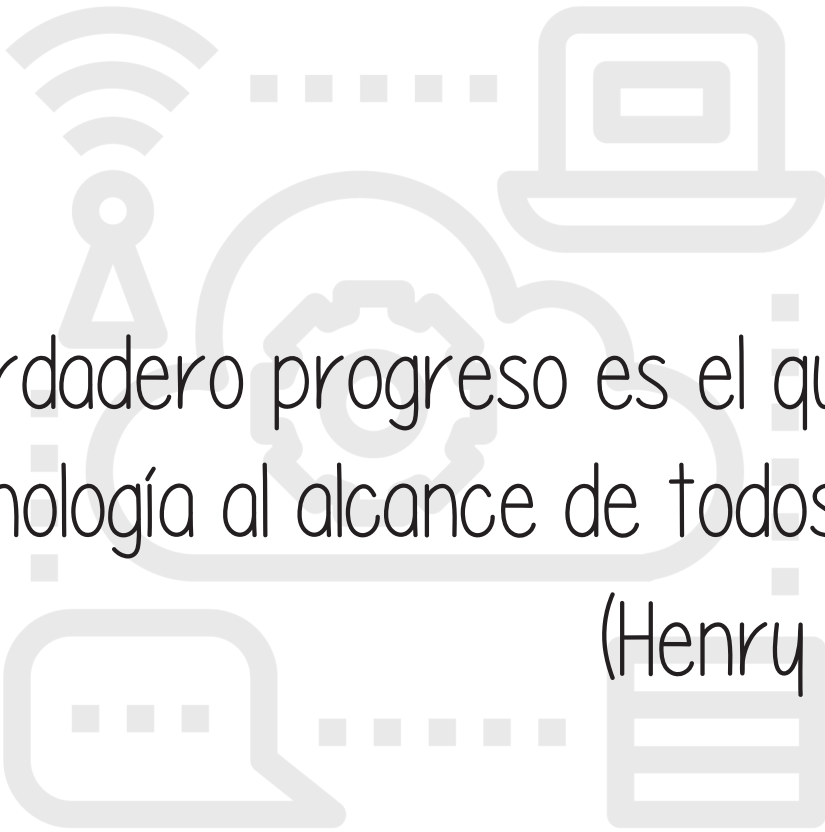


PLAN T.I.C





“El verdadero progreso es el que pone la tecnología al alcance de todos”.

(Henry Ford)

ÍNDICE

1.- Introducción.....	4
2.- Objetivos generales.....	7
3.- Objetivos específicos.....	8
4.- Recursos.....	9
5.- Organización del tiempo y el espacio.....	10
6.- Competencia digital en Educación Infantil.....	11
7.- Competencia digital en 1º ciclo de Educación Primaria.....	13
8.- Competencia digital en 2º ciclo de Educación Primaria.....	15
9.- Competencia digital en 3º ciclo de Educación Primaria.....	17
10.- Competencia digital en Educación Especial.....	19

I.- INTRODUCCIÓN:

Las orientaciones de la Unión Europea insisten en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.

La ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 (LOMCE), de 3 de mayo, pone el énfasis en un modelo de currículo basado en competencias con un enfoque transversal y en el desarrollo de la competencia digital haciendo hincapié en la brecha digital de género.

Dado que el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, el proceso de aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales.

Un enfoque metodológico basado en competencias y en los resultados de aprendizaje conlleva importantes cambios en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, cambios en la organización y en la cultura escolar.

Las competencias del currículo son:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

En este proyecto desarrollaremos la **competencia digital**, en especial las herramientas educativas de educamadrid como el **correo** y el **cloud**. Por otro lado también trabajaremos con las herramientas de **Raíces** como el cuaderno del profesor o las listas de ausencias, otras herramientas educativas útiles de la Comunidad de Madrid como **E-valum**, **Mad-Read**, **Google Workspace**, **Google classroom** y otras externas como Canva para la creación de materiales. Todas estas herramientas de digitalización constan como objetivo de desarrollo en la PGA del presente curso 2023-2024. Además, está reflejado en el Proyecto de Digitalización de centro del presente curso escolar y en Proyectos TIC de cursos anteriores en los que ya hemos empezado a desarrollar algunas de estas herramientas con nuestro claustro como el correo, el cloud o el aula virtual de educamadrid.

La competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Esta competencia incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia digital, como cualquier otra competencia, se adquiere en un proceso lento y gradual, que se inicia con la escolarización del alumn@. En este curso queremos profundizar estos conocimientos en los cursos más altos (3º-6º) para que tengan una preparación específica y más completa en informática.

Tendrán **una sesión de informática** semanal que se llevará a cabo en una sesión de lengua. Además, en 5º de primaria tendrán **una sesión de robótica** semanal quitando una sesión de matemáticas, y si funciona bien el curso que viene se ampliará a 5º y 6º de primaria.

Llevamos varios años con la formación del profesorado a nivel de Competencia Digital en diferentes ámbitos:

+En el curso 2020-2021 la TIC del centro dio otro curso destinado a los profesores sobre el aula virtual de educamadrid.

+En los cursos 2019-2020 y 2021-2022 el Jefe de Estudios impartió un curso de formación sobre diseño e impresión de materiales 3D.

+En el curso 2022-2023 algunos profesores también realizaron la formación de la Comunidad de Madrid de Competencia Digital Docente (CDD), unos acreditaron nivel A1-A2 y otros están a la espera de recibir la acreditación B1-B2. Se espera que durante este curso más profesores se animen a presentarse a las pruebas y si saliera curso de nivel C1-C2 continuar formándonos individualmente en esta línea.

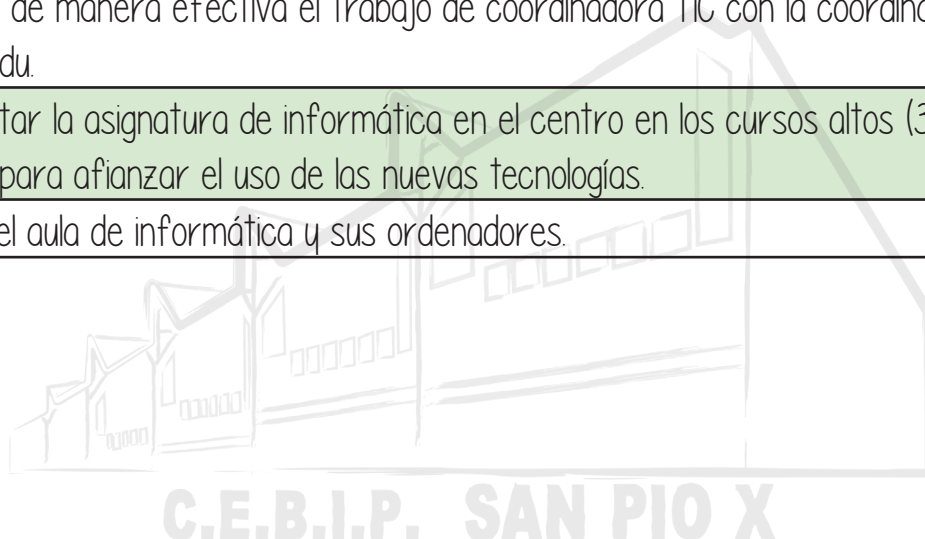
Además hicimos en el centro un curso de digitalización, siguiendo las indicaciones de la Comunidad de Madrid, en el que aprendimos a utilizar distintas herramientas que fue impartido por parte del CompDigEdu del colegio.

