



Región de Murcia

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

PLAN DIGITAL DE CENTRO

Índice

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO CONFORME A LA ESTRATEGIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO	3
1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 Descripción y contextualización del centro	4
1.2 Justificación del PDC. Misión, visión y valores	14
2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	15
3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	15
3.1 Distribución de espacios y recursos tecnológicos	15
3.2 Análisis SELFIE	16
3.3 DAFO	20
4. PLAN DE ACCIÓN	21
4.1 Objetivos	21
4.2 Acciones e indicadores de logro	34
5. ITINERARIO FORMATIVO DIGITAL DE CENTRO	68
6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO.	69
6.1 Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas..	71
6.2 Plataformas educativas y aplicaciones informáticas	103
6.3 Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa	104
6.4 Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de datos personales	104
6.5 Atención a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje	105
6.6 Bienestar digital y uso saludable de las tecnologías	106
6.7 Uso de la Inteligencia Artificial (IA)	106
7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA	110
8. EVALUACIÓN	110
8.1 Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos	111
8.2 Evaluación final del PDC y propuestas de mejora	121

Tabla 1: Datos básicos del centro educativo	3
Tabla 2: Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital	14
Tabla 3: Dinamizadores de la estrategia digital de centro	15
Tabla 4: Análisis Selfie.....	16
Tabla 5: Análisis DAFO	20
Tabla 6: Selección de objetivos.....	21
Tabla 7: Objetivos complementarios	24
Tabla 8: Itinerario formativo digital del centro	68
Tabla 9: Inclusión del PDC (planes y proyectos)	70
Tabla 10: Difusión del PDC.....	110
Tabla 11: Evaluación final del PDC.....	121
Tabla 12: Valoración de resultados.....	121

CENTRO	CC Las Claras del Mar Menor
POBLACIÓN	Los Alcázares
FECHA	13.10.2025

IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO			
Centro educativo	CC Las Claras del Mar Menor	Código centro	30013803
Dirección	C/ Penélope s/n	Código Postal	30710
Correo electrónico	patricia.lopez7@murciaeduca.es pedro.perez5@murciaeduca.es	Teléfono	968170551

APROBACIÓN Y REVISIONES DEL PDC		
Fecha de aprobación del PDC	31-11-2022	
N.º Revisión	Fecha	Modificaciones realizadas
1	11 de febrero 2023	Modificación en la ruta formativa para incluir "Herramientas digitales para la evaluación" necesarias para alcanzar objetivos y acciones planificadas en el PDC.(Selfie)
2	24 de junio 2023	Evaluación del PDC. Análisis de resultados y propuestas de mejora.
3	1 de octubre 2023	Actualización del PDC
4	1 de octubre 2024	Modificación en la ruta formativa para incluir "Herramientas digitales para la evaluación" necesarias para alcanzar objetivos y acciones planificadas en el PDC.(Selfie)
5	24 de junio 2025	Evaluación del PDC. Análisis de resultados y propuestas de mejora.
6	1 de octubre 2025	Actualización del PDC

1. INTRODUCCIÓN

El presente Plan Digital de Centro (en adelante, PDC) ha sido elaborado por el equipo dinamizador del CC Las Claras del Mar Menor (incluir nombre del centro), en el marco del Programa #DigitalProf de la Consejería de Educación e incluido en el Proyecto Educativo de Centro.

1.1. Descripción y contextualización del centro

DATOS BÁSICOS CENTRO EDUCATIVO



N.º MIEMBROS EQUIPO DIRECTIVO POR ETAPA Y/O ENSEÑANZA  4

N.º DOCENTES  82

N.º ALUMNOS  1293

N.º ACNEAE  124

PROCEDENCIA Y NIVEL SOCIOECONÓMICO ALUMNADO



El número de personas en Los Alcázares es alrededor de 19.000 habitantes. Prioriza el sector agrícola y servicios (principalmente el turismo). Esta población tiene un nivel socioeconómico medio.

Respecto a nuestros alumnos esta situación socioeconómica es similar. Asisten alumnos de 31 nacionalidades diferentes, siendo el 9,5% extranjeros. La mayoría de los padres tienen formación no universitaria, por lo que su nivel cultural es medio. Estos últimos tienen una participación activa con el profesorado tanto en el ámbito educativo de sus hijos/as como en las actividades extraescolares que se llevan a cabo.

ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS IMPARTIDAS EN EL CENTRO



	N.º alumnos	N.º docentes
<input type="checkbox"/> EDUC. INFANTIL	234	11
<input type="checkbox"/> PRIMARIA	474	35
<input type="checkbox"/> ESO	389	25
<input type="checkbox"/> BACHILLERATO	148	4



ENSEÑANZAS DE RÉGIMEN ESPECIAL IMPARTIDAS EN EL CENTRO



	N.º alumnos	N.º docentes		N.º alumnos	N.º docentes
<input type="checkbox"/> ENS. ARTÍSTICAS ELEMENTALES			<input type="checkbox"/> ENS. DEPORTIVAS GRADO SUPERIOR		
<input type="checkbox"/> ENS. ARTÍSTICAS PROFESIONALES			<input type="checkbox"/> ENSEÑANZAS IDIOMAS NIVEL BÁSICO		
<input type="checkbox"/> ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES			<input type="checkbox"/> ENSEÑANZAS IDIOMAS NIVEL INTERMEDIO		
<input checked="" type="checkbox"/> ENS. DEPORTIVAS GRADO MEDIO			<input type="checkbox"/> ENSEÑANZAS IDIOMAS NIVEL AVANZADO		

TRAYECTORIA TIC (PROGRAMAS, PLANES Y PROYECTOS RELACIONADOS)



1) Programa digital:

El programa trata sobre el uso de las TIC en el aula para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Se propone la innovación y la competencia digital, así como el uso de libros digitales en lugar de los tradicionales. También se trabaja los recursos educativos de la red y las metodologías activas y participativas que facilitan las TIC. Por último, se desarrollan las herramientas para la posibilidad de aprender desde casa en escenarios semipresencial y online.

2) Mi mundo digital:

El proyecto habla de cómo las tabletas y las apps educativas pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades. Dice que es importante usarlas desde Educación Infantil, porque los niños aprenden y retienen mejor. El proyecto es para alumnos de 4 y 5 años de Educación Infantil, que usarán las tabletas para reforzar lo que aprenden en clase de forma divertida.

3) Programa Código Escuela 4.0:

Es una iniciativa educativa impulsada por la Consejería de Educación de la Región de Murcia, enmarcada en el Plan nacional de Competencias Digitales. Su objetivo es introducir el pensamiento computacional, la programación y la robótica en las aulas desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta la ESO, incluyendo centros de educación especial.

El programa proporciona dotación tecnológica, formación docente y acompañamiento técnico en el aula, fomentando el enfoque STEAM y el desarrollo de competencias digitales, lógico-matemáticas y de resolución de problemas. Escuela 4.0 apuesta por una educación innovadora, inclusiva y adaptada a los retos del siglo XXI.

A continuación, se indica cómo vamos a trabajar este programa en las distintas etapas del centro:

- ***Educación Infantil:***

En la etapa de Educación Infantil, el programa se introduce de manera transversal dentro de la programación de aula, con una dedicación aproximada de una hora semanal. Las actividades se desarrollan en contextos de juego manipulativo y exploración activa, utilizando recursos como LEGO Education Steam Park y Coding Express, que permiten trabajar la lógica, la secuenciación, la creatividad y las primeras nociones de programación de forma lúdica.

La impartición corre a cargo de un coordinador de etapa, que dinamiza las sesiones en todas las clases con el apoyo de las tutoras correspondientes. De forma periódica, el centro cuenta también con la colaboración de la Técnico de acompañamiento del Programa Código Escuela 4.0, que asesora, orienta y participa en el desarrollo de las actividades.

- ***Educación Primaria:***

En Educación Primaria, el programa se desarrolla en todos los cursos dentro de las áreas de Profundización Educativa y Educación en Valores (en 6º curso), buscando además una transversalidad real con asignaturas como Science y Matemáticas, donde se refuerzan los contenidos de lógica, resolución de problemas y pensamiento algorítmico.

Actualmente, la impartición está a cargo de los coordinadores de cada ciclo, con el objetivo de garantizar una correcta implantación y una metodología unificada. A medida que el programa se consolide y el profesorado reciba la formación específica, se prevé que un único docente especializado imparta el programa en el Aula del Futuro a partir de 3º de Primaria, mientras que los cursos de 1º y 2º continuarán desarrollándolo en sus aulas de referencia, adaptando los recursos a su nivel madurativo.

El centro cuenta también con el apoyo de la Técnico de Código Escuela 4.0, que colabora puntualmente en las sesiones y en el asesoramiento metodológico al profesorado.

· *Educación Secundaria Obligatoria:*

En la etapa de ESO, la integración del programa se realiza principalmente en la asignatura de Tecnología y Digitalización en 1º y 3º de ESO, incorporando de manera puntual actividades y situaciones de aprendizaje relacionadas con el pensamiento computacional en las áreas de Matemáticas en 2º y 4º curso.

El trabajo se llevará a cabo en el Aula del Futuro, donde el alumnado podrá aplicar los conocimientos tecnológicos en entornos flexibles, colaborativos y orientados a la resolución de problemas reales.

De forma progresiva, se prevé ampliar la presencia del pensamiento computacional a otras materias, formando y acompañando al profesorado para que incorpore en sus programaciones estrategias de programación por bloques, diseño digital o robótica educativa adaptada al currículo.

En cuanto a la formación del profesorado, temporalización y coordinación:

· *Formación del profesorado, temporalización y coordinación con el Aula del Futuro:*

La formación del profesorado constituye un eje fundamental del despliegue del Programa Código Escuela 4.0. El centro ha vinculado este proceso formativo con el proyecto del Aula del Futuro, de modo que los docentes puedan experimentar, aprender y aplicar metodologías activas relacionadas con la competencia digital, la robótica y el pensamiento computacional.

A través de acciones formativas internas y externas, el equipo docente irá adquiriendo progresivamente las competencias necesarias para integrar estos contenidos en su práctica diaria, fomentando un modelo educativo basado en la innovación, la colaboración y la competencia digital de todo el alumnado.

En cuanto a la organización y temporalización, se establecerá una planificación coordinada de horarios y uso del Aula del Futuro para las diferentes etapas educativas. Dicha planificación permitirá garantizar un acceso equitativo y ordenado de los grupos, optimizando los recursos disponibles y facilitando la integración del programa en las rutinas semanales del alumnado.

La coordinación del Aula del Futuro y del Programa Código Escuela 4.0 trabajarán de manera conjunta para adaptar la temporalización a las necesidades de cada etapa (Infantil, Primaria y Secundaria), asegurando una secuencia progresiva en la adquisición de competencias digitales y computacionales, así como la coherencia metodológica en todo el centro.

4) Programa GO STEAM Robótica 4º, 5º y 6º Primaria:

La robótica educativa o pedagógica consiste en la creación de un robot por parte de los alumnos. Un reto atractivo para los estudiantes que favorece la cooperación, la motivación y el trabajo en equipo entre otros además de, ayudar al desarrollo de nuevas habilidades.

La finalidad de esta herramienta es que los alumnos comprendan y entiendan el funcionamiento de otros conceptos ya estudiados en otras áreas como science, sociales, lengua o las matemáticas. Pero desde un enfoque pedagógico más práctico y de manera lúdica, mucho más atractiva para los alumnos.

La robótica educativa no solo engloba la construcción de un robot, también se centra en el desarrollo de programas específicos que ponen a prueba los conocimientos y las habilidades de los alumnos.

La plataforma se trabaja online, el enlace para acceder a ella es <https://gosteamedelvives.com/>, en la cual los alumnos introducen su correo corporativo para poder acceder a los contenidos trabajados. Además del trabajo teórico en clase y de la plataforma, el centro ha adquirido Kits Wedo 2.0 basado en piezas “LEGO” con las que los alumnos crearán sus robots. Para dar vida a estos robots, en el centro disponemos de dispositivos Chromebooks y tabletas, que los niños mediante conexión bluetooth conectarán a sus robots y enviarán que éstos realicen acciones que ellos deseen.

5) Tecnología y Geografía e Historia:

Repsol Zinkers Secundaria eWorld: Proyecto sobre los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) de la Fundación Repsol. 1º y 3º ESO

6) Departamento de Inglés:

Concurso de relatos por Halloween. Desarrollo del Bachillerato Dual.



7) Estrategia Digital Libre:

En el marco de la transformación digital educativa de la Región de Murcia, el centro impulsa la incorporación de la Estrategia Digital LIBRE, regulada por la Orden de 8 de septiembre de 2025. Su aplicación tiene como finalidad promover un uso pedagógico, seguro, equitativo y responsable de las tecnologías digitales, favoreciendo el desarrollo de la competencia digital de alumnado y profesorado, así como la innovación metodológica y organizativa.

Los principios de esta estrategia se fundamentan en la innovación responsable, la equidad y accesibilidad universal, la protección de la privacidad y los datos personales, el bienestar digital y la convivencia positiva, y la calidad educativa mediante la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La integración curricular de las tecnologías se llevará a cabo de manera gradual y adaptada a cada etapa educativa, utilizando metodologías activas y el Diseño Universal para el Aprendizaje, limitando el consumo pasivo de recursos digitales. Para ello, se establecen tiempos máximos de uso de dispositivos (una hora diaria en Educación Primaria y dos en Secundaria), salvo cuando exista justificación pedagógica. Además, se fomentará la alternancia entre actividades digitales y no digitales, incorporando pausas activas y promoviendo hábitos saludables.

El centro asumirá el compromiso de garantizar el bienestar digital y la convivencia, incluyendo en el Plan de Convivencia las normas específicas sobre el uso de dispositivos. Asimismo, se impulsarán medidas de prevención, detección y actuación frente a problemas de ciberconvivencia, y se establecerán cauces de colaboración con las

familias mediante talleres y charlas informativas sobre el uso seguro de la tecnología en el hogar.

Se aplicarán protocolos de protección de datos y ciberseguridad, garantizando un uso ético y pedagógico de la inteligencia artificial. Su utilización será supervisada y adaptada al nivel educativo, fomentando en Secundaria y Bachillerato una reflexión crítica sobre sus implicaciones sociales y éticas. El profesorado recibirá formación específica en competencias digitales e inteligencia artificial.

La Estrategia Digital LIBRE se articula a través del Plan Digital de Centro, que se integra en el Proyecto Educativo y se organiza en torno a: análisis de la situación actual, plan de acción con objetivos e indicadores, itinerario formativo del profesorado, medidas de inclusión y personalización del aprendizaje, estrategias de difusión y comunicación, así como un sistema de evaluación y mejora continua.

Finalmente, el centro se compromete a optar al Sello de Calidad Digital LIBRE, como reconocimiento a la integración efectiva, ética y responsable de las TIC, valorando la innovación metodológica, la inclusión digital, la gestión tecnológica y la difusión de buenas prácticas.

Bloque	Aspectos principales de la Estrategia Digital LIBRE
Principios rectores	<ul style="list-style-type: none"> - Innovación responsable - Equidad y accesibilidad - Protección de datos y privacidad - Bienestar digital y convivencia positiva - Calidad educativa
Integración curricular y metodológica	<ul style="list-style-type: none"> - Uso gradual y adaptado de TIC en todas las etapas - Aplicación de metodologías activas y DUA - Limitación del consumo pasivo de recursos digitales - Tiempos máximos de uso: 1h/día en Primaria y 2h/día

	<p>en Secundaria (flexibles con justificación pedagógica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alternancia digital/no digital y pausas activas
<p>Bienestar digital y convivencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inclusión de normas específicas en el Plan de Convivencia - Prevención y actuación frente a ciberconvivencia - Colaboración con familias (talleres y charlas)
<p>Seguridad y privacidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Protocolos de ciberseguridad y protección de datos - Difusión de buenas prácticas de seguridad
<p>Inteligencia Artificial (IA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso ético, pedagógico y supervisado - Restricciones de acceso directo hasta 3.º ESO - Formación docente en IA - Reflexión crítica sobre implicaciones éticas y sociales
<p>Plan Digital de Centro (PDC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Documento integrado en el Proyecto Educativo - Incluye: análisis de situación, plan de acción, itinerario formativo, medidas de inclusión y personalización, difusión/comunicación y evaluación - Coordinado por dinamizadores digitales designados por el equipo directivo
<p>Sello de Calidad Digital LIBRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento oficial a los centros con integración efectiva, ética y responsable de las TIC - Valora gestión, innovación metodológica, inclusión, formación y difusión de buenas prácticas - Vigencia de 3 años, con renovación periódica

TABLA I. Datos básicos del centro educativo.

1.2. Justificación del PDC. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital

Para la elaboración de este PDC, se ha seguido lo establecido en la Resolución de 25 de julio de 2022 de la Dirección General de Recursos Humanos, Planificación Educativa y Evaluación por la que se dictan instrucciones para el diseño, elaboración, implementación y evaluación del Plan Digital de Centro en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia.

A continuación, se enuncia la misión, visión y valores desde la perspectiva digital de nuestro centro educativo:

MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL CENTRO EDUCATIVO DESDE LA PERSPECTIVA DIGITAL	
Misión	Desde el Centro Concertado Las Claras pretendemos impulsar el desarrollo integral del alumnado en un ambiente de respeto por la diversidad que nos rodea y favorecer el aprendizaje y uso adecuado de las nuevas tecnologías, promoviendo el trabajo cooperativo y el trabajo por proyectos.
Visión	<p>Formar una red que incluya a todos los miembros de la comunidad educativa y que esta sea coordinada, transparente, comprometida y sostenible, siempre desde una formación actualizada, competente y permanente de todos ellos.</p> <p>Presentar una visión inspiradora, innovadora y vanguardista de las TIC, alcanzando un mayor nivel en herramientas TIC para ser centro diferenciador de la comarca del Mar Menor.</p> <p>Integrar las herramientas TIC de manera organizada en el proceso enseñanza-aprendizaje y crear el marco adecuado para adaptar las nuevas tecnologías que vayan apareciendo.</p>
Valores	<p>Inclusión, implicación, creatividad, aprendizaje y trabajo en equipo para adquirir compromiso en un aprendizaje real, seguro y consciente de las tecnologías, logrando el empoderamiento del alumnado a través de la competencia digital.</p> <p>Garantizar que la red educativa sea sostenible para fomentar el respeto por el medio ambiente.</p>

	<p>Empoderar al alumnado en nuevas competencias, desde el respeto y la transversalidad de otras materias, con el foco puesto en el mundo real que encontrarán una vez acaben la etapa educativa, para que puedan desarrollar un espíritu crítico y transformador.</p> <p>Promover la inclusión, creatividad, trabajo en equipo, trabajo por proyectos.</p>
--	--

TABLA II. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital. (El centro puede seleccionar y adaptar los ejemplos propuestos en la “Guía para la elaboración del PDC”).

