráfico como estético. Las alumnas diseñaron su propio robot que tenía que cumplir diferentes retos propuestos por Lego League. Utilizando el chromebook para programar el robot.

## 2. Punto de partida

En este apartado se efectuará un análisis interno para conocer la competencia digital del centro y de sus miembros atendiendo a las dimensiones pedagógica, tecnológica y organizativa, a partir de los datos obtenidos a través de:

- La elaboración de un inventario del equipamiento digital del centro.
- Realización de diferentes encuestas al profesorado.

Una vez realizado el estudio detallado se han obtenido los siguientes resultados:

- El centro cuenta con un pizarra digital en cada aula, desde dos años hasta segundo de bachillerato.
- Además cuenta con dos aulas extras dotadas de PDI.
- Todas las alumnas del centro, desde 5º de EPO en adelante cuenta con su propio Chromebook.
- Cada profesora del centro cuenta con un dispositivo CB para uso personal.
- El centro tiene un “botiquín” CB con un total de 103 dispositivos, disponibles para los alumnos.
- Un aula de informática con 16 ordenadores.
- Más del 50% del profesorado cuenta con una habilitación digital.

## 3. Objetivos

Durante el curso 23/24, se han llevado a cabo las siguientes mejoras:

### 3.1 Objetivos generales

- Formar y capacitar al profesorado en competencias digitales.
- Se ha impartido en el centro el curso de habilitación A1 para 6 docentes de primaria y secundaria.
- Más del 50% del profesorado han obtenido la habilitación del A2 o superior.
- Se han introducido pizarras digitales en todas las aulas del colegio.



han utilizado las TIC como herramienta de difusión de las distintas actividades del colegio.

Para el curso 24/25, los objetivos generales y específicos del Plan Digital del Los Robles son:

- Desarrollar la competencia digital de manera transversal, a través de los proyectos de innovación tecnológica.
- Mejorar en lo posible la plataforma digital de Fomento: infraestructuras, conectividad y equipos digitales.
- Formar y capacitar al profesorado y al alumnado en competencias digitales.

### 3.2 Objetivos específicos. Organización

- Planificar el desarrollo y la implantación de las tecnologías digitales en los ámbitos educativo, administrativo y comunicativo.
- Revisar y actualizar el material informático del colegio para poder desarrollar la competencia digital de forma correcta.
- Incluir en los planes, programaciones y proyectos del colegio objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo y la adquisición de la competencia digital.
- Aplicar y fomentar el uso innovador de las tecnologías de la comunicación y el conocimiento como herramientas al servicio de toda la comunidad educativa, integrándolas en el Proyecto del Centro, respetando la normativa vigente y el reglamento de organización y funcionamiento del centro.
- Establecer normas y protocolos para el uso adecuado, seguro y responsable de los medios informáticos.
- Dar a conocer a toda comunidad educativa el Plan Digital del colegio.
- Facilitar y perfeccionar los procesos de gestión del centro a partir de procesos y aplicaciones accesibles.

#### Profesorado

- Incrementar la formación y la competencia digital del profesorado.
- Utilizar las TIC y la plataforma de Fomento como medio de formación y de mejora de la actividad docente.
- Utilizar internet y la plataforma como un medio de creación de grupos de trabajo y de intercambio de experiencias.
- Fomentar la elaboración cooperativa de contenidos digitales propios, libros de texto digitales, recursos educativos abiertos... que posibiliten la personalización de la experiencia didáctica y la transversalidad.





- Implementar los proyectos relacionados con el lenguaje de programación y con la robótica.
- Impulsar la utilización de las TIC por parte del profesorado en sus tareas generales del colegio: programaciones, memorias, planes, gestión académica...