Las herramientas que utilizaremos durante el presente curso a nivel de alumnado:

- Correo y Cloud de educamadrid para comunicación con profesores y compañeros.
- Google classroom como entorno educativo virtual.
- Mad-Read para lectura.
- Canva para creación de presentaciones, esquemas y otros materiales educativos.
- Paquete de herramientas Google (Google Docs, Google Slides...)
- Typing Club en informática para el manejo del teclado.
- Scratch en robótica para programación.
- Tinkercad para el diseño 3D.

2.- OBJETIVOS GENERALES:

- 1.- Llevar a cabo un plan de actuación sistemático que permita el uso de las TICs de forma coordinada en todos los niveles educativos.
- 2.- Integrar la utilización de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje, poniendo especial énfasis en la utilización de Google classroom.
- 3.- Coordinar el proceso de enseñanza-aprendizaje de conceptos y habilidades relacionadas con las TICs.
- 4.- Fomentar entre el profesorado la obtención de acreditación digital docente a través de los cursos de la plataforma de Innovación y Formación de la Comunidad de Madrid para intentar que todo el profesorado alcance un nivel A1-A2.
- 5.- Evaluar el grado de utilización de las TICs y su incidencia en el proceso educativo.
- 6.- Coordinar de manera efectiva el trabajo de coordinadora TIC con la coordinadora CompDigEdu.
- 7.- Implementar la asignatura de informática en el centro en los cursos altos (3º a 6º de primaria) para afianzar el uso de las nuevas tecnologías.
- 8.- Renovar el aula de informática y sus ordenadores.



3.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

RELACIONADOS CON EL PROFESORADO

- 1.- Informar al profesorado de los recursos TICs existentes en el centro.
- 2.- Informar al profesorado de los cursos de Competencia Digital de la Comunidad de Madrid.
- 3.- Conocer el funcionamiento de los recursos tecnológicos del centro para utilizarlos en la práctica diaria.
- 4.- Enseñar a utilizar las herramientas digitales del centro y las proporcionadas por la Comunidad de Madrid.
- 5.- Programar actividades relacionadas con la informática que permitan la utilización de todo el alumnado de las TICs ajustando las ayudas a las necesidades individuales.

RELACIONADOS CON LOS ALUMNOS

- 1.- Conocer y utilizar las TICs como recurso para desarrollar su aprendizaje, en especial los entornos virtuales como Google Workspace.
- 2.- Utilizar las TICs como medio de intercambio de conocimientos.
- 3.- Utilizar de forma responsable los recursos que nos ofrecen las TICs.
- 4.- Aprender a utilizar las TIC de manera responsable, como medio de trabajo y no solo de ocio, y siendo conscientes de los riesgos que conllevan.

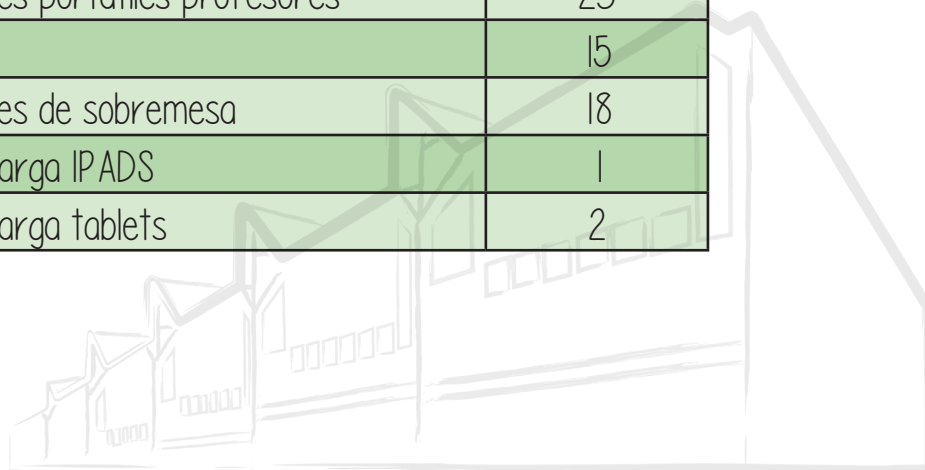


C.E.B.I.P. SAN PIO X

4.- RECURSOS:

