



Junta de Andalucía

Consejería de Educación y Deporte



C.E.PR. RAFAEL ALDEHUELA

ALCAUDETE (JAÉN)

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	4
2.1. MARCO LEGAL	4
2.2. MARCO DIDÁCTICO	5
3. COORDINACIÓN TDE.....	8
3.1. PROFESORADO PARTICIPANTE	8
4. RÚBRICA TDE.....	8
4.1. ORGANIZACIÓN DEL CENTRO	9
4.2. INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	11
4.3. PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	12
5. LÍNEAS DE ACTUACIÓN	15
A) ORGANIZACIÓN DEL CENTRO:	15
B) INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN:	16
C) PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:	17
6. RECURSOS	17
7. EVALUACIÓN DEL PLAN DE ACTUACIÓN	20
8. ENLACES DE INTERÉS E INFORMACIÓN	22
ANEXO 1. FORMULARIO SATISFACCIÓN TAREA DIGITAL	25
ANEXO 2. FORMULARIO DE PRÉSTAMO DE DISPOSITIVOS DIGITALES	26

1. INTRODUCCIÓN

“La tecnología puede amplificar una gran enseñanza, pero una gran tecnología no puede reemplazar una enseñanza pobre.”

Carlos Magro

En torno a esta cita, iniciamos nuestra reflexión para la realización de un plan eficaz que permita la transformación digital educativa. Todo aquel profesional dedicado a la enseñanza reconoce el poder de la innovación y lo que eso conlleva, un proceso de búsqueda de mejora y la calidad de la enseñanza. En su caso, la innovación en la tecnología puede propiciar una mejora en la **información y comunicación**; la **organización del centro** y, por supuesto, en el **proceso de enseñanza-aprendizaje**. Estos son los tres ámbitos que tomaremos como referencia para la organización del presente documento.

El Servicio de Innovación Educativa se articula en torno a tres objetivos fundamentales:



1. Mejorar el uso de la tecnología digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- 1.1 Mejora de Infraestructuras y conectividad.
- 1.2 Impulsar la creación y uso de Recursos Educativos Abiertos (REA).
- 1.3 Desarrollar el Ecosistema Digital Educativo.

2. Reducir la Brecha Digital desarrollando competencias y habilidades digitales de relevancia para la comunidad educativa.

- 2.1 Facilitar el desarrollo del centro educativo como organización digitalmente competente, a través de la puesta en práctica de los Planes de Actuación Digital (PAD).
- 2.2 Facilitar el desarrollo de la competencia digital del profesorado.
- 2.3 Contribuir al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

3. Impulsar la investigación e innovación educativa a través de la inteligencia artificial, análisis de datos y procesos de previsión para la mejora de las experiencias de aprendizaje y la reducción del abandono escolar.

3.1 Proyectos de Investigación, Innovación y Desarrollo de Materiales en el ámbito digital.

3.2 Proyectos Experimentales de análisis de datos, inteligencia artificial y machine learning.

3.3 Impulso de la investigación educativa.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. MARCO LEGAL

- Instrucción 10/2020, de 15 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa relativa a las medidas educativas a adoptar en el inicio del curso 2020/21 en los centros docentes andaluces que imparten enseñanzas de régimen general
- Instrucciones de 13 de julio de 2021, relativas a la organización de los centros docentes y a la flexibilización curricular para el curso 2021/22.
- Decreto 579/2019, de 15 de octubre, por el que se modifica el Decreto 102/2019 de febrero, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación y Deporte.
- Instrucciones de 20 de septiembre, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, sobre medidas de Transformación Digital Educativa en el Sistema Educativo No Universitario de Andalucía, para el curso 2021/2022

Según las Instrucciones de 20 de septiembre, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, sobre medidas de Transformación Digital Educativa en el Sistema Educativo No Universitario de Andalucía, para el curso 2021/2022:

*“El concepto **de transformación digital educativa (TDE)** incluye el conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización de los procesos, los procedimientos, los hábitos y comportamientos de las organizaciones educativas y de las personas que, haciendo uso de las tecnologías digitales, mejoren su capacidad de hacer frente a los retos de la sociedad actual. Todo ello redundará en la mejora de un aprendizaje competencial, en la mejora de la experiencia, de los resultados de aprendizaje y en un refuerzo de la equidad, a cuyo servicio se supedita dicha transformación, encuadrada dentro de los Marcos de Referencia Europeos relativos a la competencia digital.”*

Se tendrá en cuenta este documento para mejorar los ámbitos mencionados anteriormente. De la misma manera, para la realización del mismo se ha tomado como guía el formulario y rúbrica de la plataforma SENECA. Dentro de las mismas instrucciones podemos distinguir los siguientes pasos a realizar:

1. Cumplimentación del test de Competencia Digital Docente, habilitado para el profesorado del centro en el perfil personal de SENECA.
2. Cumplimentación de la rúbrica TDE, relativa al centro, a través de la plataforma SENECA. Una vez realizada, el sistema nos permite descargar un feedback que se ajusta a la realidad del centro.
3. Elección de las líneas de actuación más adecuadas para el centro, según los resultados y sugerencias que nos proporciona la rúbrica.



2.2. MARCO DIDÁCTICO

Según el currículum de educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía, podemos hacer referencia a la concreción curricular del desarrollo de la competencia digital en el tercer ciclo:

“Para abordar el trabajo en la competencia digital y su concreción en este desarrollo curricular, se va a tomar como punto de partida el Proyecto DIGCOMP (Digital Competences) del IPTS (Instituto de Estudios de Prospectiva Tecnológica, que es uno de los siete institutos de investigación que conforman el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea) donde se organiza y desarrolla la Competencia Digital en 5 áreas principales (las cuales recogen 21 competencias digitales básicas):

- a) Información. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.*
- b) Comunicación. Comunicar en entornos digitales; compartir recursos a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; sensibilización intercultural.*
- c) Creación de contenido. Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos); integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones artísticas y contenidos multimedia; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.*
- d) Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.*
- e) Resolución de problemas. Identificar necesidades y recursos digitales; tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada al propósito y la*

necesidad; resolver problemas conceptuales a través de medios digitales; resolver problemas técnicos; uso creativo de la tecnología; actualizar la competencia propia y la de otros."

De la misma manera debemos trabajar la competencia digital en el alumnado de edades más tempranas. Las herramientas digitales:

- **Facilitan la comunicación.** Por cuanto tienen herramientas que, en muchos casos, son muy atractivas e invitan a la participación.
- **Brindan autonomía.** Porque permiten al niño dominar la información. Lo que eleva su autoestima.
- **Dan acceso al empleo y a la diversión.** En muchos casos la condición especial de una persona, es un factor determinante para ser empleado en una labor remunerada. El uso de ciertas herramientas, como los ordenadores o sistemas de comunicación pueden facilitar el entrenamiento y puesta en marcha de una competencia laboral.
- Sirven como **canal de comunicación** entre los niños y su entorno. En casos de autismo, por ejemplo, a través de la interacción que se establece, los especialistas y familiares pueden conocer más acerca de ciertos aspectos de su personalidad y necesidades.
- **Permiten al niño autoevaluarse** y conocer sus propios logros. Los nuevos diseños de programación muestran claramente cuándo se han logrado las metas.
- Se da una **individualización de la enseñanza**, por lo que el niño aprende más lo que necesita aprender que lo que esté enmarcado en algún programa educativo general.
- El **aprendizaje es más rápido** ya que no hay barreras ni ruidos entre el mensaje y el alumno, lo que facilita el desarrollo cognitivo.
- Le facilitan el **control y la evaluación** al docente porque **las TIC** registran los procesos y resultados con más exactitud.
- Apoyan el **desarrollo de los canales de comunicación** afectados: visuales, motores, auditivos, verbales.





Para los docentes

«La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (**European Parliament and the Council, 2006**)».