## Alumnado

- Desarrollar la competencia digital del alumnado a través de todo el currículo, incluyendo en las programaciones indicadores para su evaluación.
- Actualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediante las metodologías activas y participativas que facilitan el uso de las TIC: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, trabajo colaborativo...
- Desarrollar destrezas sociales y emocionales, promoviendo su aplicación en los entornos digitales: empatía, espíritu crítico, toma de decisiones responsables.
- Impulsar el interés por las TIC como medio de investigación y como medio de creación y de potenciación de valores personales y sociales.

## Familias

- Potenciar la comunicación entre el colegio y las familias.
- Realizar tutoriales para dar a conocer el funcionamiento de las plataformas de trabajo.
- Facilitar la formación en TIC de las familias.

## Comunicación

- Avanzar en los procesos de trabajo colaborativo en red y en la construcción de la comunidad digital educativa del colegio a través del Plan Digital y del Plan de comunicación externa e interna del centro.
- Potenciar la comunicación, la participación e implicación de la comunidad educativa y su entorno: newsletter, web, RRSS... en los que se divulgue la información del Los Robles.

## Seguridad y protección de datos

- Velar por el cumplimiento de las normativas en los usos de la tecnología; especialmente en lo relativo a la Ley orgánica 3/2018, de protección de datos



personales y garantía de los derechos digitales, y a la Ley de propiedad intelectual, así como sus actualizaciones.

- Establecer medidas de protección del alumnado hacia los contenidos inadecuados en el acceso a internet, tanto de los equipamientos del centro como de los personales del alumno.
- Integrar en las programaciones contenidos relativos a la concienciación, riesgos y normas para tener un comportamiento responsable en entornos en línea, así como normas de la propiedad intelectual y de copyright, cuando se utilice, recombine o cree contenido digital.

## 4. Actuaciones

En la concreción de las actuaciones se tendrán en cuenta los agentes implicados, los procedimientos previstos, los recursos necesarios, y los indicadores de logro. Las actuaciones se agruparán en torno a los elementos del Marco Europeo de Organizaciones Digitalmente Competentes:

### 4.1 Infraestructura

#### Dotación tecnológica

- Todos los alumnos del centro, desde 4º de primaria, cuentan con su propio dispositivo Chromebook.
- Cada docente cuenta con un Chromebook facilitado por el centro.
- Además, el centro tiene un botiquín de Chromebooks disponibles para los alumnos y para los docentes para usarlo en caso de emergencias.
- Cada clase cuenta con una PDI.

#### Conectividad

- En el desarrollo de este proyecto, Fomento ha suscrito acuerdos estratégicos de carácter global con destacadas empresas tecnológicas. Estas empresas garantizan la conectividad de nuestras aulas y que todos los equipos informáticos puedan funcionar simultáneamente.
- El colegio cuenta con una red WIFI de alta densidad, con al menos una antena disponible por cada aula.
- Está interconectado a través de una red de fibra dedicada de alta capacidad con los SSCC de Fomento, con el Centro de Procesos de Datos donde se



encuentran alojados los servidores corporativos y con el resto de colegios del grupo Fomento.