Actualmente disponemos de los siguientes recursos:

RECURSO	UNIDADES
Ordenadores portátiles informática	20
Monitor interactivo	11
PDI	9
Mesa táctil interactiva	2
Tablets	61
Impresoras 3D	6
Ordenadores portátiles profesores	23
IPADS	15
Ordenadores de sobremesa	18
Carro de carga IPADS	1
Carro de carga tablets	2



C.E.B.I.P. SAN PIO X

5.- ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y EL ESPACIO:

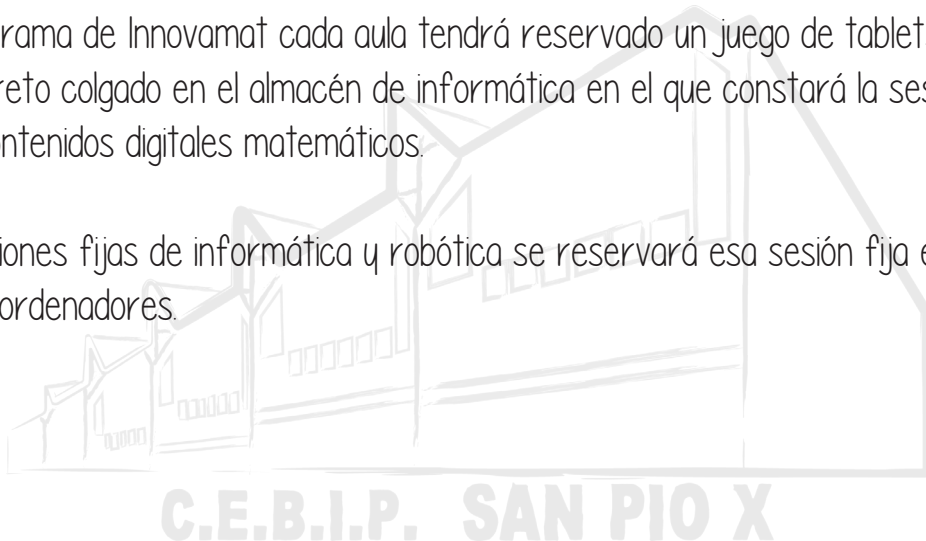
-Se trabajará de acuerdo con las necesidades curriculares y según la programación del profesorado que imparta clase en cada grupo, excepto en las clases de 3º a 6º que recibirán una sesión semanal de informática.

-Todas las aulas de 1º a 6º trabajarán con Google classroom, para trabajo autónomo de repaso en casa o para trabajo grupal en el colegio.

-Para la utilización de espacios y recursos comunes se contará con un registro mensual en el que el profesorado hará constar el horario y el recurso a utilizar.

-Para el programa de Innovamat cada aula tendrá reservado un juego de tablets en un horario concreto colgado en el almacén de informática en el que constará la sesión dedicada a trabajar contenidos digitales matemáticos.

-Para las sesiones fijas de informática y robótica se reservará esa sesión fija en el horario de la sala de ordenadores.



6.- COMPETENCIA DIGITAL EN EDUCACIÓN INFANTIL:

OBJETIVOS

- 1.- Introducir las TICs en su aula como un elemento más de su entorno.
- 2.- Utilizar las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.
- 3.- Acercar el ordenador a los niños como herramienta del aprendizaje de información y de entretenimiento.
- 4.- Reconocer algunas partes del ordenador.
- 5.- Realizar ejercicios adecuados a su edad en ordenador o monitor interactivo.
- 6.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón.
- 7.- Desarrollar un uso responsable de las TICs.
- 8.- Utilizar los juegos de robótica de manera responsable.