Para desarrollar una competencia digital en nuestro alumnado, los docentes tienen que estar comprometidos con la innovación y el uso de herramientas digitales, no sólo para mejorar la presentación de los contenidos, sino para aumentar la motivación y la adquisición del alumnado. Desde esta perspectiva, el PAD está estrechamente unido al **Plan de Formación del profesorado**.

Para ello se recopilan tareas digitales relativas a la formación del profesorado en esta competencia y su posterior valoración. La propuesta de actividades se recoge en el apartado **“4. Líneas de actuación”**.

3. COORDINACIÓN TDE

El equipo de Coordinación del proyecto educativo está formado por:

- Doña M^a Ángeles Funes Villén (directora del centro).
- Doña Cristobalina Gutiérrez González (jefa de estudios).
- Don Mario Contreras Bueno (coordinador TDE)

3.1. PROFESORADO PARTICIPANTE

D ^a Raquel Bermúdez Expósito	D ^a Beatriz Navajas Cordobés
D ^o Mario Contreras Bueno	D ^a Julia M ^a Mercedes Luque Carrillo
D ^a María Ángeles Funes Villén	D ^a Ana Belén Olmo Cano
D ^o Manuel Granados Betancourt	D ^a Raquel Peña Álvarez
D ^a Cristobalina Gutiérrez González	D ^o Manuel Tapiador Carrillo
D ^a María del Mar Jiménez Valenzuela	D ^a Eva Torres Casado

4. RÚBRICA TDE

Una vez cumplimentada la rúbrica en SENECA, se procede a descargar el documento que nos proporciona un feedback inmediato y adaptado para nuestro centro. El documento mencionado se divide en los tres ámbitos fundamentales que vertebran el programa y varios subapartados, agregando en cada uno de ellos sugerencias para desarrollarlo adecuadamente.

Resultado de la rúbrica del **C.E.PR. RAFAEL ALDEHUELA**:




Junta de Andalucía

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

 C.E.PR. Rafael Aldehuela

INFORME DE RÚBRICA

CURSO: 2021/2022

CENTRO: C.E.PR. Rafael Aldehuela (23005530)

Tras rellenar la rúbrica su centro ha obtenido una puntuación de 150,417 sobre 300:

¡Felicidades, vais por buen camino!

 Quedan aspectos en los que os podéis centrar para conseguir un nivel avanzado y, con ello, alcanzar el grado de excelencia en la transformación digital educativa.

Como se puede apreciar, el resultado es positivo, teniendo aspectos y sugerencias para llevar a cabo y continuar avanzando en este proceso. Para la realización y la puesta en marcha de nuestras líneas de actuación, se han tomado como referencia los resultados obtenidos de esta **rúbrica**, además de las propuestas de mejora incluidas en nuestro **Plan de Formación del centro**. Por último, también se parte de la propia autoevaluación de los docentes del centro, tras la realización del **Test de Competencia Digital (TCD)**. En este último, se hace mención a la formación del profesorado para la mejora de su competencia digital docente.

4.1. ORGANIZACIÓN DEL CENTRO

1.Existencia de espacios de aprendizaje virtuales para aprovechar y optimizar el uso de las tecnologías de aprendizaje digital.

Los espacios virtuales suponen una extraordinaria oportunidad de integración de la tecnología para la mejora del aprendizaje, tanto en su capacidad de personalización, que los incluye en el Diseño Universal de Aprendizaje como en la participación amplia que brinda, abarcando a la totalidad de la comunidad educativa.

Aunque la heterogeneidad de opciones de espacios virtuales no es en sí algo negativo , los centros que de forma colectiva adoptan una determinada herramienta ofrecen una imagen positiva a su comunidad educativa. Asimismo, en determinadas enseñanzas, el consenso del centro en la utilización de una sola plataforma, especialmente durante la fase no presencial, facilita en gran medida la colaboración, siempre necesaria, de las familias.

2.Existencia de espacios de aprendizaje físicos para aprovechar y optimizar el uso de tecnologías de aprendizaje digital.