2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

Los dinamizadores de la estrategia digital de nuestro centro educativo son:

DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	
MIEMBROS	FUNCIONES
1. Pedro Pérez Roca	Tutor, profesor, RMI primaria
2. Patricia López Peinado	Profesora, RMI secundaria

TABLA III. Dinamizadores de la estrategia digital de centro.

3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Con el objetivo de determinar la estrategia a seguir para llevar a cabo la transformación digital de nuestro centro, debemos tomar como punto de partida nuestra situación actual.

3.1. Espacios tecnológicos del centro

La siguiente tabla recopila los espacios dotados tecnológicamente en nuestro centro, así como los que se estiman necesarios y/o tenemos previsto dotar a lo largo del presente curso escolar.

ESPACIOS DOTADOS TECNOLÓGICAMENTE EN EL CENTRO			
TIPO DE ESPACIO	NÚMERO DE ESPACIOS		
	¿Cuántos espacios hay en el centro?	¿Cuántos necesitamos?	Justificación de la necesidad
Aula Digital Interactiva (ADI)	48	48	Es necesario que todas las aulas digitales sean transformadas en, al menos, aulas digitales interactivas.
Aula Digital de Apoyo	2	2	Alumnos con necesidades especiales que trabajan con recursos multimedia.
Aula de Informática	1	1	Actualización de las existentes adquiriendo monitores interactivos.
Aula del Futuro (AdF)	1	1	Uno de nuestros objetivos del PDC
Espacio Maker	1	1	Necesidad de un aula donde los alumnos reciben formación de robótica.
Aula Digital Especial Interactiva	1	1	Alumno con discapacidad visual.

3.2. Análisis

Una vez generado el informe llevado a cabo con la herramienta SELFIE, recogemos aquellos aspectos más relevantes para su posterior análisis.

ANÁLISIS SELFIE SECUNDARIA Y SIMILAR	
Fecha de realización: Del <u>25</u> / <u>11</u> / <u>2024</u> al <u>15</u> / <u>12</u> / <u>2024</u>	Participación <u>100</u> % Equipo Directivo <u>94</u> % Profesores <u>95</u> % Alumnado
RESPUESTAS	
Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE	<p>En liderazgo el resultado es más alto en el equipo directivo que en profesores.</p> <p>En colaboración y redes, el resultado tanto del equipo directivo como de profesores es alto, y el del alumnado es ligeramente inferior a estos. Esto indica que en general se valora de una manera considerablemente positiva.</p> <p>Respecto a infraestructura y equipos, los resultados del equipo directivo, profesorado y alumnado es notablemente alto. Destaca por</p>

	<p>encima de todos el grupo de profesores, seguido del equipo directivo y de los alumnos.</p> <p>El área de desarrollo continuo muestra unos resultados altos en los miembros del equipo directivo y profesorado.</p> <p>En pedagogía (apoyos y recursos), los datos obtenidos son altos. Coinciden en 4.3 el de profesores y alumnos. Sin embargo, la puntuación del equipo directivo es inferior.</p> <p>En lo que concierne a la pedagogía (implementación en el aula), despunta la puntuación del equipo directivo, seguido de la de los profesores y posteriormente de la de los alumnos.</p> <p>El área de prácticas de evaluación muestra unos resultados superiores en el equipo directivo. Por detrás quedan el resultado del profesorado y le siguen el del alumnado.</p> <p>En la última sección, competencias digitales del alumnado, los miembros del equipo directivo y el de profesores valoran de una manera similar las mismas. En cambio, los alumnos difieren, puntuando esta área por debajo de las dos anteriores.</p>
<p>Análisis de resultados tomando como referencia las áreas de forma individual</p>	<p>A. En liderazgo los resultados son altos, por lo que se deduce que el equipo directivo impulsa y apoya y el equipo profesorado lo reconoce y se siente respaldado por él.</p> <p>B. En colaboración y redes se debate en el centro sobre el uso de la tecnología como puntuación más alta, sobre todo en lo que respecta a sus ventajas. Destacamos también que el profesorado evalúa el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>C. Respecto a infraestructura y equipos se valora con resultados altos, destacando los apartados de infraestructura y protección de datos (lo que demuestra que hay estrategias para proteger los datos). Ninguno de los apartados se consideran bajas. El motivo de la puntuación más alta es que el centro está dotado de los medios digitales necesarios para desempeñar la labor docente.</p> <p>D. Área de desarrollo profesional continuo: la puntuación más alta es el intercambio de experiencias. El resto de preguntas tienen una diferencia de una décima, pero realmente no es una diferencia significativa. Esta valoración tan positiva se ve justificada en que nuestro centro se preocupa en el intercambio de experiencias sobre la enseñanza.</p>

	<p>E. Pedagogía: apoyos y recursos: los recursos educativos en línea reciben la puntuación más alta ya que los profesores buscan recursos y la creación de recursos digitales la más baja, quizás debido a que el profesorado se dedica más a recopilar recursos que a crear.</p> <p>F: Implementación y pedagogía en el aula: Se obtienen resultados altos de forma generalizada, siendo la superior la de la implicación del alumnado junto con la colaboración del alumnado. Esto se debe a que el alumnado se implica en trabajos grupales que implican los medios digitales. La más baja la de los proyectos interdisciplinares, un resultado de un 4.</p> <p>G. Prácticas de evaluación: como puntuación más baja encontramos la coevaluación entre otros alumnos (quizás esto es consecuencia de que no es un modo de evaluación que se llegue a realizar en el centro) y como más alta la evaluación de las capacidades.</p> <p>H. Competencias digitales del alumnado: en general los resultados son altos, estando en una horquilla entre 4.3 y 4.1, destacando el comportamiento seguro y responsable, ya que se destinan horas de formación a los alumnos sobre competencia digital. Asimismo, destacamos la percepción de los alumnos en creación de contenidos digitales con un resultado de 4.1.</p>
<p>Análisis de las preguntas “Otras áreas”</p>	<p>Utilidad de las actividades de desarrollo profesional continuo: podemos destacar que el profesorado desarrolla su aprendizaje colaborando en línea y en persona, o bien a través de los cursos ofertados, ya sea del CPR o de entidades privadas.</p> <p>Seguridad en el manejo de la tecnología: el profesorado se siente seguro comunicándose con las familias y su alumnado y también a la hora de impartir clase utilizando los medios digitales.</p> <p>Porcentaje de tiempo para enseñar utilizando tecnologías digitales: el 60% del profesorado ocupa más de la mitad del tiempo en la enseñanza digital.</p> <p>Adopción de la tecnología: hay una cuarta parte de miembros del equipo directivo son innovadores y el resto usa la tecnología al mismo tiempo que sus compañeros. Respecto al profesorado, el 37% de ellos empieza a utilizar la tecnología en su metodología antes que sus compañeros y el 10% lo hacen a la vez que sus compañeros.</p> <p>Factores que limitan el uso de las tecnologías:</p>

	<p>Factores negativos para el uso de las tecnologías digitales en casa: al 70% del profesorado le falta tiempo</p> <p>Factores positivos para el uso de las tecnologías digitales en casa: el acceso a recursos digitales en línea, la colaboración interna entre el profesorado, la comunicación y la estrategia digital con la comunidad escolar.</p> <p>Uso de la tecnología: el 76% del alumnado usa la tecnología a diario para tareas escolares tanto dentro como fuera del centro. El 75% del alumnado usa la tecnología diariamente para el ocio. El 62% de los alumnos emplea la tecnología dentro del centro.</p> <p>Acceso del alumnado a dispositivos del centro: el 88% dispone de un dispositivo digital adecuado en casa para tareas escolares. El 71% del alumnado sabe cómo utilizar el software sin ayuda y el 45% encuentra la ayuda necesaria en Internet.</p>
<p>Análisis de las preguntas añadidas por el centro</p>	
CONCLUSIONES	
	<p>Conclusión: A nivel general los resultados han sido altos en la mayoría de las áreas, destacando el apartado “c”, infraestructuras y equipos, el apartado “e” pedagogía (apoyos y recursos) y el “h” competencias digitales del alumnado. No obstante, en el resto de las áreas los resultados se acercan a lo anteriormente señalado.</p> <p>El centro cuenta con una estrategia digital consolidada y este factor influye en el resultado de todas las áreas. Asimismo, la infraestructura está estrechamente relacionada con dicho resultado.</p> <p>Podemos destacar algún resultado ligeramente más bajo a las prácticas de evaluación (apartado “g”).</p> <p>Como conclusión, nos mostramos satisfechos con los resultados obtenidos.</p>

TABLA IV. Análisis SELFIE.

3.3. DAFO

Una vez realizado el cuestionario SELFIE y estudiado el informe que nos proporciona, se realiza el análisis DAFO.

ANÁLISIS DAFO	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - A.2: El apoyo y el impulso del equipo directivo con respecto a la estrategia digital del centro. - B.2: Debatimos sobre ventajas y desventajas del uso de la tecnología. - C.1: Infraestructura digital que respalda los procesos enseñanza-aprendizaje - C.7: Los sistemas de protección de datos - E.1: El profesorado busca recursos educativos en Internet - E.4: La comunicación entre los miembros de la comunidad educativa. - F.4 y F.5: La implicación y colaboración del alumnado con herramientas digitales. - H.1 y H.3: Comportamiento seguro y responsable de los alumnos. - H.7: Creación de contenidos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - B.1: Evaluar los progresos del aprendizaje utilizando la tecnología. - B.3: Colaboración con otras organizaciones. - D.1: Reflexión del equipo directivo con el desarrollo profesional continuo. - D.3: Ayuda del equipo directivo en el intercambio de experiencias. - F.6: Realizar proyectos interdisciplinares con tecnología digital. - G.6: Coevaluación, autoevaluación y retroalimentación
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración de los compañeros docentes en el centro - La comunicación con el alumnado y las familias - La seguridad del profesorado a la hora de impartir clase - La experiencia del centro a la hora de usar entornos virtuales de aprendizaje - La colaboración del profesorado en el uso de las tecnologías - El uso de la tecnología para tareas escolares - El acceso del alumnado a dispositivos digitales fuera del centro 	<ul style="list-style-type: none"> - La falta de tiempo del profesorado - La tecnología en el hogar para el ocio

<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos saben utilizar las aplicaciones digitales sin ayudas y el que no, sabe encontrar la ayuda necesaria en Internet 	
---	--

TABLA V. Análisis DAFO. (Véase la propuesta de factores internos y externos en la “Guía para la elaboración del PCD”).

4. PLAN DE ACCIÓN

Tras el análisis llevado a cabo por el centro, en base al informe SELFIE y el estudio DAFO, determinaremos los objetivos de nuestro PDC y las acciones necesarias para su consecución.

4.1. Objetivos

Una vez definidas nuestras metas, y acorde con la misión y visión del centro, consideramos que los objetivos que nos ayudan a lograrlas son:

SELECCIÓN DE OBJETIVOS					
DIMENSIÓN	ÁREA	OBJETIVO	TEMPORALIZACIÓN		
			1T	2T	3T
Organizativa	A: Liderazgo	A-1: Liderar y organizar la estrategia digital del centro.	X	X	X
Organizativa	A: Liderazgo	A-2: Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.	X	X	X
Organizativa	A: Liderazgo	A-3: Detectar las necesidades de formación de los docentes respecto al uso de recursos digitales.	X		
Organizativa	B: Colaboración y redes	B-1: Definir marcos, canales y proyectos de colaboración e	X	X	X

		intercambio digital entre los profesionales del centro.			
Organizativa	C: Infraestructura y equipos	C-1: Establecer una política de uso aceptable de las tecnologías digitales.	X		
Organizativa	C: Infraestructura y equipos	C-2: Establecer y afianzar criterios de seguridad, conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.	X		
Organizativa	D: Desarrollo profesional continuo	D-1: Enriquecer y ampliar el aprendizaje y la colaboración profesional.	X	X	X
Organizativa	D: Desarrollo profesional continuo	D-2: Detectar las necesidades de formación de los docentes en competencia digital.	X	X	X
Organizativa	D: Desarrollo profesional continuo	D-3: Desarrollar un Plan de acogida, integración y apoyo al profesorado de reciente incorporación al contexto tecnológico y didáctico del centro.	X	X	X
Pedagógica	E: Pedagogía; Apoyos y recursos	E-1: Favorecer la creación o adaptación de contenido REA en base al DUA por los docentes.	X		
Pedagógica	E: Pedagogía; Apoyos y recursos	E-2: Integrar en las programaciones y planes de acción educativa las finalidades, objetivos, metodologías y procesos que permitan adquirir competencias digitales aplicadas al aprendizaje para promover el uso de los recursos digitales.	X		

Pedagógica	F: Pedagogía; Implementación en el aula	F-1: Favorecer, por parte del centro educativo, la implicación de los docentes en la integración de la estrategia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	X		
Pedagógica	F: Pedagogía; Implementación en el aula	F-2: Involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación, creatividad y trabajo autónomo mediante el uso de TIC y TAC.	X	X	X
Pedagógica	G: Prácticas de evaluación	G-1: Promover desde el centro la utilización de formatos de evaluación diversos e innovadores mediante el empleo de las TIC y TAC.	X		
Pedagógica	G: Prácticas de evaluación	G-2: Impulsar la evaluación de la práctica docente en relación con el uso e implementación de recursos digitales.	X	X	X
Pedagógica	H: Competencias digitales del alumno	H-1: Capacitar al alumnado para la resolución de problemas técnicos.	X		

TABLA VI. Selección de objetivos. (Puede cumplimentarse, en su caso, con las propuestas recogidas en la “Guía para la elaboración del PDC” o incluirse otros que se consideren oportunos)

Según la Orden 08/09/2025 de estrategia digital libre añadimos los siguientes objetivos complementarios al punto 6 del PDC.

PUNTO 6. PDC		ACCIONES	INDICADORES DE LOGRO
<p>6.1 Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas.</p>	<p>OBJETIVO: Integrar progresivamente las TIC en la/s etapas educativas mediante un itinerario digital adaptado a cada nivel o curso.</p> <p>ÁREA: E. PEDEGOGÍA APOYOS Y RECURSOS</p>	<p>1. Diseñar y consensuar un Itinerario Digital por niveles/cursos de cada etapa educativa presente en el centro, que especifique los recursos, herramientas, plataformas y competencias digitales trabajadas.</p>	<p>1. Existe un documento formal que recoge el Itinerario Digital del centro, aprobado por el Claustro o Comisión de Coordinación Pedagógica.</p>
		<p>2. Integración de forma gradual, por cursos o niveles, de los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida en las programaciones docentes.</p>	<p>2. Se ha integrado, por niveles, los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida en las programaciones docentes</p>
		<p>3. Elaboración de las programaciones docentes con los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida.</p>	<p>3. Se han elaborado las programaciones docentes con los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida.</p>

		<p>4. Desarrollo de un documento llamado "Itinerario Digital" en el que se indique por niveles educativos la forma en la que se desarrolla la competencia digital del alumno</p>	<p>4. Se ha desarrollado un documento llamado "Itinerario Digital" en el que se indica por niveles educativos la forma en la que se desarrolla la competencia digital del alumno</p>
		<p>5. Evaluación de los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida al término de la etapa educativa.</p>	<p>5. Se han evaluado los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida al término de la etapa educativa.</p>
		<p>6. Difundir el itinerario entre el profesorado, alumnado y familias a través de medios institucionales (web del centro, documentos de organización, sesiones informativas).</p>	<p>6. El Itinerario Digital está disponible en los canales oficiales del centro. El equipo docente lo emplea como referencia para programar y coordinar actuaciones digitales.</p>
		<p>7. Evaluar anualmente la implantación del itinerario para detectar necesidades de formación o revisión.</p>	<p>7. Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos) el grado de aplicación del itinerario y propuestas de mejora.</p>

<p>6.2 Plataformas educativas y aplicaciones informáticas.</p>	<p>OBJETIVO: Potenciar el uso pedagógico, seguro y eficiente de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas institucionales o autorizadas.</p> <p>ÁREA: E. PEDEGOGÍA APOYOS Y RECURSOS</p>	<p>1. Identificar y consensuar en el centro las plataformas educativas y aplicaciones informáticas que se utilizarán por etapa o nivel, priorizando aquellas institucionales y de software libre.</p>	<p>1. Se ha elaborado un listado de plataformas y aplicaciones aprobado por CCP o Claustro y difundido entre el profesorado.</p>
		<p>2. Indicar el uso previsto de cada herramienta digital, incluyendo su finalidad educativa y pautas de uso.</p>	<p>2. Se ha realizado un documento interno del centro que describe las herramientas digitales utilizadas y sus finalidades didácticas.</p>
		<p>3. Informar y formar al profesorado sobre el uso técnico y pedagógico de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas</p>	<p>3. Se han realizado sesiones de formación interna o se han registrado, en el itinerario formativo digital de centro, acciones relacionadas.</p>
		<p>4. Revisar anualmente el uso y grado de implementación de las plataformas y aplicaciones digitales, ajustando su integración a las necesidades detectadas</p>	<p>4. Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos) una valoración del uso de plataformas y propuestas de mejora</p>