CONTENIDOS

- Hardware básico del ordenador y periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón y altavoces.
- Encendido y apagado correctamente del ordenador.
- Encendido y apagado del monitor y los altavoces.
- Inicio en el conocimiento del teclado.
- Trabajo responsable con juegos de robótica.
- Uso y manejo de las tablets con juegos adaptados a su edad.

METODOLOGÍA

A través del juego, de forma natural, los alumn@s interiorizan y comprenden el código informático, lo que permitirá ir desarrollando la competencia suficiente para el uso progresivo más autónomo del ordenador, tablets y robótica.

ACTIVIDADES

- Escribir y leer (lectoescritura básica y números sencillos).
- Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.
- Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Uso de tabletas responsable.
- Manejo de robótica sencilla.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.
- Reconocer algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón y altavoces.
- Enciender y apagar correctamente el ordenador y sus periféricos.
- Realizar ejercicios adecuados a su edad con autonomía.
- Manejar con destreza el ratón.
- Localizar letras y números en el teclado.
- Utilizar de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, tablets y robótica.



C.E.B.I.P. SAN PIO X

7.- COMPETENCIA DIGITAL EN 1º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

OBJETIVOS
1.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón y del teclado del ordenador. 2.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo de la tablet. 3.- Visitar páginas en Internet introduciendo la dirección en el navegador. 4.- Aprender a realizar búsquedas sencillas en Internet. 5.- Utilizar Google Workspace y Google classroom para completar tareas de clase. 6.- Desarrollar un uso responsable de las TICs.
CONTENIDOS
-Conocimiento del teclado a través de juegos de mecanografía adaptados a su edad. -Navegación en Internet conociendo la dirección de la página. -Búsquedas sencillas en Internet a través de un buscador. -Trabajo en las áreas curriculares a través de Google Workspace y Google classroom.
METODOLOGÍA
La metodología será similar a la desarrollada en Educación Infantil, con un mayor nivel de profundización en los conceptos y una mayor exigencia en las destrezas.
ACTIVIDADES
-Mecanografía adaptada a su edad. -Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros. -Acceder a Internet: visitar páginas web dada la dirección. -Realización de actividades online a través de Google Workspace y Google classroom. -Búsquedas sencillas en Internet. -Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase. -Uso de tabletas responsable para realizar juegos o actividades individuales o grupales. -Manejo de robótica sencilla o materiales digitales interactivos (Magic T-shirt, Magic cards).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Manejar con destreza el ratón.
- Conocer el teclado y localizan con agilidad letras y números.
- Visitar páginas en internet introduciendo la dirección el navegador.
- Realizar búsquedas sencillas en Internet.
- Utilizar Google Workspace y Google classroom para realizar tareas de clase.
- Utilizar de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, navegación en internet atendiendo a las instrucciones dadas, tablets y materiales digitales interactivos.



8.- COMPETENCIA DIGITAL EN 2º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

OBJETIVOS

- 1.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón y del teclado.
- 2.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo de la tablet.
- 3.- Utilizar el correo y Cloud de educamadrid para la comunicación con profesores y compañeros.
- 4.- Iniciar el manejo de un procesador de texto (Google Docs) y presentaciones (Google Slides).
- 5.- Iniciar la utilización correcta del navegador y el buscador.
- 6.- Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.
- 7.- Utilizar el Google Workspace y Google classroom para completar tareas de clase.
- 8.- Ser responsable en el uso del ordenador y de internet.

CONTENIDOS

- Manejo correcto del ratón, utilizando el botón secundario para obtener propiedades.
- Manejo del teclado localizando todas las letras y números.
- Manejo de las herramientas de educamadrid: correo y Cloud.
- Procesador de texto "Google Docs" para crear y editar documentos.
- Presentaciones con Google Slides acompañadas de texto e imágenes.
- Navegación en Internet responsable. Netiqueta.
- Búsqueda y selección de información a través de un buscador.
- Trabajo en las áreas curriculares a través de Google Workspace y Google classroom.