## PLataformas, servicios digitales, mantenimiento...:

- Desde 4º de primaria hasta ESO los alumnos disponen, entre otras herramientas de aprendizaje, de un Chromebook, que es un portátil personal de carácter educativo, pensado específicamente para el ámbito escolar. Contribuye a incrementar las posibilidades para el aprendizaje, y fomenta la colaboración, la comunicación, la creatividad y la innovación. El Chromebook es el dispositivo más utilizado en España, EEUU y muchos otros países.
- Google aporta las plataformas Google Workspace for Education, que incluye un amplio conjunto de herramientas, entre las que está Google Classroom.
- Otras aplicaciones de Google Workspace son Docs, Hojas de cálculo y Presentaciones. Son similares en la forma de trabajar a las aplicaciones de Office, con las que permite intercambiar documentos, y tienen mejores capacidades para el trabajo colaborativo.
- A través del Chromebook, los alumnos podrán acceder a todos sus libros de texto digitales, que también funcionan sin necesidad de conexión a internet.
- Classroom es una herramienta de Google para la gestión del aprendizaje que enriquece y complementa el trabajo del aula. De forma online, y de manera colaborativa entre el profesor y los alumnos, nos permite compatibilizar el aprendizaje presencial y a distancia.
- A través de Classroom, los alumnos aprenden a planificarse, ya que les permite conocer qué tareas han de realizar y en qué plazo. También acceden a los materiales facilitados por su profesor, como apuntes, vídeos o presentaciones, que les facilitan el estudio y la realización de tareas o actividades. Además, pueden conocer las calificaciones de sus pruebas online, sus errores y aciertos, y así pueden aprender de ellos.
- Hay otro apartado llamado Tareas; aquí los profesores crean tareas y asignan un plazo de tiempo para realizarlas, y la posibilidad de ser calificadas o no.
- Los alumnos también utilizan a través de Classroom otras herramientas. Google Calendar es un calendario online que tiene cada alumno con su cuenta de Google Workspace, que les permite planificar y organizar su tiempo. Las distintas áreas que los profesores publican en Classroom se registran también en Google Calendar. Google Drive es un gestor de archivos que también tiene cada alumno con su cuenta de Google Workspace, y que le permite guardar los archivos en la nube. Las distintas tareas que los alumnos entregan a sus profesores a través de Classroom se almacenan también en su Google Drive.
- Por último, Google Workspace incluye tres programas de ofimática, junto con otras aplicaciones a las que se pueden acceder desde el Chromebook. Estas son Presentaciones, Hojas de cálculo y Documentos. Los archivos generados con estas herramientas se almacenan en el Drive de cada alumno.



## 4.2 Liderazgo y gobernanza

Medidas y protocolos del centro (información, comunicación y coordinación en la utilización pedagógica de las TIC, protección y seguridad en la red, gestiones internas...)

El Chromebook cuenta con un estándar de seguridad muy eficiente, que cifra y protege los datos almacenados en el dispositivo. Permite también que se entregue configurado y enrolado; es decir, unido a la Unidad Organizativa del colegio, que fuerza a los Chromebook a trabajar con una configuración que tiene las siguientes características:

- Solo pueden usarlo usuarios del dominio fomento.edu; ningún otro usuario de un dominio distinto podrá acceder al Chromebook.
- Los usuarios del dominio fomento.edu no pueden enviar ni recibir correos de fuera de ese dominio.
- El filtro de navegación web IMT Lazarus impide acceder a contenidos inapropiados. Los alumnos solo podrán acceder a las webs expresamente autorizadas por el colegio; tampoco tendrán acceso a redes sociales.

IMT Lazarus es la versión de más prestaciones, la que más filtros asegura, la que deja en manos de los educadores y las familias los accesos a contenidos y tiempos de uso.

- No se pueden instalar, ni eliminar ninguna aplicación ni extensión del Chromebook sin la autorización expresa de Fomento.
- Están deshabilitadas las aplicaciones de chat.
- No se pueden utilizar dispositivos USB de almacenamiento externo ni las dos cámaras.
- Está deshabilitado el login en dispositivos móviles de Android o los.
- No se puede utilizar Drive File Stream.

Aspectos organizativos ( espacios y horarios, tareas y responsabilidades de los miembros de la comunidad escolar) , entre otros

Se va a adecuar mucho el tiempo de exposición y de uso de las pantallas, que será semejante al de las demás actividades. Se empleará como una opción más que facilita determinados aprendizajes y ofrece diferentes potencialidades educativas.

## 4.3 Aprendizaje y enseñanza

Metodologías y estrategias didácticas

Junto a las clases online, se han puesto en marcha soportes interactivos como Hello Sally, Magic Dragon, Scratch o Walking into English.