<p>6.3 Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa.</p>	<p>OBJETIVO: Fomentar la convivencia positiva y el bienestar digital en toda la comunidad educativa.</p> <p>ÁREA: F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA</p>	<p>1. Incluir en los plan de acción tutorial contenidos y actividades sobre bienestar digital: uso responsable de dispositivos, equilibrio entre vida digital y personal, gestión emocional y establecimiento de un clima digital positivo</p>	<p>1. El plan de acción tutorial incluyen apartados específicos sobre bienestar digital y convivencia en entornos virtuales.</p>
		<p>2. Establecer, en el Plan de Convivencia, protocolos de actuación ante conductas digitales inadecuadas (ciberacoso, uso indebido de dispositivos, suplantación de identidad...</p>	<p>2. El centro cuenta, en su Plan de Convivencia, con protocolos claros de prevención, detección y respuesta ante conflictos en entornos digitales.</p>
		<p>3. Desarrollar actividades formativas y de sensibilización dirigidas al alumnado, profesorado y familias sobre ciberconvivencia, seguridad en la red, identidad digital, respeto en entornos digitales y prevención del ciberacoso.</p>	<p>3. Se han realizado charlas, talleres, campañas o materiales de sensibilización accesibles a la comunidad educativa.</p>

		<p>4. Promover la reflexión del alumnado mediante situaciones de aprendizaje y dinámicas participativas sobre riesgos y oportunidades del entorno digital.</p>	<p>4. Se han diseñado y aplicado actividades que favorecen la reflexión crítica y responsable sobre la convivencia digital.</p>
		<p>5. Implementar campañas o jornadas de concienciación sobre bienestar digital en colaboración con entidades externas (Policía, ONGs, asociaciones especializadas).</p>	<p>5. Se han llevado a cabo actividades conjuntas con entidades externas y están registradas en la memoria del centro.</p>
<p>6.4 Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de datos personales.</p>	<p>OBJETIVO: Garantizar la ciberseguridad y la protección de los datos personales en el centro educativo.</p> <p>ÁREA: C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS</p>	<p>1. Establecer y difundir protocolos de uso seguro de dispositivos, redes y plataformas digitales que se utilizan en el centro educativo, según las indicaciones de las guías para centros educativos publicadas por la AEPD</p>	<p>1. El centro dispone de protocolos escritos y difundidos entre alumnado, profesorado y familias.</p>
		<p>2. Asegurar la adecuación de todas las aplicaciones educativas a la normativa vigente de protección de datos (RGPD, LOPDGGD).</p>	<p>2. Las aplicaciones utilizadas por el centro han sido revisadas y cumplen con la normativa de protección de datos.</p>

		3. Formar al profesorado, alumnado y familias sobre seguridad digital, privacidad y protección de datos en el uso de aplicaciones educativas.	3. Se han realizado sesiones formativas o se han elaborado materiales accesibles sobre privacidad y ciberseguridad.
		4. Informar al personal docente sobre la orden de 30 de enero de 2017 (Manual de uso de medios electrónicos para el personal de la Administración Pública Regional)	4. Se ha informado al personal docente sobre la orden de 30 de enero de 2017 (Manual de uso de medios electrónicos para el personal de la Administración Pública Regional)
		5. Establecer un procedimiento de supervisión periódica para evaluar la eficacia de las medidas de seguridad implementadas.	5. Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos) la revisión periódica de la ciberseguridad y la privacidad en el centro.
6.5 Atención a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje.	OBJETIVO: Atender a la diversidad del alumnado y favorecer la personalización del aprendizaje a través de las tecnologías digitales.	1. Incorporar el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la creación y adaptación de materiales y actividades digitales.	1. Existen materiales y secuencias didácticas diseñadas bajo criterios DUA.

<p>ÁREA: F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA</p>	<p>2. Diseñar itinerarios digitales de aprendizaje adaptados a diferentes ritmos y estilos, utilizando plataformas educativas que permitan la diferenciación pedagógica.</p>	<p>2. Se han elaborado y puesto en práctica itinerarios digitales personalizados en distintas áreas o niveles.</p>
	<p>3. Promover el uso de recursos digitales inclusivos y accesibles (lectores de pantalla, subtítulos, herramientas de dictado, contrastes de color, etc.).</p>	<p>3. El centro dispone de un catálogo de herramientas accesibles y se han aplicado en actividades de aula.</p>
	<p>4. Desarrollar planes de apoyo digital para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), incluyendo ayudas técnicas y software adaptado.</p>	<p>4. Se han registrado medidas de apoyo digital en los documentos de atención a la diversidad del centro.</p>
	<p>5. Tener en cuenta la flexibilización de tiempos en el uso de dispositivos digitales 1-1 para los alumnos con necesidades de apoyo educativo</p>	<p>5. Se ha contemplado la flexibilización de tiempos en el establecimiento de el tiempo máximo de uso de dispositivos digitales por parte del alumnado</p>

		6. Establecer mecanismos de seguimiento individualizado mediante analíticas de aprendizaje en las plataformas digitales.	6. Los docentes utilizan informes y analíticas de las plataformas educativas para ajustar la enseñanza a cada alumno.
6.6 Bienestar digital y uso saludable de las tecnologías.	<p>OBJETIVO: Promover el bienestar digital y un uso saludable, equilibrado y responsable de las tecnologías.</p> <p>ÁREA: F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA</p>	1. Incluir en las programaciones didácticas actividades de educación para la salud digital: gestión del tiempo de pantalla, ergonomía, pausas activas, higiene postural y desconexión digital	1. Las programaciones recogen contenidos y actividades relacionados con el bienestar digital. Incluyendo el diseño de actividades no digitales y pausas activas para complementar el uso de la tecnología
		2. Establecer un tiempo máximo de uso de dispositivos atendiendo a la Orden de Estrategia Digital LIBRE de la Región de Murcia	2. Se ha trasladado a través de los diferentes órganos de coordinación docente y colegiados del centro los tiempos de uso en los diferentes niveles y etapas educativas, comprobando que no se excede el tiempo máximo indicado según las consideraciones de la Orden de Estrategia Digital LIBRE de la Región de Murcia

		<p>3. Establecer campañas de sensibilización en el centro sobre hábitos digitales saludables, incidiendo sobre los riesgos de un uso excesivo de los dispositivos digitales</p>	<p>3. Se han realizado campañas, cartelería o jornadas informativas sobre uso equilibrado de la tecnología.</p>
		<p>4. Coordinar con el Plan de Acción Tutorial y el Plan de Convivencia actividades de sensibilización sobre riesgos de un mal uso de la tecnología (adicciones, aislamiento, problemas de sueño).</p>	<p>4. Existen registros de actividades integradas en el PAT y en el Plan de Convivencia relacionadas con bienestar digital.</p>
		<p>5. Implicar a entidades externas (centro de salud, Policía, asociaciones especializadas) en acciones de sensibilización sobre seguridad y salud digital.</p>	<p>5. Se han desarrollado colaboraciones externas y están documentadas en la memoria del centro.</p>
		<p>6. Evaluar periódicamente el grado de concienciación de la comunidad educativa sobre el bienestar digital mediante cuestionarios o encuestas.</p>	<p>6. Se han aplicado encuestas y los resultados se recogen en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos)</p>

<p>6.7 Uso de la inteligencia artificial (IA)</p>	<p>OBJETIVO: Favorecer un uso pedagógico, ético y seguro de la inteligencia artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje y gestión educativa.</p> <p>ÁREA: F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA</p>	<p>1. Establecer criterios y protocolos de uso de herramientas de IA en el centro, garantizando la ética, la transparencia, el respeto a la propiedad intelectual y la protección de datos.</p>	<p>1. El centro dispone de un protocolo de uso de IA aprobado y difundido entre el profesorado, alumnado y familias.</p>
		<p>2. Formar al profesorado en el uso responsable de la IA, identificando sus posibilidades didácticas y limitaciones.</p>	<p>2. Se han realizado sesiones de formación docente sobre IA educativa y sus implicaciones.</p>
		<p>3. Incluir actividades de alfabetización en IA en las programaciones docentes, promoviendo que el alumnado conozca sus usos, beneficios y riesgos.</p>	<p>3. Las programaciones recogen actividades de reflexión y uso crítico de la IA adaptadas a cada etapa.</p>
		<p>4. Sensibilizar a alumnado y familias sobre el uso responsable de la IA mediante charlas, talleres o materiales informativos.</p>	<p>4. Existen evidencias de actividades de sensibilización sobre IA dirigidas a familias y alumnado.</p>

		5. Revisar periódicamente el impacto de la IA en la práctica docente y en el aprendizaje del alumnado, recogiendo evidencias de buenas prácticas y propuestas de mejora.	5. Se ha elaborado un informe de seguimiento sobre el uso de la IA en el centro.
--	--	--	--

4.2. Acciones e indicadores de logro

Tras la selección de objetivos, se establecen las acciones que se han de llevar a cabo para su cumplimiento.

DIMENSIÓN: Organizativa.				
ÁREA: A: Liderazgo				
OBJETIVO: A-1: Liderar y organizar la estrategia digital del centro.				
SITUACIÓN ACTUAL: En Proceso				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.1.1: Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1.1: Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	Sala de reuniones, apoyo informático, Internet.	Equipo dinamizador.	Todo el curso
A.1.2: Elaboración PDC.	i.A.1.2.1: Se ha elaborado el PDC.	Sala de reuniones, recursos digitales,	Equipo dinamizador.	Todo el curso



		documentación del centro.		
A.1.3: Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3.1: El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.	Cuenta Google interna, sala de reuniones, Drive.	Equipo dinamizador.	Todo el curso
A.1.4: Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4.1: Se ha revisado la estrategia digital de centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o acciones.	Cuenta Google interna, sala de reuniones, Drive.	Profesorado y equipo directivo.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES				
ÁREA: A: Liderazgo				
OBJETIVO: A-2: Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.				
SITUACIÓN ACTUAL: En Proceso				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.2.1: Establecer la relación de los puntos del PDC con los planes y proyectos institucionales de centro.	i.A.2.1.1: El PDC se ha integrado en los diferentes planes y proyectos institucionales de centro	El desarrollo del PDC por parte del equipo dinamizador	Equipo dinamizador.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSION: Organizativa.				
ÁREA: A: Liderazgo				
OBJETIVO: A-3: Detectar las necesidades de formación de los docentes respecto al uso de recursos digitales.				
SITUACIÓN ACTUAL: A segundo trimestre formulario google realizado, curso digital A2 en proceso.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.3.1: Diseño, realización y análisis de un cuestionario para conocer las necesidades	i.A.3.1.1: Se ha diseñado un cuestionario de detección de necesidades de formación y ha sido realizado	Formulario, sistema de análisis de formulario de google, cuenta en teleformación.	Equipo dinamizador.	Todo el curso

formativas de los docentes en competencia digital.	por los docentes.			
	i.A.3.1.2: Se ha analizado el cuestionario y se han extraído conclusiones respecto a las necesidades formativas de los docentes.	Sistema de análisis de formulario de google.	Equipo dinamizador.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Organizativa.

ÁREA: B: Colaboración y redes

OBJETIVO: B-1: Definir marcos, canales y proyectos de colaboración e intercambio digital entre los profesionales del centro.

SITUACIÓN ACTUAL: En Proceso

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
B.1.1: Establecimiento de canales de colaboración digital (nube, videoconferencias...)	i.B.1.1.1: Se han establecido canales de colaboración digital.	Correo corporativo, Drive, sala de reuniones.	Equipo dinamizador.	2T Y 3T
B.1.2: Diseño de un Plan de mentorización para	i.B.1.2.1: Se ha diseñado un plan de	Chromebook, software.	Equipo dinamizador.	Todo el curso

docentes de nueva incorporación, que promueva la mejora de la competencia digital y el uso de las tecnologías digitales dentro del mismo. (Inclusión en el Plan de Acogida).	mentorización digital para docentes.			
B.1.3: Creación de kit digital de herramientas colaborativas.	i.B.1.3.1: Se ha creado un kit digital de herramientas colaborativas.	Chromebook, software.	Informático del centro, equipo dinamizador y equipo docente.	Todo el curso
B.1.4: Diseño y puesta en marcha de proyectos de innovación digital	i.B.1.4.1: Se han diseñado y puesto en marcha proyectos de innovación digital.	Chromebook, software.	Equipo dinamizador y equipo docente.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: C: Infraestructura y equipos

OBJETIVO: C-1: Establecer una política de uso aceptable de las tecnologías digitales.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
C.1.1: Diseño, difusión e implementación del Protocolo de uso aceptable y acceso a los	i.C.1.1.1: Se ha diseñado, difundido e implementado un protocolo de uso aceptable	Chromebook, software.	Informático del centro.	Todo el curso

recursos digitales.	y acceso a los recursos digitales.			
C.1.2: Diseño, difusión e implementación del Protocolo de uso de internet y seguridad en la red.	i.C.1.2.1: Se ha diseñado, difundido e implementado un protocolo de uso de internet y seguridad en la red.	Chromebook, software.	Informático del centro.	Todo el curso
C.1.3: Diseño, difusión y puesta en marcha del Protocolo relativo a normativa de propiedad intelectual y derechos de autor.	i.C.1.3.1: Se ha diseñado, difundido y puesto en marcha un protocolo relativo a normativa de propiedad intelectual y derechos de autor.	Chromebook, software.	Informático del centro.	Todo el curso
C.1.4: Establecimiento y difusión de un Plan de eliminación de barreras para el acceso a la infraestructura digital.	i.C.1.4.1: Se ha establecido y difundido un plan de eliminación de barreras para el acceso a la infraestructura digital.	Chromebook, software.	Informático del centro y equipo dinamizador.	Todo el curso

C.1.5: Diseño y difusión del Plan de acción de incidencias respecto a los recursos digitales.	i.C.1.5.1: Se ha diseñado y difundido un Plan de acción de incidencias respecto a los recursos digitales.	Chromebook, software.	Informático del centro y equipo dinamizador.	Todo el curso
C.1.6: Elaboración y difusión de un Protocolo de configuración segura de dispositivos digitales puestos a disposición de la comunidad educativa.	i.C.1.6.1: Se ha elaborado y difundido un protocolo de configuración segura de dispositivos digitales puestos a disposición de la comunidad educativa.	Chromebook, software.	Informático del centro y equipo dinamizador.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: C: Infraestructura y equipos

OBJETIVO: C-2: Establecer y afianzar criterios de seguridad, conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
C.2.1: Establecimiento de criterios de seguridad,	i.C.2.1.1: Se han establecido criterios de seguridad,	TIC, IRIS, Chromebook	Informático del centro.	Todo el curso

conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.	conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.			
--	--	--	--	--

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: D: Desarrollo profesional continuo

OBJETIVO: D-1: Enriquecer y ampliar el aprendizaje y la colaboración profesional.

SITUACIÓN ACTUAL: No iniciado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
D.1.1: Diseño y creación de paneles (físicos y virtuales) de recogida de propuestas sobre recursos y estrategias digitales.	i.D.1.1.1: Se han diseñado y creado paneles de recogida de propuestas sobre recursos y estrategias digitales.	Chromebook, software, paneles, recursos, equipo docente	Equipo docente.	Todo el curso
D.1.2: Creación espacios de encuentro entre los docentes del centro a través de charlas o meriendas formativas referidas a recursos y estrategias digitales.	i.D.1.2.1: Se han creado espacios de encuentro entre los docentes del centro para charlas o meriendas formativas en recursos y estrategia digital.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo dinamizador.	Todo el curso

D.1.3: Encuentros entre los docentes del centro y otros de otros centros educativos para compartir experiencias.	i.D.1.3.1: Se han establecido encuentros digitales entre los docentes del centro y otros centros educativos para compartir experiencias.			
---	--	--	--	--

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: D: Desarrollo profesional continuo

OBJETIVO: D-2: Detectar las necesidades de formación de los docentes en competencia digital.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
D.2.1:Elaboración de un cuestionario para conocer las necesidades en materia de competencia digital por parte de los docentes.	i.D.2.1.1: Se ha elaborado y analizado un cuestionario de necesidades en CDD.	SELFIE	Equipo dinamizador.	1ª Evaluación.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: D: Desarrollo profesional continuo

OBJETIVO: D-3: Desarrollar un Plan de acogida, integración y apoyo al profesorado de reciente incorporación al contexto tecnológico y didáctico del centro.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
D.3.1: Creación o integración en el Plan de Acogida al nuevo profesorado que incluya la aproximación al contexto tecnológico y didáctico del centro.	i.D.3.1.1: Se ha creado o integrado en el Plan de Acogida la incorporación del nuevo profesorado al contexto tecnológico y didáctico del centro.	Chromebook, software y equipo docente.	Equipo docente.	1ª Evaluación.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: E: Pedagogía; Apoyos y recursos

OBJETIVO: E-1: Favorecer la creación o adaptación de contenido REA en base al DUA por los docentes.