Nada de lo que hay en el centro educativo es neutro: convertirlo en un espacio de aprendizaje profundo y de participación debe ser un objetivo a plantearse, que no necesariamente requiere un elevado dispendio. Las llamadas "aulas de futuro" no son la única opción; el cambio en la gestión de los espacios debe responder a las necesidades de cada centro.

3. Existencia de horarios con adecuación al desarrollo de la competencia digital(doble docencia, horarios consecutivos, horas de encuentro).

Los horarios de los centros deben adaptarse a criterios estrictamente pedagógicos recogidos en el proyecto educativo, al que se incorporan los Planes y Programas en los que se participa. La normativa (Decretos 327/2010 y 328/2010, de 13 de julio) establece un marco de autonomía de los centros en su modelo organizativo, que puede pasar por agrupamientos flexibles, doble docencia, horarios consecutivos u otro modelo que favorezcan el cambio y la mejora.

4.Elaboración y difusión de los horarios

La transparencia en el funcionamiento de los centros es fundamental en un entorno de participación y mejora; un elemento importante es el de los horarios pormenorizado del centro (por grupos...), que debe estar accesible a cualquier persona interesada y permitir añadir observaciones en tiempo real.

5.Existencia de guía sobre uso responsable de los equipos y dispositivos.

Disponer de un documento corto, claro y accesible no solo facilita la gestión y el mantenimiento, sino que forma parte del aprendizaje y visibiliza determinados aspectos tales como el BYOT o la relación de los dispositivos con el medio ambiente. La Guía de uso responsable de la tecnología en el centro, en la medida que pueda

determinar también el uso de dispositivos móviles debe formar parte del Reglamento de Organización y Funcionamiento (en su apartado i). Al estar éste dentro del Plan de Centro, debe ser en sí un documento público , disponible para toda la Comunidad Educativa.

6.Existencia de protocolos relativos a la gestión de espacios y recursos , incidencias y mantenimiento así como al sistema de préstamo orientado a la superación de la brecha digital.

Los protocolos, debidamente aplicados y gestionados, hacen mucho más eficaz la disponibilidad del equipamiento al servicio del aprendizaje y su continuidad en caso de cese de la actividad educativa presencial; se incide en la transparencia haciendo evidente la opción elegida para el mantenimiento y el coste que supone. Los aspectos recogidos en el apartado 6.3 deben incluirse en el Plan de Contingencia del centro

7.Existencia de un plan de formación para el desarrollo de la competencia digital en el centro coherente con los marcos europeos DigCompOrg, DigCompEdu y Digcomp.

Conocer los diferentes marcos en los que se encuadra la Competencia Digital es esencial para abordar su desarrollo y disponer de nuevas perspectivas para la mejora en general que pasan, en buena medida, por la formación expandida a todos los colectivos de la comunidad educativa, no solo el docente.

Para ello, es fundamental partir de un diagnóstico de la competencia digital , tanto del centro como del profesorado . Las herramientas necesarias están implementadas en Séneca.

8.Integración de la innovación metodológica a través de las tecnologías y networking (trabajo colaborativo en red).

Los aspectos expresados en este ítem deben quedar recogidos en el Proyecto de centro, como parte de sus señas de identidad y de organización para la docencia online para incluir en el Plan de Contingencia. Retratan a un centro abierto que asume el concepto de conocimiento compartido y contribuye activamente a su expansión, contando con un equipo dinamizador que cumple eficazmente su función.

9.Uso de las herramientas de gestión que ofrece la Consejería de Educación.

Estas herramientas, integradas en Séneca (6) y Pasen, superan con creces cualquier aplicación comercial actualmente existente, respetan escrupulosamente los aspectos recogidos en la LOPD y están siendo mejoradas constantemente. Es necesario que el profesorado las conozca y promueva su uso para contribuir a la mejora del proceso, sobre todo en los ámbitos de Organización e Información y Comunicación, incluyéndolas como parte importante del Plan de Contingencia.