## de Educación Digital en infantil.

En esta etapa, la competencia digital se desarrolla mediante talleres en los que se utilizan PDIs y tabletas. El trabajo en talleres favorece el uso de múltiples recursos didácticos, estimula el interés del niño, promueve y desarrolla su creatividad, y facilita que cada alumno aprenda a buscar por sí mismo la respuesta a los pequeños problemas, poniendo en práctica su capacidad de iniciativa.

- En 1º de infantil, el taller digital tiene como objetivo que los niños se ejerciten en el uso de esas herramientas digitales para que, a través de actividades, se desarrollen diferentes competencias. El software de las PDI incluye herramientas y recursos para pintar con diferentes colores y grosores, realizar distintas formas geométricas, recortar, enfocar...
- En 2º de infantil, el objetivo del Taller de iPad es que los alumnos trabajen distintas áreas y competencias.
- En 3º de infantil, el Taller de pre-programación posibilita desarrollar las competencias matemática, lingüística, digital, social y cívica... Su metodología, activa y lúdica, potencia y desarrolla las competencias y habilidades de los programas “Leemos y Comprendemos” y “Matemáticas divertidas”. Se utiliza un mini robot, el Bee-Bot. Este proyecto de introducción a la robótica tiene continuidad en primaria como ya se ha explicado en apartados anteriores.

## Plan de Educación Digital en primaria

En Fomento las tecnologías son un recurso y un objetivo educativo. Su gran potencialidad didáctica las convierte en una herramienta muy importante en el proceso de formación y aprendizaje de los alumnos. En esta etapa, el plan se concreta en:

- La implantación del Chromebook, y del Google Workspace for Education en 5º y 6º de primaria. El Chromebook es un portátil personal pensado específicamente para el ámbito escolar. Contribuye a incrementar las posibilidades para el aprendizaje, y fomenta la personalización, la colaboración, la comunicación, la creatividad y la innovación. El Google Workspace for Education es un paquete de herramientas y servicios de Google ideado para centros educativos. Permite colaborar, agilizar la enseñanza y aprender de forma segura. Proporciona un sistema de aprendizaje sencillo, innovador y eficaz que se ajusta a nuestro entorno de aprendizaje personalizado.
- La implantación de la programación en Scratch entre 2º y 6º de primaria. Es un lenguaje de programación abierto, que permite desarrollar habilidades mentales, aprendiendo programación. Programar no es la meta; el objetivo es fomentar las diferentes capacidades del alumnado.
- La continuación del programa de Robótica de WeDo en 4º y 5º de primaria, y de Spike en 6º de primaria. El objetivo es lograr que los alumnos sean



conscientes de la existencia de cierta correlación en algunas acciones. No se trata tanto de aprender lenguajes de programación o desarrollar proyectos complejos, si no de lograr mejoras en el pensamiento computacional, entendiendo como un medio de resolución de problemas, en el pensamiento creativo y en la percepción espacio-tiempo y orden de acciones.

- Según los cursos, los robots que se han implantado en el aula son el Bee-Bot en 1º de primaria, que permite trabajar la visión espacial, el pensamiento lógico y computacional. Y el WeDo de LEGO en 2º y 3º, que es una herramienta de aprendizaje STEAM que combina elementos de construcción de colores, un hardware fácil de usar y un lenguaje de programación muy intuitivo y basado en Scratch.

Colegio Los Robles						
Proyecto	1º EP	2º EP	3º EP	4º EP	5º EP	6º EP
Scratch	X	X	X	X	X	X
Bee-Bot	X					
WeDo			X	X		
Spike					X	X

## Plan de Educación Digital en secundaria

- El proyecto Chromebook ya está implantado en todo secundaria y bachillerato.
- En 3º de la ESO LEGO con la programación de robot.

## 4.4 Desarrollo profesional

- Desarrollo pleno de la competencia digital docente y formación de directivos, docentes, profesionales de la orientación y personal de administración y servicios, para el compromiso con el desarrollo del plan, entre otros.
- Site para el profesorado.