SITUACIÓN ACTUAL: En proceso

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
E.1.1: Creación de contenido REA, en base al DUA, que sirva de material de apoyo para el desarrollo curricular de	i.E.1.1.1: Se ha creado contenido REA en base al DUA.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso

las diferentes áreas, asignaturas, materias, módulos o ámbitos.				
E.1.2: Adaptación de materiales didácticos digitales, teniendo en cuenta las distintas necesidades del alumnado y criterios de accesibilidad, para el desarrollo del proceso de enseñanza de forma que se fomente la innovación metodológica.	i.E.1.2.1: Se han adaptado materiales didácticos digitales.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente y equipo orientador.	Todo el curso
E.1.3: Creación o utilización de repositorios REA.	i.E.1.3.1: Se han utilizado o creado repositorios REA.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: E: Pedagogía: Apoyos y recursos

OBJETIVO: E-2: Integrar en las programaciones y planes de acción educativa las finalidades, objetivos, metodologías y procesos que permitan adquirir competencias digitales aplicadas al aprendizaje para promover el uso de los recursos digitales.				
SITUACIÓN ACTUAL: Realizado.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
E.2.1: Investigación sobre recursos digitales y entornos de aprendizaje para aulas digitalizadas.	i.E.2.1.1: Se ha investigado sobre recursos digitales y entornos de aprendizaje para las aulas digitalizadas.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso
E.2.3: Integración de forma efectiva el uso de los recursos digitales en las programaciones.	i.E.2.3.1: Se ha integrado de forma efectiva el uso de los recursos digitales en las programaciones digitales docentes.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	1ª Evaluación.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: F: Pedagogía: Implementación en el aula.				
OBJETIVO: F-1: Favorecer, por parte del centro educativo, la implicación de los docentes en la integración de la estrategia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.				
SITUACIÓN ACTUAL: Realizado.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización

F.1.1: Integración en las programaciones docentes en la estrategia digital.	i.F.1.1.1: Se ha integrado la estrategia digital en las programaciones docentes.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	1ª Evaluación.
F.1.2: Integración de las unidades didácticas de las distintas áreas, materias, módulos o ámbitos en el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) del centro.	i.F.1.2.1: Se han integrado las UUD de las distintas áreas, materias, módulos o ámbitos en el EVA del centro.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso
F.1.3: Realización de proyectos con herramientas TIC y TAC, en cada una de las áreas, materias, módulos o ámbitos, así como en los diferentes niveles.	i.F.1.3.1: Se han realizado proyectos con herramientas TIC y TAC, en cada una de las áreas, materias, módulos o ámbitos, así como en los diferentes niveles.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES				
ÁREA: F: Pedagogía: Implementación en el aula.				
OBJETIVO: F-2: Involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación, creatividad y trabajo autónomo mediante el uso de TIC y TAC.				
SITUACIÓN ACTUAL: En proceso				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
F.2.1: Propuesta, selección y aplicación de recursos digitales que fomenten la creatividad del alumnado.	i.F.2.1.1: Se han propuesto, seleccionado y aplicado en el aula, recursos digitales que fomenten la creatividad del alumnado.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso.
F.2.2: Propuesta y selección de recursos digitales que fomenten el trabajo autónomo del alumnado.	i.F.2.2.1: Se han propuesto y seleccionado recursos digitales que fomenten el trabajo autónomo del alumnado.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso.
F.2.3: Aplicación en el aula de estrategias didácticas, facilitadas por las TIC y TAC (gamificación, creación audiovisual,	i.F.2.3.1: Se han aplicado en el aula estrategias didácticas facilitadas por las TIC y TAC.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso

programación, debates...).				
F.2.4: Desarrollo en el aula de situaciones de aprendizaje mediante el uso de TIC y TAC	i.F.2.4.1: Se han desarrollado en el aula situaciones de aprendizaje mediante TIC y TAC.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso
F.2.5: Desarrollo y/o adaptación materiales REA en base al DUA.	i.F.2.5.1: Se han desarrollado y/o adaptado materiales REA en base al DUA para integrarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso.
F.2.6: Recreación de situaciones reales de trabajo mediante actividades en el aula haciendo uso de recursos digitales (para centros de FP).	i.F.2.6.1: Se realizan en el aula, actividades de recreación de problemas basados en situaciones reales a resolver haciendo uso de recursos digitales.	Chromebook, software, equipo docente.	Equipo docente.	Todo el curso.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: G: Prácticas de evaluación

OBJETIVO: G-1: Promover desde el centro la utilización de formatos de evaluación diversos e innovadores mediante el empleo de las TIC y TAC.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
G.1.1: Integración en las programaciones digitales de estrategias digitales para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.	i.G.1.1.1: Se han integrado en las PPDD estrategias digitales para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Cumplimiento de la ley de educación, cada departamento y asignatura aplicará los recursos que estime en su programación.	Claustro de profesores.	Todo el curso.
G.1.2: Adopción de acuerdos por los equipos docentes de nivel, ciclo, tramo...sobre herramientas de evaluación digital.	i.G.1.2.1: Se han adoptado acuerdos por los equipos docentes de nivel, ciclo, tramo...sobre herramientas de evaluación.	Chromebook, software, equipo docente.	Claustro de profesores.	Todo el curso
G.1.3: Diseño de instrumentos de evaluación (rúbricas, dianas de aprendizaje, diarios de aprendizaje...) y	i.G.1.3.1: Se han diseñado instrumentos de evaluación (rúbricas, dianas de aprendizaje,	Chromebook, software, equipo docente.	Claustro de profesores.	Todo el curso

su alojamiento en la red (nube, blog, aulas virtuales...).	diarios de aprendizaje... y alojado en la red (nube, blog, aulas virtuales...).			
--	---	--	--	--

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: G: Prácticas de evaluación.

OBJETIVO: G-2: Impulsar la evaluación de la práctica docente en relación con el uso e implementación de recursos digitales.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
G.2.1: Inclusión en el cuestionario de la práctica docente cuestiones relacionadas con el uso de recursos digitales en el aula.	i.G.2.1.1: Se ha incluido en el cuestionario de la práctica docente cuestiones relacionadas con el uso de recursos digitales en el aula.	Chromebook	Profesorado	Curso completo

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: H: Competencias digitales del alumno.

OBJETIVO: H-1: Capacitar al alumnado para la resolución de problemas técnicos.

SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
--------	--------------------	---------------------	--------------	-----------------

H.1.1: Desarrollo de actividades de formación al alumnado en la resolución de problemas técnicos con los dispositivos y el uso de los entornos digitales.	i.H.1.1.1: Se han desarrollado actividades de formación al alumnado en la resolución de problemas técnicos con los dispositivos y el uso de los entornos digitales.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Técnico informático del centro y profesores de tecnologías.	Curso completo
H.1.2: Desarrollo de actividades con el alumnado sobre configuración y personalización segura de los entornos digitales.	i.H.1.2.1: Se han llevado a cabo actividades de configuración y personalización segura de los entornos digitales.	Profesorado de Tecnología, chromebook	Profesorado de Tecnología.	Curso completo.
H.1.3: Enseñanza tutorada digital (mentorización)	i.H.1.3.1: Se ha puesto en práctica la mentorización digital con el alumnado.	Chromebook	Profesorado.	Curso completo.

Respecto a los objetivos complementarios al punto 6 del PDC, se establecen las acciones que se han de llevar a cabo para su cumplimiento.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
ÁREA: E: Pedagogía apoyos y recursos.				
OBJETIVO: E-1: Integrar progresivamente las TIC en la/s etapas educativas mediante un itinerario digital adaptado a cada nivel o curso.				
SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.1.1: Diseñar y consensuar un Itinerario Digital por niveles/cursos de cada etapa educativa presente en el centro, que especifique los recursos, herramientas, plataformas y competencias digitales trabajadas.	6.1.1: Existe un documento formal que recoge el Itinerario Digital del centro, aprobado por el Claustro o Comisión de Coordinación Pedagógica.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	Curso completo
6.1.2: Integración de forma gradual, por cursos o niveles, de los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de	6.1.2: Se ha integrado, por niveles, los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida en las	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Curso completo.

salida en las programaciones docentes.	programaciones docentes			
6.1.3: Elaboración de las programaciones docentes con los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida.	6.1.3: Se han elaborado las programaciones docentes con los descriptores operativos de la competencia digital recogidos en el perfil de salida.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	1º Evaluación.
6.1.4: Desarrollo de un documento llamado "Itinerario Digital" en el que se indique por niveles educativos la forma en la que se desarrolla la competencia digital del alumno.	6.1.4: Se ha desarrollado un documento llamado "Itinerario Digital" en el que se indica por niveles educativos la forma en la que se desarrolla la competencia digital del alumno.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	1º Evaluación.
6.1.5: Evaluación de los descriptores operativos de la competencia digital recogidos	6.1.5: Se han evaluado los descriptores operativos de la competencia digital recogidos		Equipo dinamizador.	1º Evaluación.

en el perfil de salida al término de la etapa educativa.	en el perfil de salida al término de la etapa educativa.			
6.1.6: Difundir el itinerario entre el profesorado, alumnado y familias a través de medios institucionales (web del centro, documentos de organización, sesiones informativas).	6.1.6: El Itinerario Digital está disponible en los canales oficiales del centro. El equipo docente lo emplea como referencia para programar y coordinar actuaciones digitales.		Equipo dinamizador.	1º Evaluación.
6.1.7: Evaluar anualmente la implantación del itinerario para detectar necesidades de formación o revisión.	6.1.7: Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos) el grado de aplicación del itinerario y propuestas de mejora.		Equipo dinamizador.	1º Evaluación.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
ÁREA: E: Pedagogía apoyos y recursos.				
OBJETIVO: E-2: Potenciar el uso pedagógico, seguro y eficiente de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas institucionales o autorizadas.				
SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.2.1: Identificar y consensuar en el centro las plataformas educativas y aplicaciones informáticas que se utilizarán por etapa o nivel, priorizando aquellas institucionales y de software libre.	6.2.1: Se ha elaborado un listado de plataformas y aplicaciones aprobado por CCP o Claustro y difundido entre el profesorado.	Equipo técnico informático, Chromebook. Cuestionario SELFIE	Equipo dinamizador.	Curso completo
6.2.2: Indicar el uso previsto de cada herramienta digital, incluyendo su finalidad educativa y pautas de uso.	6.2.2: Se ha realizado un documento interno del centro que describe las herramientas digitales utilizadas y sus finalidades didácticas.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	Curso completo.

6.2.3: Informar y formar al profesorado sobre el uso técnico y pedagógico de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas.	6.2.3: Se han realizado sesiones de formación interna o se han registrado, en el itinerario formativo digital de centro, acciones relacionadas.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	1º Evaluación.
6.2.4: Revisar anualmente el uso y grado de implementación de las plataformas y aplicaciones digitales, ajustando su integración a las necesidades detectadas.	6.2.4: Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos) una valoración del uso de plataformas y propuestas de mejora.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	1º Evaluación.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: F: Pedagogía: implementación en el aula.

OBJETIVO: F-1: Fomentar la convivencia positiva y el bienestar digital en toda la comunidad educativa.

SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
--------	--------------------	---------------------	--------------	-----------------

6.3.1: Incluir en los plan de acción tutorial contenidos y actividades sobre bienestar digital: uso responsable de dispositivos, equilibrio entre vida digital y personal, gestión emocional y establecimiento de un clima digital positivo.	6.3.1: El plan de acción tutorial incluyen apartados específicos sobre bienestar digital y convivencia en entornos virtuales.	Equipo técnico informático, Chromebook. Cuestionario SELFIE	Equipo docente.	Curso completo
6.3.2: Establecer, en el Plan de Convivencia, protocolos de actuación ante conductas digitales inadecuadas (ciberacoso, uso indebido de dispositivos, suplantación de identidad...	6.3.2: El centro cuenta, en su Plan de Convivencia, con protocolos claros de prevención, detección y respuesta ante conflictos en entornos digitales.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo de orientación del centro.	Curso completo.
6.3.3: Desarrollar actividades formativas y de sensibilización dirigidas al	6.3.3: Se han realizado sesiones de formación interna o se han	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo de orientación del centro.	Curso completo.

alumnado, profesorado y familias sobre ciberconvivencia, seguridad en la red, identidad digital, respeto en entornos digitales y prevención del ciberacoso.	registrado, en el itinerario formativo digital de centro, acciones relacionadas.			
6.3.4: Promover la reflexión del alumnado mediante situaciones de aprendizaje y dinámicas participativas sobre riesgos y oportunidades del entorno digital.	6.3.4: Se han diseñado y aplicado actividades que favorecen la reflexión crítica y responsable sobre la convivencia digital.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Todo el curso.
6.3.5: Implementar campañas o jornadas de concienciación sobre bienestar digital en colaboración con entidades externas (Policía, ONGs, asociaciones especializadas).	6.3.5: Se han llevado a cabo actividades conjuntas con entidades externas y están registradas en la memoria del centro.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo y departamento de orientación.	Todo el curso.

SELECCIÓN DE ACCIONES

personales.

ÁREA: C: Infraestructura y equipos.

OBJETIVO: C-1: Garantizar la ciberseguridad y la protección de los datos personales en el centro educativo.

SITUACIÓN ACTUAL: Realizado.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.4.1: Establecer y difundir protocolos de uso seguro de dispositivos, redes y plataformas digitales que se utilizan en el centro educativo, según las indicaciones de las guías para centros educativos publicadas por la AEPD.	6.4.1: El centro dispone de protocolos escritos y difundidos entre alumnado, profesorado y familias.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo.	Curso completo.
6.4.2: Asegurar la adecuación de todas las aplicaciones educativas a la normativa vigente de protección de	6.4.2: Las aplicaciones utilizadas por el centro han sido revisadas y cumplen con la normativa de	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo.	Curso completo.

datos (RGPD, LOPDGDD).	protección de datos.			
6.4.3: Formar al profesorado, alumnado y familias sobre seguridad digital, privacidad y protección de datos en el uso de aplicaciones educativas.	6.4.3: Se han realizado sesiones formativas o se han elaborado materiales accesibles sobre privacidad y ciberseguridad.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo de orientación del centro, equipo dinamizador y equipo directivo.	Curso completo.
6.4.4: Informar al personal docente sobre la orden de 30 de enero de 2017 (Manual de uso de medios electrónicos para el personal de la Administración Pública Regional)	6.4.4: Se ha informado al personal docente sobre la orden de 30 de enero de 2017 (Manual de uso de medios electrónicos para el personal de la Administración Pública Regional)	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo.	1ª Evaluación.
6.4.5: Establecer un procedimiento de supervisión periódica para evaluar la eficacia de las medidas de	6.4.5: Se recoge en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo y equipo dinamizador.	Todo el curso.

seguridad implementadas.	consecución de los objetivos) la revisión periódica de la ciberseguridad y la privacidad en el centro.			
--------------------------	--	--	--	--

SELECCIÓN DE ACCIONES				
ÁREA: F: Pedagogía: Implementación en el aula.				
OBJETIVO: F-2: Atender a la diversidad del alumnado y favorecer la personalización del aprendizaje a través de las tecnologías digitales.				
SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.5.1: Incorporar el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la creación y adaptación de materiales y actividades digitales.	6.5.1: Existen materiales y secuencias didácticas diseñadas bajo criterios DUA.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Curso completo.
6.5.2: Diseñar itinerarios digitales de aprendizaje adaptados a	6.5.2: Se han elaborado y puesto en práctica itinerarios	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Curso completo.

diferentes ritmos y estilos, utilizando plataformas educativas que permitan la diferenciación pedagógica.	digitales personalizados en distintas áreas o niveles.			
6.5.3: Promover el uso de recursos digitales inclusivos y accesibles (lectores de pantalla, subtítulos, herramientas de dictado, contrastes de color, etc.).	6.5.3: El centro dispone de un catálogo de herramientas accesibles y se han aplicado en actividades de aula.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Curso completo.
6.5.4: Desarrollar planes de apoyo digital para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), incluyendo ayudas técnicas y software adaptado.	6.5.4: Se han registrado medidas de apoyo digital en los documentos de atención a la diversidad del centro.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo de orientación.	Todo el curso.

6.5.5: Tener en cuenta la flexibilización de tiempos en el uso de dispositivos digitales 1-1 para los alumnos con necesidades de apoyo educativo.	6.5.5: Se ha contemplado la flexibilización de tiempos en el establecimiento del tiempo máximo de uso de dispositivos digitales por parte del alumnado.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo de orientación.	Todo el curso.
6.5.6: Establecer mecanismos de seguimiento individualizado mediante analíticas de aprendizaje en las plataformas digitales.	6.5.6: Los docentes utilizan informes y analíticas de las plataformas educativas para ajustar la enseñanza a cada alumno.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo de orientación.	Todo el curso.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: F: Pedagogía: Implementación en el aula.

OBJETIVO: F-3: Promover el bienestar digital y un uso saludable, equilibrado y responsable de las tecnologías.

SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.6.1: Incluir en las programaciones didácticas actividades de	6.6.1: Las programaciones recogen contenidos y actividades	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	1ª Evaluación

educación para la salud digital: gestión del tiempo de pantalla, ergonomía, pausas activas, higiene postural y desconexión digital.	relacionados con el bienestar digital. Incluyendo el diseño de actividades no digitales y pausas activas para complementar el uso de la tecnología.			
6.6.2: Establecer un tiempo máximo de uso de dispositivos atendiendo a la Orden de Estrategia Digital LIBRE de la Región de Murcia.	6.6.2: Se ha trasladado a través de los diferentes órganos de coordinación docente y colegiados del centro los tiempos de uso en los diferentes niveles y etapas educativas, comprobando que no se excede el tiempo máximo indicado según las consideraciones de la Orden de Estrategia Digital LIBRE	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo y equipo dinamizador.	Curso completo.

	de la Región de Murcia.			
6.6.3: Establecer campañas de sensibilización en el centro sobre hábitos digitales saludables, incidiendo sobre los riesgos de un uso excesivo de los dispositivos digitales	6.6.3: Se han realizado campañas, cartelería o jornadas informativas sobre uso equilibrado de la tecnología.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo dinamizador.	Curso completo.
6.6.4: Coordinar con el Plan de Acción Tutorial y el Plan de Convivencia actividades de sensibilización sobre riesgos de un mal uso de la tecnología (adicciones, aislamiento, problemas de sueño).	6.6.4: Existen registros de actividades integradas en el PAT y en el Plan de Convivencia relacionadas con bienestar digital.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo dinamizador.	Todo el curso.
6.6.5: Implicar a entidades externas (centro de salud, Policía, asociaciones especializadas) en acciones de	6.6.5: Se han desarrollado colaboraciones externas y están documentadas	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo técnico y equipo de orientación.	Todo el curso.

sensibilización sobre seguridad y salud digital.	en la memoria del centro.			
6.6.6: Evaluar periódicamente el grado de concienciación de la comunidad educativa sobre el bienestar digital mediante cuestionarios o encuestas.	6.6.6: Se han aplicado encuestas y los resultados se recogen en el PDC en su punto 8.1 (Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos)	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo dinamizador.	Todo el curso.

SELECCIÓN DE ACCIONES

ÁREA: F: Pedagogía: Implementación en el aula.

OBJETIVO: F-4: Favorecer un uso pedagógico, ético y seguro de la inteligencia artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje y gestión educativa.