METODOLOGÍA

La metodología más adecuada consiste en utilizar las tablets como una herramienta más para el aprendizaje. Así como acudir semanalmente al aula informática, donde se llevará a cabo un trabajo más específico en la asignatura de informática:

- Utilización software educativo adaptado a los objetivos y contenidos del ciclo.
- Empleo del correo y cloud de educamadrid para la comunicación entre profesores y alumnos.
- Procesador de texto Google Docs.
- Presentaciones con Google Slides.
- Internet: navegar y buscar información de forma segura.
- Google Workspace y Google classroom: descargar, completar y enviar trabajos.

- Utilización responsable de tablets.
- Utilización responsable de materiales digitales interactivos.

ACTIVIDADES

- Elaboración de pequeños trabajos con Google Workspace (Docs y Slides).
- Utilizar la PDI o tablets para realizar actividades con los compañeros.
- Acceder y buscar en Internet: visitar páginas web dada la dirección.
- Realización de actividades online a través de Google Workspace y Google classroom.
- Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Uso de tabletas responsable para realizar juegos o actividades individuales o grupales.
- Uso adecuado de los ordenadores del aula de informática.
- Manejo de robótica sencilla o materiales digitales interactivos (Magic T-shirt, Magic cards).
- Conocimiento de la netiqueta y reglas básicas de comportamiento en internet.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Manejar con destreza el ratón.
- Conocer el teclado alfanumérico y ser capaz de utilizarlo con destreza.
- Utilizar el procesador de texto Google Docs y Google Slides, haciendo uso de las acciones más habituales: insertar imagen, copiar, cortar, pegar...
- Utilizar correctamente el navegador y el buscador.
- Buscar y seleccionar la información sobre diferentes temas.
- Ser responsable en el uso del ordenador y de internet, y conocer la netiqueta.
- Utilizar Google Workspace y Google classroom para realizar tareas de clase.
- Utilizar de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, navegación en internet atendiendo a las instrucciones dadas, tablets y materiales digitales interactivos.

9.- COMPETENCIA DIGITAL EN 3º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

OBJETIVOS

- 1.- Dominar el uso del ratón y del teclado.
- 2.- Utilizar el procesador de texto Google Docs.
- 3.- Realizar presentaciones en Google Slides.
- 4.- Empleo del correo y cloud de educamadrid para la comunicación entre profesores y alumnos.
- 5.- Sabe programar pequeños aparatos de robótica.
- 6.- Utilizar correctamente navegador y el buscador.
- 7.- Saber buscar y seleccionar la información sobre los diferentes temas.
- 8.- Ser responsable en el uso del ordenador y de internet, conociendo la netiqueta.
- 9.- Utilizar Google Workspace y Google classroom para completar tareas de clase.

CONTENIDOS

- Manejo correcto del ratón, utilizando el botón secundario para obtener propiedades.
- Manejo del teclado localizando todas las letras y números.
- Manejo de las herramientas de educamadrid: correo y Cloud.
- Realización de trabajos con el ordenador utilizando el paquete de herramientas Google Workspace.
- Navegación en Internet responsable. Netiqueta.
- Búsqueda y selección de información a través de un buscador.
- Trabajo en las áreas curriculares a través de Google Workspace y Google classroom.

METODOLOGÍA

La metodología más adecuada consiste en utilizar las tablets como una herramienta más para el aprendizaje. Una sesión semanal de robótica en 5º de primaria en el aula de informática para aprender programación de pequeños robots. Así como acudir semanalmente al aula informática, donde se llevará a cabo un trabajo más específico en la asignatura de informática:

- Utilización software educativo adaptado a los objetivos y contenidos del ciclo.
- Empleo del correo y cloud de educamadrid para la comunicación entre profesores y alumnos.
- Procesador de texto Google Docs.
- Presentaciones con Google Slides.