## Contenidos

- Entre 5º de primaria y 2º de bachiller, la mayoría de los libros de texto se trabajan en formato digital, mediante la plataforma Blinklearning y su mochila digital. Este formato facilita el acceso a los contenidos didácticos, convirtiéndose en una herramienta educativa eficaz. Además, evita sobrecargar la espalda de los alumnos, al tiempo que reduce la huella ecológica al no utilizar papel físico.

Blinklearning es una empresa de tecnología educativa que ofrece a las editoriales producir, adaptar y distribuir sus productos digitales y a los colegios el acceso al contenido y la gestión de las clases.

Con más de 3.500.000 usuarios en 60 países diferentes, Blinklearning está presente en más de 11.000 colegios en España, Latinoamérica y Estados Unidos.

## 5. Previsión de la secuencia temporal de actuaciones y plazos.

La planificación temporal marcará los hitos necesarios para alcanzar progresivamente los objetivos de digitalización del centro. Será de utilidad para guiar, poder comprobar y visualizar la evaluación de las actuaciones.

Es importante planificar unos plazos razonables para que las acciones emprendidas tengan realmente un impacto en la organización.

### TEMPORALIZACIÓN

BLOQUE 1: ORGANIZACIÓN			
OBJETIVO	ACCIÓN	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLE
Planificar el desarrollo y la implantación de las tecnologías digitales en los ámbitos educativos, administrativos y	Realización de planes anuales, con concreciones en cada curso.	CADA MAYO (para el siguiente año escolar)	CD



comunicativos.			
Revisar y actualizar el material informático del colegio.	Inventario de los dispositivos digitales del colegio, para revisar su estado y planificar renovaciones.	SEPTIEMBRE	Encargado TIC
Incluir en los planes, programaciones y proyectos del colegio objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo y la adquisición de la competencia digital.	Inclusión en los documentos de centro y en las programaciones .	SEPTIEMBRE	Claustro
Establecer normas y protocolos para el uso adecuado, seguro y responsable, de los medios informáticos.	Revisión de las normas de uso del Chromebook.	JUNIO	CD
Dar a conocer a toda la comunidad educativa el Plan Digital del colegio.	Elaboración de un Plan de Comunicación y de difusión del Plan Digital.	JULIO	Encargado Tic

BLOQUE 2: PROFESORADO			
Objetivo	Acción	Temporalización	Responsable
Incrementar la formación y la competencia digital del profesorado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de las necesidades de formación del profesorado.</li> </ul>	Plan de Formación Anual	CD





	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acciones de formación en competencia digital del profesorado.</li> </ul>		
Evaluar el grado de conocimiento e implicación de la comunidad educativa.	Realizar cuestionario inicial.	SEPTIEMBRE	CD

BLOQUE 3: ALUMNADO			
Objetivo	Acción	Temporalización	Responsable
Actualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediante metodologías activas y participativas que faciliten el uso de las TIC.	Incorporación a las unidades didácticas de actividades que impulsen metodologías participativas.	SEPTIEMBRE	Claustro
Desarrollar y promover las destrezas sociales y emocionales en los entornos digitales: empatía, espíritu crítico, toma de decisiones responsables...	Refuerzo del trabajo colaborativo. Impulso a las competencias interpersonales y de relación con los demás.	A DIARIO	Claustro
Impulsar el interés por las TIC como medio de investigación para la elaboración de pequeños proyectos a nivel individual y/o colectivo. Y como	Realización de trabajos que impulsen de forma individual y en equipo la investigación a través de las herramientas digitales.	A Diario	Claustro



medio para la potenciación de valores personales y sociales.			
Evaluar el grado de conocimiento e implicación de la comunidad educativa.	Cuestionario	Septiembre	CD