SITUACIÓN ACTUAL: En proceso.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
6.7.1: Establecer criterios y protocolos de uso de herramientas de	6.7.1: El centro dispone de un protocolo de uso de IA aprobado y difundido entre	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo y equipo dinamizador.	1ª Evaluación

IA en el centro, garantizando la ética, la transparencia, el respeto a la propiedad intelectual y la protección de datos.	el profesorado, alumnado y familias.			
6.7.2: Formar al profesorado en el uso responsable de la IA, identificando sus posibilidades didácticas y limitaciones.	6.7.2: Se han realizado sesiones de formación docente sobre IA educativa y sus implicaciones.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo directivo y equipo dinamizador.	Todo el curso.
6.7.3: Incluir actividades de alfabetización en IA en las programaciones docentes, promoviendo que el alumnado conozca sus usos, beneficios y riesgos.	6.7.3: Las programaciones recogen actividades de reflexión y uso crítico de la IA adaptadas a cada etapa.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente.	Curso completo.
6.7.4: Sensibilizar a alumnado y familias sobre el uso responsable de la IA	6.7.4: Existen evidencias de actividades de sensibilización sobre IA dirigidas a	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo docente y equipo dinamizador.	Todo el curso.

mediante charlas, talleres o materiales informativos.	familias y alumnado.			
6.7.5: Revisar periódicamente el impacto de la IA en la práctica docente y en el aprendizaje del alumnado, recogiendo evidencias de buenas prácticas y propuestas de mejora.	6.7.5: Se ha elaborado un informe de seguimiento sobre el uso de la IA en el centro.	Equipo técnico informático, Chromebook.	Equipo técnico y equipo dinamizador.	Todo el curso.

TABLA VII. Selección de acciones. (Sírvasse como propuesta, lo recogido en la “Guía para la elaboración del PDC”. El centro, deberá medir, tomando como referencia los indicadores de logro de cada acción, el nivel de logro de las mismas. Para ello, podrá apoyarse en las rúbricas recogidas en el apartado sobre rúbricas de evaluación de la “Guía para la elaboración del PDC”. Una vez evaluadas dichas acciones, los valores obtenidos quedarán reflejados en el correspondiente apartado de evaluación).

5. ITINERARIO FORMATIVO DIGITAL DEL CENTRO

En base a los objetivos propuestos, el centro educativo establece la siguiente ruta formativa digital necesaria para la consecución de los mismos, y así convertirnos en una organización digitalmente competente.

RUTA FORMATIVA DIGITAL DEL CENTRO		
OBJETIVO	ACCIÓN FORMATIVA	TEMPORALIZACIÓN
A.1 Liderar y organizar la estrategia digital del centro.	Formación en distintos niveles de competencia digital	TODO EL CURSO 2025-2026
A-2: Impulsar la integración de la estrategia digital en los	Seminarios específicos del CPR para el equipo dinamizador.	TODO EL CURSO 2025 - 2026

diferentes documentos de centro.		
A-3: Detectar las necesidades de formación de los docentes respecto al uso de recursos digitales.	Creación de un sistema de análisis de formulario de Google para los docentes del centro. Análisis posterior de los resultados por parte del equipo dinamizador.	2º TRIMESTRE
B-1: Definir marcos, canales y proyectos de colaboración e intercambio digital entre los profesionales del centro.	Crear paneles de recogida de propuestas sobre recursos y estrategias digitales. Formación de uso del Aula del Futuro por etapas.	TODO EL CURSO 2025 - 2026
C-1: Establecer una política de uso aceptable de las tecnologías digitales.	Desarrollo de actividades de formación al alumnado en la resolución de problemas técnicos con los dispositivos y el uso de los entornos digitales.	TODO EL CURSO 2025 - 2026
E-2: Integrar en las programaciones y planes de acción educativa las finalidades, objetivos, metodologías y procesos que permitan adquirir competencias digitales aplicadas al aprendizaje para promover el uso de los recursos digitales.	El equipo docente integrará en las programaciones y planes de acción educativa las finalidades, objetivos, metodologías y procesos que permitan adquirir competencias digitales aplicadas al aprendizaje para promover el uso de los recursos digitales.	1ª TRIMESTRE

TABLA VIII. Ruta formativa digital de centro.

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO

La integración del Plan Digital de Centro (PDC) en los documentos institucionales constituye un requisito fundamental para garantizar la coherencia, transversalidad y sostenibilidad de la transformación digital del centro educativo. Según la Orden de 9 de septiembre de 2025, por la que se regula la Estrategia Digital LIBRE, el PDC debe incorporarse de manera efectiva al Proyecto Educativo de Centro (PEC), a la Programación General Anual (PGA), al Plan de Convivencia, a las Normas de Organización y Funcionamiento (NOF) y a los Planes de Atención a la Diversidad y Orientación Educativa.

Este enfoque transversal asegura que la competencia digital, la ciberseguridad, la ética tecnológica y la inclusión digital formen parte de la cultura del centro.

En la siguiente tabla, podemos observar los planes y proyectos de nuestro centro donde el PDC queda integrado.

INCLUSIÓN DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO	
DOCUMENTO	CONTRIBUCIÓN DEL PDC A LOS DOCUMENTOS DEL CENTRO
PE	El Proyecto Educativo, como documento que define al Centro como institución, consta de nuestras señas de identidad y de nuestra forma de interpretar nuestro cometido como entidad de servicio público en nuestra localidad. El PDC debe estar dentro del proyecto educativo como uno de los planes del centro según la normativa vigente.
PGA	En la PGA se reflejarán según lo establecido en el PDC, los protocolos de préstamo de dispositivos, las normas de utilización de espacios digitales y dispositivos, el Plan de comunicación del Plan digital, el calendario de reuniones donde se tratará todo lo relacionado con el Plan Digital y su puesta en marcha y las programaciones docentes, donde se incluirá el uso de metodologías y aplicaciones digitales.

Plan de Convivencia	Dentro de las normas de organización y funcionamiento del centro, tenemos contempladas, desde hace varios años, el protocolo de uso de los dispositivos digitales en el centro dentro y fuera de la actividad lectiva.
Plan de Atención a la Diversidad	El PAD contempla la digitalización, en la dinámica de transmisión de actuaciones y comunicación al profesorado desde hace varios cursos. Para el próximo curso se reforzará con la estrategia digital utilizada con el ACNEE.
Plan de Acción Tutorial (PAT)	Será primordial y necesario hacer una revisión del Plan de Acción Tutorial para definir objetivos y contenidos específicos sobre protección de datos, licencia de imágenes, uso responsable de las TIC... Por tanto, todos estos aspectos se podrán incluir en las diferentes sesiones de tutorías realizadas a lo largo del año escolar.
Plan de Fomento de la lectura	Como se viene haciendo durante los últimos años, el centro seguirá con su plan de fomento de lectura. Se seguirá fomentando esta práctica, bien desde plataformas específicas o con el pdf de los libros en cuestión.
Plan desarrollo de la competencia matemática	Desde los cursos digitales se fomenta esta competencia en formato digital (tabletas), con el libro en pdf, múltiples páginas webs con actividades interactivas, vídeos de YouTube, apps y programas especializados con las matemáticas
Programaciones docentes o didácticas	En las programaciones se incluirán los aspectos relativos a la organización y la planificación, así como el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se incluirán los recursos y estrategias llevadas a cabo para la evaluación y la comunicación con las familias. Será esencial la inclusión de la evaluación de la práctica docente de forma trimestral para reflexionar sobre el uso de los recursos digitales
ERASMUS	La comunicación se realiza a través de herramientas asíncronas como el email o síncronas con programas que nos permiten videollamadas. Por otro lado, utilizamos plataformas de RRSS para estar en contacto continuo y espacios como eTwinning para compartir los productos elaborados.
Robótica	A través de esta extraescolar los alumnos aprenden a programar utilizando los proyectos de Lego.

Informática	A través de esta extraescolar los alumnos aprenden nociones de informática y usan las impresoras 3D.
ESCUELA 4.0	En el curso actual hemos trabajado con la plataforma Escuela 4.0 y con su material. Es un proyecto que está vivo y seguimos formándonos y trabajando para introducir a nuestro alumnado en el mundo del pensamiento computacional.

TABLA IX. Inclusión del PDC en los documentos institucionales del centro.

6.1 Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas

El centro planifica la incorporación de las tecnologías digitales de forma gradual, coherente y adaptada al desarrollo cognitivo y madurativo del alumnado en cada etapa educativa, conforme al artículo 6 de la Orden 9/09/2025.

Las tecnologías se emplearán cuando enriquezcan el aprendizaje y favorezcan la participación activa, evitando su uso como mero soporte pasivo.

En las programaciones didácticas se incluirá la contribución a la competencia digital del alumnado, desarrollada y evaluada progresivamente por cursos.

El itinerario digital del centro se basa en el Marco Europeo de Competencias Digitales DigComp 2.2 y aplica los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando una integración inclusiva y accesible.

Ejemplos prácticos:

- 5º y 6º de Primaria - Uso básico de Classroom, Matific y Leoblocks.
- 1.º y 2.º ESO: Uso básico de Classroom, Genially o Kahoot!.
- 3.º y 4.º ESO: Proyectos colaborativos con Canva Educación o Padlet.

- Bachillerato: Análisis de datos y creación de presentaciones multimedia.

 **Educación infantil:**

MCDC DigComp 2.2	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)		Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
AC1. Búsqueda y gestión de información y datos	Familiarizarse con herramientas digitales sencillas como pizarras digitales interactivas bajo la supervisión del docente	3 años	Reconoce iconos comunes (play, stop, cerrar) y los vincula a su función básica. Sigue secuencias sencillas con ayuda para acceder a contenidos digitales en diferentes Soportes Digitales Interactivos (SDI)	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital interactiva para mostrar contenidos. - Cuentos interactivos digitales. - Aplicaciones táctiles sencillas para primeras interacciones.
		4 años	Realiza búsquedas orales con el micrófono del dispositivo. Copia imágenes con ayuda y las inserta en presentaciones sencillas.	<ul style="list-style-type: none"> - Función de búsqueda por voz integrada en dispositivos. - Pizarra digital interactiva para búsquedas colectivas. - Herramienta básica de presentaciones digitales. - Entorno de creación de libros digitales guiados
		5 años	Usa de manera eficiente las distintas opciones que ofrece la interfaz del navegador y reconoce la función que desempeñan (barra de direcciones, atrás, nueva pestaña...) Sugiere palabras clave adecuadas para realizar búsquedas colectivas	<ul style="list-style-type: none"> - Navegador con control parental y filtros de seguridad. - Buscador infantil adaptado. - Soporte visual con pictogramas digitales. - Asistente de búsqueda por voz.
AC2. Comunicación y colaboración		3 años	Participa en actividades digitales colectivas desde una SDI. Aprende normas básicas de uso compartido y cuidado del dispositivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Muro colaborativo digital supervisado. - Herramienta sencilla de grabación de voz. - Sistema de videollamada con control docente

		4 años	Realiza grabaciones de voz o vídeo con ayuda. Interactúa digitalmente con compañeros a través de entornos protegidos.	<p>Aplicación de grabación de audio y vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacio colaborativo digital privado. - Plataforma de comunicación escolar segura.
		5 años	Crea, con ayuda del docente, producciones digitales sencillas (audio y vídeo) y las comparte en el aula. Reconoce que en Internet hay otras personas y la importancia de respetarlas.	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de creación de libros digitales. - Aplicación de animación sencilla. - Muro colaborativo protegido.
AC3. Creación de contenidos digitales	Utilizar herramientas digitales de forma limitada en actividades audiovisuales como cuentos interactivos.	3 años	Usa una interfaz táctil para seleccionar, arrastrar y soltar elementos. Participa en la creación de contenidos visuales guiados.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones de dibujo digital básico. - Juegos digitales de puzles. - Cámara integrada en tablet o dispositivo.
		4 años	Realiza, con ayuda del docente, composiciones multimedia sencillas (audio, transiciones). Reconoce distintas vías de acceso a un contenido (QR, enlace).	<ul style="list-style-type: none"> - Herramienta básica de edición de vídeo. - Lector de códigos QR. - Herramienta sencilla de creación de presentaciones multimedia.
		5 años	Realiza actividades digitales de arrastrar/colorear en entornos seguros. Participa en la edición breve de vídeo o audio sobre actividades del aula.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de dibujo y coloreado digital. - Herramienta de grabación de audio con efectos sencillos. - Editor básico de vídeo infantil.
AC4. Seguridad	Iniciar el concepto seguro de la tecnología.	3 años	Reconoce que los dispositivos se usan con cuidado y se deben compartir. Sabe avisar si algo no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> - Pictogramas digitales de normas. - Vídeos animados sobre seguridad y buen uso de dispositivos.

		4 años	Reconoce cuándo un contenido es inadecuado y avisa al adulto.	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos simulados de emergencias. - Pictogramas digitales de seguridad.
		5 años	Distingue actividades digitales de uso recreativo frente a las de aprendizaje. Comienza a autorregular el tiempo que dedica a las tecnologías digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos educativos digitales. - Temporizadores visuales de tiempo de uso. - Aplicaciones de mindfulness o relajación infantil.
AC5. Resolución de problemas	Desarrollar el razonamiento lógico a través de juegos manipulativos mediante el uso de la robótica.	3 años	Sigue instrucciones simples con robótica desenchufada (alfombra, aros). Participa en actividades de computación desconectada.	<ul style="list-style-type: none"> -Materiales de robótica sin conexión (alfombra de direcciones, piezas de movimiento). - Juegos de secuencias unplugged.
		4 años	Combina desplazamientos con giros en un robot autónomo. Utiliza comandos de voz para interactuar con dispositivos con IA.	<ul style="list-style-type: none"> - Robot educativo de desplazamiento guiado. - Asistente de voz con rutinas educativas. - Actividades de programación básica mediante movimiento físico.
		5 años	Programa desplazamientos en robot educativo con interfaz físico. Se inicia en la programación visual por bloques.	<ul style="list-style-type: none"> - Robot educativo con interfaz de botones. - Lenguaje de programación visual por bloques para primeros niveles. - Kit de robótica infantil guiada.

Educación Primaria:

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD1.

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

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Realizar búsquedas guiadas en internet con actitud crítica sobre los contenidos Obtenidos.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Identifica y selecciona imágenes, sonidos o elementos visuales básicos a partir de recursos digitales previamente guiados. Reconoce iconos y comandos elementales para identificar fuentes seguras.

- Pizarra digital interactiva.
- Buscador infantil con filtros de seguridad.
- Biblioteca digital escolar.

2º Busca imágenes y palabras clave en fuentes digitales seleccionadas con menor ayuda. Comienza a aplicar criterios sencillos para distinguir información útil.

- Buscador adaptado a edad.
- Biblioteca digital escolar.
- Gestor visual de enlaces.

3º Busca información con palabras clave (con comillas) en buscadores adaptados o páginas educativas. Aplica criterios básicos para validar la fuente con ayuda

- Buscador infantil seguro.
- Biblioteca digital escolar.
- Gestor de enlaces educativos.

4º Busca información sobre temas de interés, comenzando a comparar fuentes.
Organiza resultados en esquemas simples.

- Buscador con filtros básicos.
- Herramienta de mapas conceptuales.
- Herramienta de esquemas visuales.

5º Realiza búsquedas más complejas con operadores y criterios de selección.
Distingue entre hechos, opiniones y posibles sesgos con acompañamiento.

- Buscador avanzado con operadores.
- Gestor de enlaces o marcadores.
- Repositorio académico adaptado.

6º Busca y selecciona información evaluando fiabilidad y adecuación. Identifica noticias falsas o desinformación con ayuda.

- Recurso educativo de verificación de información (INCIBE).
- Buscador académico básico.
- Buscador infantil seguro.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD2.

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

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Crear, integrar y elaborar contenidos digitales en distintos formatos para expresar ideas, sentimientos y conocimientos.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Participa en actividades colectivas mediante señalización o interacción básica en pantalla. Comienza a usar elementos multimedia en interacciones.

- Muro digital colaborativo.
- Plataforma escolar de comunicación.
- Videollamada supervisada.

2º Participa en comunicaciones digitales simples bajo supervisión, respetando turnos y normas de netiqueta básica. Colabora en tareas digitales de forma guiada.

- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).
- Espacio de colaboración en línea.
- Muro digital colaborativo.

3º Usa plataformas escolares para acceder a tareas y trabajar en grupo. Colabora en proyectos sencillos respetando normas de uso y participación en línea.

- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).
- Espacio de colaboración en línea.
- Muro digital colaborativo.

4º Participa en proyectos grupales digitales compartiendo información, atendiendo a peticiones y aportando contenido.

- Carpeta compartida en la nube.

- Tablón colaborativo digital.
- Pizarra digital colaborativa.

5º Participa en proyectos colaborativos en línea respetando normas de netiqueta. Se inicia en entornos virtuales moderados (foros escolares).

- Entorno virtual de aprendizaje.
- Foro escolar interno.
- Espacio web colaborativo.

6º Participa con responsabilidad en comunidades digitales escolares, compartiendo, organizando tareas y gestionando interacciones. Usa cierta comunicación en lengua extranjera.

- Plataforma escolar de gestión de tareas.
- Foro educativo supervisado.
- Red escolar internacional (eTwinning).

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD3.

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

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Participar en tareas cooperativas en plataformas virtuales restringidas

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Realiza acciones de programación analógica o digital con interfaces simples

(arrastrar/soltar). Participa en la construcción de producciones digitales con recursos visuales.

- Lenguaje de programación visual básico.
- Aplicación de dibujo digital.
- Robot educativo infantil.

2º Realiza acciones de programación analógica o digital con arrastrar/soltar. Participa en la construcción de producciones digitales mediante recursos visuales.

- Lenguaje de programación visual básico.
- Kit de robótica infantil.
- Herramienta de creación multimedia.

3º Utiliza herramientas digitales para elaborar contenidos sencillos.

- Herramienta de creación de libros digitales.
- Editor gráfico sencillo.
- Recurso de animación básica.
- Plataforma de presentaciones interactivas.

4º Elabora contenidos digitales más estructurados (tablas, formatos y plantillas). Comienza a representar datos numéricos o conceptuales en gráficos sencillos.

- Procesador de texto con plantillas.
- Hoja de cálculo básica.
- Herramienta de diseño gráfico básico.

5º Produce contenidos digitales elaborados (presentaciones narradas, blogs, vídeos breves). Transforma información en formatos diversos de forma creativa.