10.Evaluación de la competencia digital (CD)(4) (del centro y del profesorado)

Con los procesos de evaluación de la competencia digital tanto a nivel de centro como de profesorado no se pretende establecer clasificación alguna, sino disponer de una guía que oriente acerca de las opciones de mejora existentes. Obviamente, el desarrollo de la competencia digital del profesorado repercutirá directamente en el alumnado y en el entorno general de la comunidad educativa.

Conocer los diferentes marcos de CD y las herramientas de evaluación existentes proporciona una mejor perspectiva y capacidad de elección.

4.2. INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

11.Presencia digital del centro.

Las múltiples opciones existentes permiten que el centro pueda elegir o asumirlas todas, difundiendo sus logros, experiencias y características. Resulta fundamental para mantener a la comunidad educativa informada online, sobre todo en periodos en los que no es posible hacerlo de manera presencial.

Explotar la presencia digital en la Red de la manera más participativa posible forma parte del cambio deseado hacia la mejora e incardina la vida del centro en la realidad circundante.

12.Difusión de logros conseguidos en general y con la integración de las tecnologías en particular.

Que el centro dé a conocer y comparta lo conseguido por el alumnado es una forma de empoderarlo altamente motivadora.

13.Digitalización de documentos. Secretaría virtual.

Acceder a los documentos y a la información emanada del proceso educativo, así como facilitar la gestión y tramitación online por parte de todos los sectores contribuye a la necesaria apertura de los centros a la comunidad y cobra especial importancia en caso de situaciones obligadas de no presencialidad.

14.Digitalización comunicaciones internas.

La agilización en la comunicación interna de quienes forman parte de la comunidad educativa de un centro favorece la colaboración y mejora la eficacia del proceso educativo, favoreciendo el sentimiento de formar parte activa de ella. Resulta fundamental en caso de suspensión de la actividad presencial

15.Actividades de intercambio de experiencias relacionadas con la transformación digital.

El aprendizaje no solo se lleva a cabo dentro de las paredes del centro. Aprovechar las oportunidades que brindan los medios digitales pone en primer plano el papel protagonista del alumnado y sus familias.

16.Interacción con Plataformas Digitales externas a la Comunidad Educativa

Facilitar y fomentar el acceso y la participación del alumnado con sites de entidades ajenas al mundo estrictamente académico, sobre todo en determinados tipos de enseñanza, se muestra como un elemento necesario para una formación integral y conectada con la realidad.

17.Herramientas telemáticas para la comunicación con las familias.

La generalización del uso de Séneca y Pasen por parte del profesorado y de las familias y alumnado, respectivamente, proporciona un entorno seguro para las comunicaciones. Disponer de otros medios y sistemas digitales complementarios aborda con eficacia la multiplicidad de circunstancias que pueden darse, asegurando la correcta comunicación y seguimiento, elemento fundamental en caso de cese de la actividad presencial.

18.Debate y gobierno abierto.

La participación activa por parte de la comunidad educativa debe ser una de las metas a conseguir en los centros, incrementando su apertura a todas las partes implicadas, en el convencimiento de que esta dinámica contribuirá a la mejora global.

4.3. PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

19.Adopción de metodologías activas facilitadas por el uso de las tecnologías.

El cambio de paradigma educativo pasa por la adopción de metodologías activas, que conceden al alumnado el rol protagonista de su propio aprendizaje, haciéndolo mucho más competencial, completo y perdurable. Se deben establecer líneas de actuación que favorezcan la inclusión en varios niveles: 1. Crear cultura (construir comunidad y establecer valores), 2. Establecer políticas (desarrollar un centro escolar para todos y organizar el apoyo a la diversidad) y 3. Desarrollar prácticas inclusivas (construyendo un currículo para todas las personas y orquestrar el aprendizaje). La tecnología sirve de apoyo para desarrollar todas ellas.

20.Uso de estrategias didácticas facilitadas por las tecnologías del aprendizaje.