#### BLOQUE 4: FAMILIAS

Objetivo	Acción	Temporalización	Responsable
Potenciar la comunicación entre el colegio y las familias.	Potenciar el uso de las herramientas digitales como Alexia o Navega.	Datos de uso y de comunicaciones entre las familias y el colegio a través de Alexia/Navega.	
Realizar videotutoriales para dar a conocer el funcionamiento de las plataformas de trabajo.	Realización de videotutoriales en la web.	Número de videotutoriales publicados.	
Facilitar la formación en TIC de las familias.	Realización de actividades formativas. Visibilidad de empantallados.	Porcentaje de padres y alumnos que utilizan el correo institucional; número de veces que han accedido a la página web del colegio o a sus RRSS.	

#### BLOQUE 5: COMUNICACIÓN

Utilizar las TIC como herramienta de difusión de las actividades de Fomento y de los colegios.	Revisión y actualización de los contenidos de la web. Difusión de noticias y eventos en las RRSS.	Relación de actualizaciones llevadas a cabo en la página web del colegio. Número de noticias publicadas	
--	---	---	--



		en la web del colegio. Número de publicaciones realizadas en los perfiles en RRSS del colegio.	
Publicar la guía de uso responsable de equipos y dispositivos en la página web del centro, para facilitar su acceso a la comunidad educativa.	Publicar videotutoriales en la web.	Número de videotutoriales publicados. Cuantificación de su seguimiento.	
Avanzar en los procesos de trabajo colaborativo en red y en la construcción de la comunidad digital educativa del colegio a través del Plan Digital y del Plan de comunicación externa e interna del centro.	Acciones que visibilicen la importancia del trabajo colaborativo. Acciones dirigidas a reforzar la comunidad educativa, utilizando las herramientas digitales.	Número y tipo de acciones realizadas. Cuantificación de su seguimiento.	
Potenciar la comunicación, la participación e implicación de la comunidad educativa y su entorno: newsletter, web, RRSS... en el que se divulgue la información del colegio, de su oferta educativa...	Acciones que, mediante el uso de herramientas digitales, fomenten la participación de la comunidad educativa.	Número y tipo de acciones realizadas. Cuantificación de su seguimiento.	

BLOQUE 6: SEGURIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS

Objetivo	Acción	Indicador
----------	--------	-----------



<p>Velar por el cumplimiento de las normativas de protección de datos personales y de propiedad intelectual, así como sus actualizaciones.</p>	<p>Nombramiento del coordinador TIC del colegio. Evaluación del grado de cumplimiento de la normativa.</p>	<p>Memoria realizada por el coordinador TIC del colegio. Resultados de la evaluación del grado de cumplimiento de la normativa.</p>
<p>Establecer medidas de protección del alumnado y de los datos personales con respecto al uso e instalaciones de plataformas y de software.</p>	<p>Revisión de las capas de seguridad de las herramientas informáticas que almacenan los datos personales del alumnado</p>	<p>Resultado de la evaluación de las capas de seguridad de las herramientas informáticas que almacenan datos del alumnado.</p>
<p>Establecer medidas de protección del alumnado hacia los contenidos inadecuados en el acceso a internet, tanto de los equipamientos del centro como de los personales del alumno.</p>	<p>Revisión y refuerzo de los filtros de acceso a internet, así como de la herramienta Lazarus.</p>	<p>Evaluación del uso del Chromebook que realizan los alumnos.</p>
<p>Integrar en las programaciones contenidos relativos a la concienciación, riesgos y normas para tener un comportamiento responsable en entornos digitales, así como normas de la propiedad intelectual cuando se utilice, recombinen o creen contenido digital.</p>	<p>Acciones de formación sobre buenas prácticas de uso de herramientas digitales.  Acciones de concienciación sobre ciudadanía digital y uso de RRSS.</p>	<p>Número de acciones de formación sobre buenas prácticas de uso de herramientas digitales.  Número de acciones de concienciación sobre ciudadanía digital y uso de redes sociales.</p>