- Plataforma de blogs escolares.
- Herramienta de diseño multimedia.

- Plataforma de presentaciones interactivas.
- Editor de vídeo en línea.

6º Crea productos digitales adaptados a distintas audiencias (exposición oral, publicación controlada). Planifica y presenta proyectos digitales complejos.

- Herramienta avanzada de presentaciones.
- Plataforma de diseño interactivo.
- Editor de vídeo o animación.
- Recurso de animación stop motion.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD4.

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

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Conocer medidas básicas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud.

Concienciar en el uso de materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas básicas de uso seguro. Reconoce que no deben usarse sin supervisión.

- Vídeos educativos sobre ciberseguridad.
- Pictogramas digitales de normas.
- Aplicaciones con control parental.

2º Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas de uso seguro. Reconoce que no deben usarse sin supervisión.

- Juegos educativos de ciberseguridad.
- Recursos visuales con normas básicas.
- Aplicaciones con control parental.

3º Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas de uso seguro. Reconoce que los dispositivos no deben usarse sin supervisión.

- Juego digital de sensibilización en ciberseguridad.
- Vídeos educativos sobre seguridad digital.
- Pictogramas de normas digitales.

4º Identifica riesgos en línea evidentes (mensajes sospechosos, contenido inadecuado). Sabe comunicar a un adulto y aplica hábitos seguros.

- Juego digital sobre seguridad en Internet.
- Vídeos educativos sobre ciberseguridad.
- Carteles digitales con normas.

5º Conoce y aplica estrategias de protección de datos y privacidad digital. Reflexiona sobre riesgos habituales y se anticipa a ellos.

- Cuestionario interactivo sobre seguridad.
- Juego digital avanzado de ciberseguridad.
- Campaña escolar digital.

6º Aplica hábitos seguros y saludables. Detecta ciberacoso, contenido inapropiado y evalúa su huella digital promoviendo prácticas éticas.

- Juego digital sobre seguridad completa.
- Recursos oficiales sobre ciberseguridad.
- Aplicaciones de gestión de tiempo digital.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD5.

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

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Iniciar el desarrollo de programación informática por bloques y del uso de la robótica educativa.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Maneja dispositivos con ayuda del docente para acceder a aplicaciones o contenidos. Identifica partes básicas y abre/cierra apps siguiendo instrucciones.

- Dispositivos digitales escolares.
- Aplicaciones educativas interactivas.
- Juegos digitales de exploración.

2º Maneja dispositivos con ayuda del docente para acceder a apps o contenidos. Identifica partes básicas y sigue instrucciones para abrir/cerrar aplicaciones.

- Dispositivos digitales escolares.
- Aplicaciones educativas interactivas.
- Herramienta de cuestionarios sencillos.

3º Utiliza herramientas digitales para investigar, construir y colaborar en tareas. Aplica pensamiento computacional en retos sencillos de secuenciación.

- Lenguaje de programación visual básico.

- Recurso educativo de programación en línea.
- Juegos digitales de lógica y secuencias.

4º Gestiona tareas digitales con autonomía creciente. Aplica pensamiento computacional para descomponer problemas y usar programación por bloques.

- Lenguaje de programación por bloques.
- Plataforma de programación en línea.
- Kit de robótica básica.

5º Representa procesos cotidianos con pensamiento computacional. Gestiona recursos digitales en tareas individuales y grupales.

- Lenguaje de programación por bloques intermedio.
- Plataforma de programación visual.
- Simulador educativo de procesos.
- Robot educativo intermedio.

6º Crea algoritmos que modelicen situaciones reales. Plantea soluciones digitales funcionales a retos mediante programación visual y modelado.

- Lenguaje de programación por bloques avanzado.
- Plataforma educativa de programación.
- Kit de robótica intermedia.
- Herramienta de creación de aplicaciones sencillas.

Educación secundaria:

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y pertinencia, con apoyo. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos compartidos.

- Suite ofimática en la nube.
- Almacenamiento en la nube.
- Gestor visual de enlaces.
- Buscador escolar seguro.

2º Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico.

- Buscador académico básico.
- Repositorio académico adaptado.
- Gestor de marcadores y colecciones digitales.

3º Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta.

- Recurso educativo de verificación de información (INCIBE).
- Agregador de noticias.
- Herramienta de creación de infografías.

4º Evalúa la pertinencia, fiabilidad y sesgo de fuentes. Comunica información transformada y adaptada a formato, propósito y público.

- Buscador académico.

- Gestor bibliográfico.
- Herramienta de presentaciones multimedia.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD2.

Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Gestionar la utilización de un entorno personal de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.

- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).
- Foro educativo interno.
- Plataforma escolar de comunicación.

2º Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas.

- Plataforma de gestión del aprendizaje.
- Espacio de trabajo colaborativo en línea.
- Muro digital colaborativo.

3º Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales.

- Red escolar internacional (eTwinning).
- Foro educativo escolar.
- Red educativa segura.

4º Gestiona identidad digital y participa responsablemente en redes, comunidades educativas o plataformas abiertas. Reflexiona sobre implicaciones éticas del uso social de la tecnología.

- Red educativa segura.
- Foro moderado.
- Red escolar internacional (eTwinning).
- Plataforma de debate en línea.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD3.

Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor.

Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones.

- Herramienta de diseño gráfico y presentaciones interactivas.
- Plataforma de presentaciones digitales.
- Banco de imágenes libres.

2º Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas y reconoce licencias de uso al reutilizar material digital.

- Herramienta de presentaciones y recursos multimedia.
- Recurso de creación de contenidos digitales.
- Bancos de imágenes y sonidos libres con licencias abiertas.

3º Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D.

- Editor de audio.
- Editor de vídeo en línea.
- Plataforma de blogs.
- Herramienta de diseño gráfico e infografías.
- Herramienta de diseño y prototipado 3D educativo.

4º Desarrolla contenidos complejos con programación, impresión 3D o diseño gráfico. Aplica licencias abiertas y produce recursos digitales reutilizables.

- Lenguaje de programación educativo.
- Lenguaje de programación textual básico.
- Herramienta de diseño asistido por ordenador (CAD).
- Herramienta de prototipado 3D educativo.
- Repositorio de recursos libres.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD4.

Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud.

Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición).

Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital.

- Juego digital educativo sobre ciberseguridad.
- Recursos oficiales de seguridad en línea para menores (INCIBE)
- Cuestionarios interactivos de sensibilización.

2º Comprende el valor de proteger sus datos y gestiona su identidad digital.

Conoce formas de actuar ante ciberacoso o contenidos inadecuados.

- Recursos educativos de ciberseguridad.
- Juego interactivo sobre seguridad digital.
- Vídeos educativos sobre protección de datos.
- Herramientas de control de privacidad.

3º Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital.

- Aplicaciones de control de tiempo de uso digital.
- Recursos audiovisuales de sensibilización.
- Actividades guiadas sobre bienestar digital.

4º Aplica protocolos de seguridad, privacidad y bienestar digital de forma autónoma. Reconoce impacto ambiental y en salud mental del uso tecnológico.

- Recursos de sensibilización en ciberseguridad.
- Campañas escolares sobre seguridad digital.
- Aplicaciones de bienestar digital.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD5.

Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Representa procesos sencillos mediante algoritmos y diagramas de flujo. Resuelve problemas técnicos básicos y aplica pensamiento computacional en proyectos simples con apoyo de herramientas visuales.

- Lenguaje de programación visual básico.
- Plataforma educativa de programación.
- Herramienta digital para crear diagramas de flujo.

2º Aplica pensamiento computacional para modelar situaciones habituales. Utiliza herramientas adaptativas para resolver problemas complejos de forma autónoma.

- Lenguaje de programación visual intermedio.
- Herramienta de programación para apps móviles básicas.
- Plataforma de programación por bloques.
- Robot educativo programable.

3º Diseña sistemas programables sencillos integrando robótica y sensores. Aplica IA básica y modeliza situaciones digitales para mejorar soluciones.

- Plataforma de prototipado electrónico.
- Entorno de programación por bloques.
- Lenguaje de programación con módulos de IA.
- Kit de robótica educativa con sensores.

4º Automatiza tareas con IA o entornos programables. Diseña soluciones digitales innovadoras para necesidades personales o comunitarias.

- Lenguaje de programación textual básico.
- Herramienta de programación visual para apps móviles.
- Entornos educativos de inteligencia artificial.
- Herramientas digitales de automatización.

Bachillerato:

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD1.

Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

- 1º Realiza búsquedas en internet usando palabras clave y filtros básicos.
Reconoce fuentes confiables y verifica la actualidad de la información.
Organiza información en carpetas o documentos digitales citando las fuentes.
- Buscador académico.
 - Gestor de referencias bibliográficas.

- Almacenamiento en la nube.
- Gestor de marcadores digitales.

2º Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo el funcionamiento de los motores de búsqueda. Selecciona resultados con criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, organizando la información para referenciarla.

- Buscador académico avanzado.
- Repositorio académico de acceso abierto.
- Gestor bibliográfico.
- Repositorio de revistas científicas.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD2.

Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Gestionar la utilización de un entorno personal de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Selecciona y usa aplicaciones o dispositivos digitales para comunicarse, trabajar en equipo y compartir información responsablemente. Cuida su identidad digital y respeta a los demás en línea.

- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS).
- Espacio virtual académico.
- Foro escolar de carácter formal.

2º Selecciona, configura y utiliza dispositivos y aplicaciones digitales en su entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo ciudadanía digital activa.

- Plataforma de gestión del aprendizaje.
- Entorno de colaboración internacional (eTwinning).
- Espacio virtual académico.
- Suite ofimática en la nube.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD3.

Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Elabora materiales digitales (presentaciones, textos, imágenes) combinando información de distintas fuentes, mencionando al autor original. Evita plagio y aplica contraseñas seguras.

- Herramienta de diseño gráfico y presentaciones.
- Plataforma de creación multimedia interactiva.
- Plataforma de blogs.

- Editor de vídeo en línea.
- Banco de recursos libres de imágenes y gráficos.

2º Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, respetando autoría digital y generando nuevo conocimiento.

- Herramienta avanzada de diseño multimedia.
- Plataforma de presentaciones interactivas.
- Repositorio de proyectos colaborativos.
- Editor de vídeo.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD4.

Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud.

Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Identifica riesgos comunes (fraudes, virus) y sigue medidas de protección (antivirus, no descargar archivos sospechosos). Reflexiona sobre tiempo de pantalla, consumo energético y hábitos sostenibles.

- Recursos educativos sobre ciberseguridad.
- Software de protección contra malware.
- Aplicación de control de tiempo digital.

- Recursos audiovisuales sobre sostenibilidad digital.

2º Evalúa riesgos y aplica medidas al usar tecnologías digitales para proteger dispositivos, datos personales, salud y medioambiente.

- Software de protección contra malware.
- Gestor de contraseñas.
- Campaña escolar de sostenibilidad digital.
- Aplicaciones de bienestar digital.

Descriptor Operativo (LOMLOE)

CD5.

Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

1º Propone ideas usando herramientas digitales para resolver problemas cotidianos. Muestra seguridad en el uso de aplicaciones tecnológicas (con o sin IA), descartando usos inadecuados.

- Lenguaje de programación visual intermedio.
- Herramienta de programación para apps móviles.
- Herramienta de organización y gestión de proyectos.
- Herramienta digital de productividad personal.
- Entorno educativo de inteligencia artificial guiada.

2º Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para responder a necesidades concretas, mostrando interés por la evolución digital y su uso ético.

- Lenguaje de programación textual básico.
- Herramienta de programación avanzada para apps móviles.
- Plataforma de prototipado electrónico.
- Herramienta de diseño y fabricación 3D.
- Entorno educativo de inteligencia artificial responsable.

 **FP:**

MCDC (DigComp2.2)

AC1.

Búsqueda y gestión de información y datos.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

FP Básica: Localiza información en internet utilizando palabras clave sencillas, diferencia entre fuentes fiables y no fiables a nivel básico y organiza información en carpetas o marcadores digitales.

- Motores de búsqueda generales.
- Enciclopedias y repositorios educativos.
- Carpeta digital o marcadores en línea.

FP G.Medio: Contrasta información de varias fuentes digitales antes de usarla, utiliza gestores de marcadores y nubes para organizar la información y aplica criterios básicos de fiabilidad, actualidad y relevancia en la selección de información.

- Buscador académico.
- Gestor de marcadores digitales.
- Almacenamiento en la nube.
- Repositorio educativo en línea.

FP G.Superior: Integra información de bases de datos y fuentes académicas/profesionales en proyectos, evalúa críticamente la validez de la información según contexto y disciplina y utiliza gestores bibliográficos en la elaboración de trabajos y proyectos.

- Base de datos académica y científica.
- Repositorio de artículos académicos.
- Gestor bibliográfico.
- Herramienta de citación automática.

MCDC (DigComp2.2)

AC2.

Comunicación y colaboración

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

FP Básica: Participa en chats y foros siguiendo normas básicas de netiqueta, intercambia mensajes claros y respetuosos con compañeros y docentes y comparte archivos digitales en plataformas educativas.

- Servicio de correo electrónico.
- Foro de aprendizaje en línea.
- Plataforma de mensajería educativa.

FP G. Medio: Colabora en documentos compartidos en línea en proyectos de aula, usa plataformas de videoconferencia con eficacia y respeto y gestiona espacios de comunicación digital en el aula virtual.

- Suite ofimática colaborativa en la nube.
- Plataforma de videoconferencia.
- Herramienta de diseño colaborativo en línea.

FP G. Superior: Lidera grupos de trabajo digitales en entornos colaborativos, gestiona proyectos profesionales con herramientas digitales y aplica estrategias de comunicación formal y profesional en entornos digitales.

- Herramienta de gestión de proyectos.
- Herramienta de organización personal.
- Plataforma de comunicación profesional.
- Plataforma de control de versiones y desarrollo colaborativo.

MCDC (DigComp2.2)

AC3.

Creación de contenidos digitales.

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Gestionar la utilización de un entorno personal de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

FP Básica: Crea presentaciones sencillas con texto e imágenes, elabora carteles o recursos multimedia básicos e inserta elementos simples (audio o vídeo) en presentaciones.

- Herramienta de presentaciones digitales.
- Herramienta de diseño gráfico sencillo.
- Editor de vídeo básico.
- Editor de carteles digitales.

FP G.Medio: Diseña materiales digitales que combinan texto, imagen, audio y vídeo, publica recursos con licencias abiertas (Creative Commons) y edita vídeos, audios y materiales gráficos en proyectos académicos.

- Plataforma de creación de recursos multimedia.
- Editor de recursos educativos abiertos.
- Editor de audio.
- Software de grabación de pantalla y retransmisión (Streaming).

FP G.Superior: Desarrolla productos digitales avanzados (webs, apps, prototipos interactivos), integra estándares de calidad y accesibilidad en sus creaciones y publica y difunde contenidos digitales en repositorios o entornos profesionales.

- Gestor de contenidos web.
- Herramienta de diseño y prototipado.
- Motor de desarrollo de videojuegos.
- Suite de diseño multimedia
- Lenguaje de programación.

MCDC (DigComp2.2)

AC4.

Seguridad

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud

Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

FP Básica: Crea y usa contraseñas seguras, reconoce riesgos básicos de internet (phishing, malware) y respeta normas de privacidad en el aula virtual.

- Generador de contraseñas seguras.
- Cuestionarios interactivos de ciberseguridad.
- Juegos digitales de sensibilización.

FP G. Medio: Configura medidas de seguridad en redes sociales y apps, utiliza gestores de contraseñas y copias de seguridad y aplica prácticas seguras en descargas y uso de software.

- Gestor de contraseñas seguras.
- Herramienta de copias de seguridad.
- Software antivirus.
- Recursos de privacidad digital.

FP G. Superior: Aplica normativas de protección de datos (RGPD) en proyectos, usa técnicas avanzadas de cifrado y autenticación digital y diseña protocolos de seguridad en el entorno laboral.

- Herramienta de cifrado de datos.

- Herramienta de análisis de red.
- Herramienta de cifrado de correo electrónico.
- Documentación oficial sobre protección de datos.

MCDC (DigComp2.2)

AC5.

Creación de contenidos digitales

Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)

Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.

Propuestas de “Indicadores de Logro” y propuestas de “recursos digitales”:

FP Básica: Resuelve incidencias básicas con dispositivos y programas, busca tutoriales en línea para solucionar problemas sencillos y pide ayuda en foros o a compañeros usando un lenguaje claro.

- Plataforma de vídeos educativos.
- Foro de soporte técnico básico.
- Manual digital de usuario.

FP G.Medio: Identifica errores frecuentes de software/hardware y propone soluciones, participa en comunidades digitales para resolver dudas técnicas y aplica estrategias de autoaprendizaje para mejorar el uso de herramientas digitales.

- Foro técnico especializado.
- Comunidad de autoaprendizaje digital.
- Plataforma de soporte colaborativo.

FP G.Superior: Diseña soluciones innovadoras aplicando pensamiento computacional, implementa metodologías ágiles en proyectos tecnológicos y documenta y comparte soluciones en entornos profesionales de desarrollo.

- Plataforma de desarrollo colaborativo.
- Herramienta de gestión de proyectos ágiles.
- Metodología de trabajo en equipo (Scrum/Kanban).
- Simulador de redes.
- Software de virtualización.

6.2 Plataformas educativas y aplicaciones informáticas

Las plataformas y aplicaciones digitales utilizadas por el centro cumplirán con los criterios de accesibilidad, equidad y seguridad establecidos en el artículo 16 de la Estrategia Digital LIBRE.

Se priorizará el uso de las aplicaciones autorizadas por la Administración y, en caso de otras herramientas externas, se solicitará autorización previa al Delegado de Protección de Datos.

El centro promoverá un uso pedagógico de las tecnologías, evitando la dependencia de aplicaciones gamificadas con dinámicas similares a videojuegos, salvo justificación educativa.

Asimismo, se velará por el uso responsable de los entornos digitales de aprendizaje (AULES, GSuite, Microsoft 365, etc.), reforzando la formación del profesorado y la alfabetización digital del alumnado y las familias.