- Internet: navegar y buscar información de forma segura.
- Google Workspace y Google classroom: descargar, completar y enviar trabajos.
- Utilización responsable de tablets.
- Utilización responsable de materiales digitales interactivos.

ACTIVIDADES

- Elaboración trabajos con Google Workspace (Docs y Slides) y Canva.
- Utilizar la PDI o tablets para realizar actividades con los compañeros.
- Acceder y buscar en Internet: visitar páginas web dada la dirección.
- Realización de actividades online a través de Google Workspace y Google classroom.
- Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Uso de tabletas responsable para realizar juegos o actividades individuales o grupales.
- Uso adecuado de los ordenadores del aula de informática.
- Uso adecuado de los robots y ordenadores de robótica.
- Manejo de robótica sencilla o materiales digitales interactivos (Magic T-shirt, Magic cards).
- Conocimiento de la netiqueta y reglas básicas de comportamiento en internet.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Manejar con destreza el ratón.
- Conocer el teclado alfanumérico y es capaz de utilizarlo con destreza.
- Utilizar el procesador de texto Google Docs y Google Slides, haciendo uso de las acciones más habituales: insertar imagen, copiar, cortar, pegar...
- Utilizar correctamente el navegador y el buscador.
- Saber buscar y seleccionar la información sobre diferentes temas.
- Ser responsable en el uso del ordenador y de internet, y conocer la netiqueta.
- Utilizar Google Workspace y Google classroom para realizar tareas de clase.
- Utilizar de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, navegación en internet atendiendo a las instrucciones dadas, tablets, robótica y materiales digitales interactivos.

10.- COMPETENCIA DIGITAL EN EDUCACIÓN ESPECIAL:

OBJETIVOS

- 1.- Introducir las TICs en su aula como un elemento más de su entorno.
- 2.- Utilizar las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.
- 3.- Reconocer algunas partes del ordenador.
- 4.- Realizar ejercicios adecuados a su nivel.
- 5.- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo del ratón.
- 6.- Desarrollar un uso responsable de las TICs.
- 7.- Utilizar Google Workspace y Google classroom para completar tareas de clase.
- 8.- Uso de Ipads para realización de actividades adaptadas a sus necesidades.
- 9.- Utilizar de manera responsable la mesa interactiva táctil para realizar actividades de refuerzo.

CONTENIDOS

- Hardware básico del ordenador y periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón y altavoces.
- Encendido y apagado correctamente del ordenador.
- Encendido y apagado del monitor y los altavoces.
- Inicio en el conocimiento del teclado.
- Trabajo en las áreas curriculares a través de Google Workspace y Google classroom.
- Uso básico del Ipad.
- Mesa interactiva táctil.

METODOLOGÍA

A través del juego, de forma natural, los alumn@s interiorizan y comprenden el código informático, lo que permitirá ir desarrollando la competencia suficiente para el uso progresivo más autónomo del ordenador.

ACTIVIDADES

- Escribir y leer.
- Utilizar la PDI para realizar actividades con los compañeros.
- Realización de actividades online a través de Google Workspace y Google classroom.
- Actividades de refuerzo para los conceptos trabajados en clase.
- Utilizar el Ipad para actividades del aula.
- Utilizar la mesa interactiva táctil del aula común.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar las TICs para reforzar conceptos trabajados en el aula.
- Reconocer algunas partes del ordenador y sus periféricos: cpu, monitor, teclado, ratón y altavoces.
- Enciender y apagar correctamente el ordenador y sus periféricos.
- Realizar ejercicios adecuados a su nivel con autonomía.
- Manejar con destreza el ratón.
- Localizar letras y números en el teclado.
- Utilizar de forma responsable las TICs: manipulación del ordenador y sus periféricos, así como el Ipad y la mesa interactiva táctil.
- Utilizar Google Workspace y Google classroom para realizar tareas de clase.
- Utilizar de manera responsable la mesa interactiva táctil.