Ejemplos prácticos:

- Uso de Canva, Genially y Edpuzzle para evaluación formativa.

- Validación previa por el Delegado de Protección de Datos de nuevas aplicaciones.

6.3 Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa

De acuerdo con el artículo 9 de la Orden, el centro promoverá un entorno digital positivo, seguro y responsable.

Las normas de uso de dispositivos, medidas preventivas y actuaciones ante conflictos digitales estarán recogidas en el Plan de Convivencia y en las Normas de Organización y Funcionamiento (NOF).

El Departamento de Orientación incluirá acciones específicas de prevención del ciberacoso y educación para la ciudadanía digital, en colaboración con las familias.

Asimismo, se organizarán talleres y charlas sobre buen uso de la tecnología en el hogar, con el objetivo de construir una comunidad educativa digitalmente saludable.

Ejemplos prácticos:

- Dinámica 'Tu imagen en la red' en 2.º ESO.

6.4 Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de datos personales

El centro dispone de un Protocolo de Seguridad y Protección de Datos supervisado por el DPD. Se realizan copias de seguridad, uso de correo institucional y formación anual en ciberseguridad.

Ejemplos prácticos:

- Formación interna 'Protege tus datos en el aula'.
- Recordatorios visuales sobre contraseñas y tratamiento de imágenes.

6.5 Atención a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje

La digitalización del centro se orienta hacia la inclusión y la equidad digital, garantizando el acceso y la participación de todo el alumnado.

El uso de tecnologías se adaptará a los distintos ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje, empleando recursos accesibles, herramientas de apoyo a la diversidad (lectores de pantalla, subtulado, software adaptativo, etc.) y metodologías flexibles.

Se priorizará la personalización del aprendizaje a través de entornos digitales adaptativos y la colaboración docente para diseñar experiencias educativas significativas, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Ejemplos prácticos:

- Uso de lectores de texto y subtítulos automáticos.
- Plataformas adaptativas (Khan Academy, Duolingo Classroom).
- Materiales con lectura fácil y audio integración.

6.6 Bienestar digital y uso saludable de las tecnologías

En cumplimiento del artículo 7 y 10 de la Orden, el centro regulará los tiempos de exposición a dispositivos digitales, asegurando el equilibrio entre actividades digitales y no digitales.

Se fomentarán pausas activas, actividades al aire libre y una cultura del bienestar digital, evitando el consumo pasivo prolongado de contenidos tecnológicos.

Estas medidas se aplicarán tanto durante el horario lectivo como en las tareas escolares en casa, adaptándose a la edad y necesidades del alumnado.

Las excepciones estarán justificadas pedagógicamente en áreas con alto componente tecnológico o en atención a alumnado con necesidades específicas.

Ejemplos prácticos:

- Tutoría '24 horas sin móvil' en 1.º ESO.
- Colaboración con Educación Física en ergonomía digital.

6.7 Uso de la Inteligencia Artificial (IA)

El centro promoverá un uso ético, transparente y educativo de la inteligencia artificial, conforme a los artículos 18, 19 y 20 de la Orden.

Se fomentará la alfabetización en IA entre el profesorado y el alumnado, abordando aspectos como la privacidad, el sesgo algorítmico y la veracidad de la información generada.

La IA se utilizará como herramienta de apoyo a la docencia y al aprendizaje, nunca como sustituto de la intervención humana, garantizando siempre la supervisión docente.

El PDC establecerá directrices sobre el uso de herramientas basadas en IA (como asistentes de redacción, generadores de imágenes o análisis de datos educativos) de acuerdo con principios de seguridad, equidad, ética y responsabilidad digital.

Ejemplos prácticos:

- Formación docente sobre ChatGPT y Copilot.
- Análisis de sesgos y privacidad en IA en Bachillerato.

Desarrollo de competencias en Inteligencia Artificial:

Educación Infantil (3-6 años):

- Familiarizarse con dispositivos inteligentes cercanos.
- Desarrollar la curiosidad sobre cómo funcionan las máquinas.
- Iniciarse en el pensamiento computacional de forma lúdica.
- Reconocimiento de tecnologías inteligentes (asistentes de voz, juguetes, pantallas).
- Curiosidad y experimentación sobre el “pensar de las máquinas”.
- Juegos de lógica y actividades manipulativas.
- Juego simbólico.
- Aprendizaje por descubrimiento.
- Actividades experimentales guiadas.
- Sin acceso autónomo a IA.
- Todo trabajo supervisado por el docente.
- Enfoque en la exploración segura.

Educación Primaria (6-12 años):

- Comprender qué es la IA y su utilidad en la vida cotidiana.
- Identificar ejemplos de IA en el entorno.
- Iniciarse en el pensamiento crítico sobre privacidad y seguridad.
- Ejemplos prácticos de IA: traductores, asistentes, recomendaciones.
- Actitudes críticas: seguridad, veracidad de la información, privacidad.
- Creación de modelos muy simples de IA con herramientas visuales.
- Proyectos sencillos.
- Investigación guiada.
- Aprendizaje activo con apoyo visual.
- Acceso restringido a IA.
- Actividades siempre guiadas por el docente.
- Evitar recopilación de datos personales.

Educación Secundaria Obligatoria (12-16 años):

- Comprender los fundamentos básicos de los algoritmos y entrenamiento de IA.
- Analizar riesgos éticos: sesgos, desinformación, discriminación.
- Usar IA responsablemente en contextos académicos.
- Desarrollar proyectos con integración de IA.
- Funcionamiento general de algoritmos de IA.
- Aplicaciones en creación de textos, imágenes y resolución de problemas.
- Proyectos interdisciplinarios con IA.
- Introducción a programación (ej. Código Escuela 4.0).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Actividades prácticas con IA supervisada.
- Reflexión ética sobre usos.
- Hasta 3º ESO: acceso limitado a IA, solo con fines educativos claros.

- Desde 3º ESO: acceso supervisado a herramientas de IA.
- Uso obligatorio de protocolos de privacidad.

Bachillerato y Formación Profesional:

- Profundizar en fundamentos técnicos de la IA.
- Utilizar IA críticamente en proyectos académicos y técnicos.
- Reflexionar sobre el impacto ético y social de la IA en el empleo y la privacidad.
- Fundamentos técnicos: aprendizaje automático, gestión de datos.
- Proyectos autónomos con IA.
- Análisis crítico del impacto de la IA en sociedad y economía.
- Respeto a la autoría y originalidad
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Investigación y proyectos técnicos.
- Debates éticos y talleres reflexivos.
- Protocolo de uso de IA en el centro.
- Supervisión inicial, progresiva autonomía del alumnado.
- Respeto a privacidad, ética y legalidad vigente.

7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

La difusión del PDC se realizará en distintos momentos y por distintos cauces de comunicación con el fin de asegurar que nuestra comunidad educativa es conocedora del proceso de transformación digital del centro.

DIFUSIÓN DEL PDC			
CANAL DE DIFUSIÓN DIGITAL	RESPONSABLE	DESTINATARIOS	URL
web del centro	Pedro Pérez Roca	Comunidad Educativa	www.lasclarasdelmarnor.es
Facebook	Pedro Pérez Roca	Comunidad Educativa	https://www.facebook.com/search/top?q=las%20claras%20del%20marnor
Twitter	Pedro Pérez Roca	Comunidad Educativa	@lasclarasdelmarnor
Instagram	Pedro Pérez Roca	Comunidad Educativa	@lasclarasdelmarnor
Youtube	Pedro Pérez Roca	Comunidad Educativa	@LasClarasComunicación

TABLA X. Difusión del PDC.

8. EVALUACIÓN

El PDC es un documento vivo y, como tal, está sujeto a continuas revisiones y propuestas de mejora. Estas revisiones se llevan a cabo evaluando el grado de cumplimiento de los objetivos y teniendo en cuenta los indicadores de logro de las acciones desarrolladas.

8.1. Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos

Para poder establecer si las acciones diseñadas para la consecución de nuestros objetivos se han logrado de manera efectiva, tenemos que valorar el nivel de consecución de las mismas, así como el nivel de consecución de los objetivos, quedando plasmado en la siguiente tabla:

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA A: Liderazgo					
OBJETIVO A-1: Liderar y organizar la estrategia digital del centro.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.1.1: Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1.1: Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.				X
A.1.2: Elaboración PDC	i.A.1.2.1: Se ha elaborado el PDC.				X
A.1.3: Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3.1: El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.				X
A.1.4: Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4.1: Se ha revisado la estrategia digital de centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o acciones.				X
		Puntuación Media: 3			
		NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:			
PROPUESTAS DE MEJORA: Mejorar la difusión entre las familias y la visibilización del PDC					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA A: Liderazgo					
OBJETIVO A-2: Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.2.1: Establecer la relación de los puntos del PDC con los planes y proyectos institucionales de centro.	i.A.2.1.1: El PDC se ha integrado en los diferentes planes y proyectos institucionales de centro				x
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 3			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA A: Liderazgo					
OBJETIVO A-3: Detectar las necesidades de formación de los docentes respecto al uso de recursos digitales.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
	i.A.3.1.2: Se ha analizado el cuestionario y se han extraído conclusiones respecto a las necesidades formativas de los docentes.				x
A.3.1: Diseño, realización y análisis de un cuestionario para conocer las necesidades formativas de los docentes en competencia digital.	i.A.3.1.1: Se ha diseñado un cuestionario de detección de necesidades de formación y ha sido realizado por los docentes.			x	
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2,5			
PROPUESTAS DE MEJORA: Para el próximo curso se ha planteado la realización de un nuevo SELFIE para poder comparar las mejoras y las necesidades de los docentes y el alumnado.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS				
DIMENSIÓN Organizativa				
ÁREA B: Colaboración y redes				
OBJETIVO B-1: Definir marcos, canales y proyectos de colaboración e intercambio digital entre los profesionales del centro.				

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.1.1: Establecimiento de canales de colaboración digital (nube, videoconferencias...)	i.B.1.1.1: Se han establecido canales de colaboración digital.				X
B.1.2: Diseño de un Plan de mentorización para docentes de nueva incorporación, que promueva la mejora de la competencia digital y el uso de las tecnologías digitales dentro del mismo. (Inclusión en el Plan de Acogida).	i.B.1.2.1: Se ha diseñado un plan de mentorización digital para docentes.		X		
B.1.3: Creación de kit digital de herramientas colaborativas.	i.B.1.3.1: Se ha creado un kit digital de herramientas colaborativas.			X	
B.1.4: Diseño y puesta en marcha de proyectos de innovación digital	i.B.1.4.1: Se han diseñado y puesto en marcha proyectos de innovación digital.			X	
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2			
PROPUESTAS DE MEJORA: Para el próximo curso se busca profundizar un enfoque STEAM para los alumnos de la ESO					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA C: Infraestructura y equipos					
OBJETIVO C-1: Establecer una política de uso aceptable de las tecnologías digitales.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
C.1.1: Diseño, difusión e implementación del Protocolo de uso aceptable y acceso a los recursos digitales.	i.C.1.1.1: Se ha diseñado, difundido e implementado un protocolo de uso aceptable y acceso a los recursos digitales.				X
C.1.2: Diseño, difusión e implementación del Protocolo de uso de internet y seguridad en la red.	i.C.1.2.1: Se ha diseñado, difundido e implementado un protocolo de uso de internet y seguridad en la red.				X
C.1.3: Diseño, difusión y puesta en marcha del Protocolo relativo a normativa de propiedad intelectual y derechos de autor.	i.C.1.3.1: Se ha diseñado, difundido y puesto en marcha un protocolo relativo a normativa de propiedad intelectual y derechos de autor.			X	
C.1.4: Establecimiento y difusión de un Plan de eliminación de barreras para el acceso a la infraestructura digital.	i.C.1.4.1: Se ha establecido y difundido un plan de eliminación de barreras para el acceso a la infraestructura digital.				X

C.1.5: Diseño y difusión del Plan de acción de incidencias respecto a los recursos digitales.	i.C.1.5.1: Se ha diseñado y difundido un Plan de acción de incidencias respecto a los recursos digitales.				x
C.1.6: Elaboración y difusión de un Protocolo de configuración segura de dispositivos digitales puestos a disposición de la comunidad educativa.	i.C.1.6.1: Se ha elaborado y difundido un protocolo de configuración segura de dispositivos digitales puestos a disposición de la comunidad educativa.		x		
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2,5			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA C: Infraestructura y equipos					
OBJETIVO C-2: Establecer y afianzar criterios de seguridad, conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
C.2.1: Establecimiento de criterios de seguridad, conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.	i.C.2.1.1: Se han establecido criterios de seguridad, conservación, confidencialidad y protección de datos de carácter personal.				x
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 3			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA D: Desarrollo profesional continuo					
OBJETIVO D-1: Enriquecer y ampliar el aprendizaje y la colaboración profesional.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
D.1.1: Diseño y creación de paneles (físicos y virtuales) de recogida de propuestas sobre recursos y estrategias digitales.	i.D.1.1.1: Se han diseñado y creado paneles de recogida de propuestas sobre recursos y estrategias digitales.		x		

D.1.2: Creación espacios de encuentro entre los docentes del centro a través de charlas o meriendas formativas referidas a recursos y estrategias digitales.	i.D.1.2.1: Se han creado espacios de encuentro entre los docentes del centro para charlas o meriendas formativas en recursos y estrategia digital	X			
D.1.3: Encuentros entre los docentes del centro y otros de otros centros educativos para compartir experiencias.	i.D.1.3.1: Se han establecido encuentros digitales entre los docentes del centro y otros centros educativos para compartir experiencias.			X	

NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:	Puntuación Media: 0,75
PROPUESTAS DE MEJORA:	

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA D: Desarrollo profesional continuo					
OBJETIVO D-2: Detectar las necesidades de formación de los docentes en competencia digital.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
D.2.1: Elaboración de un cuestionario para conocer las necesidades en materia de competencia digital por parte de los docentes.	i.D.2.1.1: Se ha elaborado y analizado un cuestionario de necesidades en CDD.				X
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 0			
PROPUESTAS DE MEJORA: Hemos llevado a cabo un nuevo cuestionario SELFIE al profesorado, equipo directivo y alumnado. Hemos realizado una comparativa de resultados entre grupos y entre el primer SELFIE y este.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA D: Desarrollo profesional continuo					
OBJETIVO D-3: Desarrollar un Plan de acogida, integración y apoyo al profesorado de reciente incorporación al contexto tecnológico y didáctico del centro.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3

D.3.1: Creación o integración en el Plan de Acogida al nuevo profesorado que incluya la aproximación al contexto tecnológico y didáctico del centro.	i.D.3.1.1: Se ha creado o integrado en el Plan de Acogida la incorporación del nuevo profesorado al contexto tecnológico y didáctico del centro.		x		
		Puntuación Media: 1			

NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:	
PROPUESTAS DE MEJORA:	

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA E: Pedagogía;Apoyos y recursos					
OBJETIVO E-1: Favorecer la creación o adaptación de contenido REA en base al DUA por los docentes.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
E.1.1: Creación de contenido REA, en base al DUA, que sirva de material de apoyo para el desarrollo curricular de las diferentes áreas, asignaturas, materias, módulos o ámbitos.	i.E.1.1.1: Se ha creado contenido REA en base al DUA.			x	
E.1.2: Adaptación de materiales didácticos digitales, teniendo en cuenta las distintas necesidades del alumnado y criterios de accesibilidad, para el desarrollo del proceso de enseñanza de forma que se fomente la innovación metodológica.	i.E.1.2.1: Se han adaptado materiales didácticos digitales.			x	
E.1.3: Creación o utilización de repositorios REA.	i.E.1.3.1: Se han utilizado o creado repositorios REA.			x	
		Puntuación Media: 2			
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:					
PROPUESTAS DE MEJORA: Fomentar que cada departamento gestione sus propios REA, subiendolos en la nube. Además de materiales comunes que coordinarán el departamento de orientación o dirección.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS				
DIMENSIÓN Pedagógica				
ÁREA E: Pedagogía;Apoyos y recursos				

OBJETIVO E-2: Integrar en las programaciones y planes de acción educativa las finalidades, objetivos, metodologías y procesos que permitan adquirir competencias digitales aplicadas al aprendizaje para promover el uso de los recursos digitales.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
E.2.1: Investigación sobre recursos digitales y entornos de aprendizaje para aulas digitalizadas.	i.E.2.1.1: Se ha investigado sobre recursos digitales y entornos de aprendizaje para las aulas digitalizadas.		x		
E.2.2: Debate y reflexión sobre la integración de los recursos digitales en el proceso de e-a.	i.E.2.2.1: Se ha propiciado el debate y la reflexión sobre la integración de recursos digitales en el proceso de e-a.		x		
E.2.3: Integración de forma efectiva el uso de los recursos digitales en las programaciones.	i.E.2.3.1: Se ha integrado de forma efectiva el uso de los recursos digitales en las programaciones digitales docentes.				x
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 1,66			
PROPUESTAS DE MEJORA: Fomentar la investigación de nuevos recursos entre los docentes.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN Pedagógica

ÁREA F: Pedagogía: Implementación en el aula

OBJETIVO F-1: Favorecer, por parte del centro educativo, la implicación de los docentes en la integración de la estrategia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
F.1.1: Integración en las programaciones docentes en la estrategia digital.	i.F.1.1.1: Se ha integrado la estrategia digital en las programaciones docentes.				x
F.1.2: Integración de las unidades didácticas de las distintas áreas, materias, módulos o ámbitos en el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) del centro.	i.F.1.2.1: Se han integrado las UDD de las distintas áreas, materias, módulos o ámbitos en el EVA del centro.				x
F.1.3: Realización de proyectos con herramientas TIC y TAC, en cada una de las áreas, materias, módulos o ámbitos, así como en los diferentes niveles.	i.F.1.3.1: Se han realizado proyectos con herramientas TIC y TAC, en cada una de las áreas, materias, módulos o ámbitos, así como en los diferentes niveles.				x
		Puntuación Media: 3			

NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:	
PROPUESTAS DE MEJORA:	

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA F: Pedagogía: Implementación en el aula					
OBJETIVO F-2: Involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación, creatividad y trabajo autónomo mediante el uso de TIC y TAC.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
F.2.1: Propuesta, selección y aplicación de recursos digitales que fomenten la creatividad del alumnado..	i.F.2.1.1: Se han propuesto, seleccionado y aplicado en el aula, recursos digitales que fomenten la creatividad del alumnado.				x
F.2.2: Propuesta y selección de recursos digitales que fomenten el trabajo autónomo del alumnado.	i.F.2.2.1: Se han propuesto y seleccionado recursos digitales que fomenten el trabajo autónomo del alumnado.				x
F.2.3: Aplicación en el aula de estrategias didácticas, facilitadas por las TIC y TAC (gamificación, creación audiovisual, programación, debates...).	i.F.2.3.1: Se han aplicado en el aula estrategias didácticas facilitadas por las TIC y TAC.				x
F.2.4: Desarrollo en el aula de situaciones de aprendizaje mediante el uso de TIC y TAC	i.F.2.4.1: Se han desarrollado en el aula situaciones de aprendizaje mediante TIC y TAC.				x
F.2.5: Desarrollo y/o adaptación materiales REA en base al DUA.	i.F.2.5.1: Se han desarrollado y/o adaptado materiales REA en base al DUA para integrarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.				x
F.2.6: Recreación de situaciones reales de trabajo mediante actividades en el aula haciendo uso de recursos digitales (para centros de FP).	i.F.2.6.1: Se realizan en el aula, actividades de recreación de problemas basados en situaciones reales a resolver haciendo uso de recursos digitales			x	
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2,83			

PROPUESTAS DE MEJORA: Guiar a los docentes a que las situaciones de aprendizaje estén basadas en problemas reales o de la vida cotidiana.

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN Pedagógica

ÁREA G: Prácticas de evaluación

OBJETIVO G-1: Promover desde el centro la utilización de formatos de evaluación diversos e innovadores mediante el empleo de las TIC y TAC.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
G.1.1: Integración en las programaciones digitales de estrategias digitales para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.	i.G.1.1.1: Se han integrado en las PPDD estrategias digitales para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.				X
G.1.2: Adopción de acuerdos por los equipos docentes de nivel, ciclo, tramo...sobre herramientas de evaluación digital.	i.G.1.2.1: Se han adoptado acuerdos por los equipos docentes de nivel, ciclo, tramo...sobre herramientas de evaluación digital.				X
G.1.3: Diseño de instrumentos de evaluación (rúbricas, dianas de aprendizaje, diarios de aprendizaje...) y su alojamiento en la red (nube, blog, aulas virtuales...).	i.G.1.3.1: Se han diseñado instrumentos de evaluación (rúbricas, dianas de aprendizaje, diarios de aprendizaje...) y alojado en la red (nube, blog, aulas virtuales...).	X			
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2			

PROPUESTAS DE MEJORA: Fomentar entre el profesorado el uso de la nube para compartir los instrumentos de evaluación.

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN Pedagógica

ÁREA G: Prácticas de evaluación

OBJETIVO G-2: Impulsar la evaluación de la práctica docente en relación con el uso e implementación de recursos digitales.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
G.2.1: Inclusión en el cuestionario de la práctica docente cuestiones relacionadas con el uso de recursos	i.G.2.1.1: Se ha incluido en el cuestionario de la práctica docente cuestiones relacionadas con el uso			X	

digitales en el aula.	de recursos digitales en el aula.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2			
PROPUESTAS DE MEJORA: Promover la evaluación del uso de recursos digitales en la evaluación docente.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN Pedagógica

ÁREA H: Competencias digitales del alumno					
OBJETIVO H-1: Capacitar al alumnado para la resolución de problemas técnicos.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
H.1.1: Desarrollo de actividades de formación al alumnado en la resolución de problemas técnicos con los dispositivos y el uso de los entornos digitales.	i.H.1.1.1: Se han desarrollado actividades de formación al alumnado en la resolución de problemas técnicos con los dispositivos y el uso de los entornos digitales.	x			
H.1.2: Desarrollo de actividades con el alumnado sobre configuración y personalización segura de los entornos digitales.	i.H.1.2.1: Se han llevado a cabo actividades de configuración y personalización segura de los entornos digitales.	x			
H.1.3: Enseñanza tutorada digital (mentorización)	i.H.1.3.1: Se ha puesto en práctica la mentorización digital con el alumnado.	x			
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 0			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

8.2 Evaluación final del PDC y propuestas de mejora

En la evaluación final del PDC consideramos los siguientes aspectos:

EVALUACIÓN FINAL PDC	
ANÁLISIS DE OBJETIVOS	NÚMERO
PROPUESTOS INICIALMENTE	45
NO INICIADOS	5
ALCANZADOS CON NIVEL INSUFICIENTE O BÁSICO	6
ALCANZADOS CON NIVEL SATISFACTORIO O DESTACADO	34

Tabla 11: Evaluación final del PDC

VALORACIÓN DE RESULTADOS
<p>DE LOS OBJETIVOS: Los objetivos propuestos inicialmente fueron 45. De estos, 5 no fueron iniciados, 6 fueron alcanzados con nivel insuficiente o básico, y 34 con nivel satisfactorio o destacado. Esta distribución indica un alto nivel de consecución de los objetivos planteados, con un 88,8% de ellos alcanzando niveles satisfactorios o destacados.</p> <p>Análisis de los objetivos no alcanzados:</p> <p>No Iniciados: Los objetivos no iniciados deben ser reevaluados para entender las barreras que impidieron su inicio. Esto puede incluir falta de recursos, tiempo, o alineación con otras prioridades del centro.</p> <p>Insuficientes o Básicos: Los objetivos que alcanzaron niveles insuficientes o básicos deben ser revisados para identificar áreas de mejora. Es crucial entender si la insuficiencia se debe a problemas de implementación, falta de formación, o resistencia al cambio.</p>
<p>DEL EQUIPO DE DINAMIZADORES: El equipo de dinamizadores ha continuado con sus reuniones periódicas, empleadas para continuar implementando el Aula del Futuro. Hemos echado en falta la presencia del Técnico Educativo en estas reuniones, que sí se producían el curso anterior.</p>
<p>MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO EDUCATIVO:</p> <p>Hay que resaltar la mejora en la formación del profesorado. Un elevado número de profesores ha mejorado en sus certificaciones de la Competencia Digital Docente a través de los cursos ofertados por el Centro de Profesores y Recursos.</p>

Tabla 12: Valoración de resultados

Los resultados obtenidos, tras realizar la evaluación del PDC, quedarán reflejados en la Memoria Anual del centro, así como las propuestas de mejora que se hayan considerado oportunas.

Además, resulta aconsejable realizar, con carácter anual o bianual, una comparativa de la situación del centro volviendo a evaluar la competencia digital del mismo a través de la herramienta SELFIE.

Documento de Tiempos Máximos de Uso de Dispositivos Digitales Las Claras del Mar Menor (Educación Primaria - 3.er Ciclo)

1. Finalidad del Documento

El presente documento establece los tiempos máximos de uso de los dispositivos digitales por parte del alumnado de **5.º y 6.º de Educación Primaria**, tanto dentro como fuera del centro educativo, siguiendo las directrices del Anexo II de la Guía de Bienestar Digital de la Región de Murcia. Su objetivo es garantizar un uso saludable, equilibrado y pedagógicamente justificado de la tecnología.

2. Principios Generales

- El uso de dispositivos digitales debe ser equilibrado, evitando la sobreexposición.
- No se pueden ver vídeos, redes o juegos sin propósito educativo.
- El tiempo de uso se refiere exclusivamente a la manipulación directa del dispositivo por parte del alumnado.
- La visualización de contenidos en pizarra digital **NO** se considera uso individual.
- Todos los tiempos deben coordinarse entre docentes y estar reflejados en el Plan Digital de Centro.

3. Tiempos Máximos de Uso Dentro del Centro

Según el Anexo II y la **Orden LIBRE**:

- **Educación Primaria:** hasta **1 hora diaria** de uso individual. Estos tiempos podrán ampliarse solo cuando exista justificación pedagógica explícita, vinculada al desarrollo de proyectos, actividades digitales específicas o necesidades de apoyo educativo.

4. Tiempos Máximos de Uso Fuera del Centro (Tareas Digitales)

La coordinación entre docentes es esencial para evitar la sobrecarga digital.

- **Directrices:**
 - Las tareas digitales enviadas al hogar deben tener una finalidad pedagógica clara (refuerzo, investigación, creación).
 - Coordinar entre docentes qué días y qué tipo de tarea digital se enviará, usando una tabla compartida de registro.
 - Establecer tareas digitales guiadas, asegurando que el alumno trabajará en entornos seguros.

5. Planificación de las áreas o materias digitales

Se comenzará a planificar el tiempo de uso en la impartición de contenidos que versen mayoritariamente sobre digitalización, tecnología, robótica e informática y en atención a la diversidad. Se priorizarán periodos dentro de proyectos interdisciplinares donde la tecnología aporte un valor añadido al aprendizaje o a la inclusión.

6. Coordinación entre docentes y Registro

Para facilitar la gestión operativa y garantizar el cumplimiento de la **Orden LIBRE** en **Primaria**, el centro establece una distribución orientativa:

Distribución orientativa del uso digital por materias (5.º y 6.º)

PORCENTAJE	ASIGNATURAS
20%	Lengua Castellana, Matemáticas, Inglés, Francés
30%	Science y Sociales
40%	Proyectos Interdisciplinarios, Robótica, Digitalización.
10%	Educación Artística / Educación Física.

Horas Semanales/Asignatura (Definitiva para cumplir Orden LIBRE)

El total debe ajustarse al máximo de **5 horas semanales** (1h/día):

HORAS SEMANALES	ASIGNATURAS
1	Lengua, Matemáticas, Inglés, Francés (repartido).
1,5	Science y Sociales
2	Proyectos, Robótica y Digitalización.
0,5	Educación Artística / Otros.
TOTAL = 5 HORAS	Máximo 1h/día.

7. Sistema de coordinación docente

Los docentes podrán concentrar el uso de dispositivos en determinadas sesiones para facilitar metodologías activas o aprendizaje basado en proyectos. El profesorado podrá coordinar e intercambiar de manera puntual las sesiones siempre respetando el límite de **una hora diaria** establecido en la **Orden LIBRE** para Primaria.

8. Registro del uso de dispositivos digitales

- Se realizará un seguimiento periódico mediante un formulario digital cumplimentado con carácter trimestral.
- La información se almacenará en una hoja de cálculo compartida gestionada por la Responsable Digital de Centro (RDC).
- Este registro permite comprobar el equilibrio entre asignaturas y justificar el seguimiento del PDC para la memoria final.

9. Uso intensivo de dispositivos digitales en materias tecnológicas

En materias como Robótica o Proyectos de Investigación, los dispositivos son herramientas necesarias para el desarrollo de competencias (programación, diseño). Por ello, su porcentaje de uso es superior, pero siempre respondiendo a finalidades pedagógicas claras y evitando el uso pasivo de pantallas.

10. Justificación del proyecto ONE TO ONE (Primaria)

El proyecto busca una implantación coordinada y responsable. Las pautas son:

- El profesorado dedicará un tiempo controlado a actividades vinculadas al proyecto, pudiendo redistribuir tiempos según la materia.
- Finalidad pedagógica clara: refuerzo, investigación o creación.
- Prohibido el visionado de vídeos o juegos sin finalidad educativa justificada.

Estimación de Carga Semanal (Adaptada a 5 horas/semana)

Número asignaturas	Horas lectivas/semanales (Uso digital)	TOTAL HORAS SEMANALES
Áreas troncales	0,3 h	1,5 h
Áreas específicas/proyectos	0,7 h	3,5 h
TOTAL SEMANAL		5 HORAS/SEMANA

Esta cifra se sitúa estrictamente dentro de los límites de la **Orden LIBRE** para Primaria.

11. Evaluación del Proyecto ONE TO ONE

Se realizará una evaluación continua mediante formularios de retroalimentación para alumnado y familias. Se han desarrollado actuaciones de mejora como:

- Jornadas de buenas prácticas.
- Banco de recursos interdisciplinares.
- Programa de ciberseguridad para el uso seguro y crítico.

12. Revisión y Evaluación Anual

Los responsables recopilarán datos de uso y valorarán la percepción de las familias sobre la carga digital y las tareas en casa. En Claustro se revisarán los resultados para proponer ajustes el siguiente curso. Este documento se actualizará ante cambios normativos.

Documento de Tiempos Máximos de Uso de Dispositivos Digitales (Educación Secundaria) Las Claras del Mar Menor

1. Finalidad del Documento

El presente documento establece los tiempos máximos de uso de los dispositivos digitales por parte del alumnado de **Educación Secundaria Obligatoria (ESO)**, tanto dentro como fuera del centro educativo. Sigue las directrices del Anexo II de la Guía de Bienestar Digital de la Región de Murcia y la normativa vigente (Orden LIBRE). Su objetivo es garantizar un uso saludable, equilibrado y pedagógicamente justificado de la tecnología.

2. Principios Generales

- El uso de dispositivos digitales debe ser equilibrado, evitando la sobreexposición.
- No está permitido el visionado de vídeos, acceso a redes sociales o uso de juegos digitales sin una finalidad educativa claramente justificada.
- El tiempo de uso se refiere exclusivamente a la **manipulación directa** del dispositivo por parte del alumnado.
- La visualización de contenidos en pizarra digital **NO** se considera uso individual.
- Todos los tiempos deben coordinarse entre docentes y estar reflejados en el Plan Digital de Centro (PDC).

3. Tiempos Máximos de Uso Dentro del Centro

Según el Anexo II y la Orden LIBRE:

- **Educación Secundaria Obligatoria:** hasta **2 horas diarias** de uso individual. Estos tiempos podrán ampliarse únicamente cuando exista una justificación pedagógica explícita vinculada a proyectos, actividades digitales específicas o necesidades de apoyo educativo.

4. Tiempos Máximos de Uso Fuera del Centro (Tareas Digitales)

La coordinación entre docentes es esencial para evitar la sobrecarga digital del alumnado.

- **Directrices:**
 - Las tareas digitales enviadas al hogar deben tener una finalidad pedagógica clara: refuerzo, investigación o creación.
 - Coordinar entre docentes qué días y qué tipo de tarea digital se enviará mediante el uso de una tabla compartida de registro.
 - Establecer tareas guiadas asegurando que el alumno trabaje en entornos seguros.

5. Planificación de las áreas o materias digitales

Se prioriza la planificación del tiempo de uso en materias cuyos contenidos versen sobre digitalización, tecnología, robótica e informática, así como en la atención a la diversidad. Se fomentarán las sesiones dentro de proyectos interdisciplinarios donde la tecnología aporte un valor añadido al aprendizaje o a la inclusión.

6. Coordinación entre docentes y Registro

Para garantizar el cumplimiento de la Orden LIBRE en la etapa de Secundaria, se establece una distribución horaria orientativa elaborada por la Responsable Digital de Centro (RDC).

Distribución orientativa del uso digital por materias

Las asignaturas se agrupan en función del porcentaje mensual de uso de dispositivos:

PORCENTAJE	ASIGNATURAS
50%	Tecnología, Digitalización, Proyectos de investigación.
30%	Geografía e Historia, Religión / Atención Educativa, Biología, Inglés, Francés.
15%	Matemáticas, Física y Química, Lengua, Economía, Latín.
5%	Educación Física, Valores Cívicos y éticos, Música y EPV

Horas Semanales/Asignatura (Definitiva para cumplir Orden LIBRE)

Para respetar el límite máximo de **2 horas diarias** (10 horas semanales totales), la distribución definitiva es:

HORAS SEMANALES	ASIGNATURAS
6,5	Tecnología, Digitalización, Proyectos de investigación.
2	Geografía e Historia, Atención Educativa, Biología, Inglés, Francés.
1	Matemáticas, Física y Química, Lengua, Economía, Latín.

0,5	Educación Física, Valores Cívicos y éticos, Música y EPV.
TOTAL = 10 HORAS	Máximo 2 h/día.

7. Sistema de coordinación docente

Con el fin de facilitar metodologías activas y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el profesorado podrá concentrar o intercambiar sesiones destinadas al uso de dispositivos. Se debe garantizar siempre que no se superen las **dos horas diarias** establecidas por normativa.

8. Registro del uso de dispositivos digitales

El centro establece un sistema de seguimiento para asegurar el cumplimiento de la Orden LIBRE:

- El profesorado registrará las sesiones de uso con carácter **trimestral** mediante un formulario digital.
- La información se almacenará automáticamente en una hoja de cálculo compartida para la supervisión de la RDC.
- Este registro permite verificar el equilibrio entre asignaturas y justificar el seguimiento del PDC en la memoria final del centro.

9. Uso intensivo en materias tecnológicas

En Tecnología, Digitalización o Proyectos, los dispositivos son el objeto de aprendizaje (programación, diseño, análisis de datos). Por ello, su porcentaje de uso es superior, aunque siempre bajo finalidades pedagógicas que eviten el uso pasivo de las pantallas.

10. Justificación del proyecto ONE TO ONE

Este proyecto, implantado en Secundaria desde hace ya varios cursos, se basa en los siguientes acuerdos de claustro:

- Dedicación máxima del **30% de la carga lectiva** de cada asignatura al proyecto.
- Posibilidad de redistribuir el tiempo no utilizado a otras materias que requieran mayor uso digital.
- La estimación de carga semanal bajo este criterio asciende a **8,7 horas**, situándose por debajo de los límites de la Orden LIBRE.

11. Evaluación y Mejora Continua

La implantación del Proyecto ONE TO ONE se somete a una evaluación continua mediante formularios de retroalimentación para docentes y alumnos. Como resultado, se han desarrollado acciones como:

- Jornadas de buenas prácticas en Tecnología Educativa.

- Creación de un banco de recursos y proyectos interdisciplinarios.
- Programas específicos de ciberseguridad y herramientas digitales básicas para el alumnado.

12. Revisión y Evaluación Anual

Los responsables recopilarán datos de uso y valorarán la percepción de las familias sobre la carga digital y las tareas escolares. Los resultados se revisarán en Claustro para proponer ajustes de cara al curso siguiente.