Las estrategias didácticas son acciones planificadas para que el alumnado logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados; se trata de procedimientos de nivel superior que incluyen diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje, desempeñando un papel muy importante las tecnologías, por su papel motivador y por la proximidad a la realidad del alumnado. Es importante facilitar al profesorado estrategias fáciles y consensuadas que no

reproduzcan la clase tradicional cambiando el medio, y ofrecer al alumnado la realización de la tarea en formato digital utilizando soportes que les sean fáciles y accesibles.

21.Elaboración e implementación de secuencias didácticas que integren los recursos digitales para el aprendizaje.

Gamificación, creación audiovisual, robótica, programación, y el uso habitual de los recursos digitales de carácter cooperativo que casen con metodologías activas favorecen el desarrollo de la competencia digital y el aprendizaje competencial general. Las secuencias didácticas programadas en situaciones no presenciales no pueden ser una traslación del modo presencial. También tiene implicaciones en la formación, ya que deben ir presentadas en diferentes soportes y niveles de dificultad siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

22.Recursos Educativos Abiertos (REA), eXeLearning y Repositorios

eXeLearning es un editor de recursos educativos interactivos gratuito y de código abierto. Su uso permite la elaboración de Recursos Educativos Abiertos (REA) que deben ser incorporados a repositorios desde los que utilizarlos tal cual o mediante modificaciones, ya que la licencia CC bajo la que están así lo permite.

23.Implementación de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)(40).

Las formas de representación, las de acción y expresión, así como las de implicación son los principios básicos del DUA, cuyo desarrollo va en favor de la necesaria inclusión en los centros educativos. Ser consciente de ello y aplicar esos principios sistemáticamente contribuye a la mejora general de los aprendizajes.

24.Integración en las programaciones de contenidos relativos al comportamiento responsable en entornos en línea.

Aproximar al alumnado a los aspectos relativos a la seguridad es una de las áreas de competencia digital que enlazan directamente con la realidad y el entorno en el que se mueve el alumnado, que adquiere mayor importancia según se generaliza el trabajo online.

25 Marcos, Áreas y competencias de la Competencia Digital.

Tener un conocimiento lo más preciso y amplio posible acerca de los diferentes marcos (DigCompOrg, DigCompEdu y DigComp) de la competencia digital(CD) resulta básico para su desarrollo, ya que son los que la regulan normativamente en la comunidad educativa de Andalucía. Debe extenderse a la totalidad de componentes de la comunidad educativa (docentes, alumnado, PAS, familias, etc.).

26.Desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado a través del currículo.

Se trata de un proceso transversal y continuo para esta competencia, que debe tener como referente el Marco DigComp y sus áreas. Además de su importancia obvia como una de las competencias claves, resulta fundamental en situaciones de no presencialidad.

Debe estar íntimamente relacionado con el DUA y el aprendizaje inclusivo, independientemente de los ámbitos, áreas o materias impartidas.

27.Auto y coevaluación.

El cambio pretendido pasa necesariamente por la aplicación de otra evaluación, en la que prime el carácter orientador y formativo y en la que se mantiene el protagonismo del alumnado como agente capaz de valorar su propio proceso de aprendizaje y el de sus iguales, fomentando un espíritu crítico y constructivo. En un escenario no presencial, de cara al plan de contingencia, hay que privilegiar (en las etapas que sean posibles), la autoevaluación con referentes claros, entendiendo la evaluación como forma de aprendizaje y de desarrollo del pensamiento crítico y de la autonomía del alumnado.

28.Desarrollo de destrezas sociales y emocionales.

El desarrollo de la competencia digital debe ir acompañado de una serie de habilidades y destrezas que permitan una buena comunicación y una actitud solidaria en la formación de la ciudadanía y en la adquisición del resto de competencias claves (social y ciudadana).

29.Alumnado como diseñador de su proceso de enseñanza aprendizaje.

El protagonismo del alumnado pasa por su capacidad paulatinamente mayor de ser capaz de elegir la opción que mejor se adecue a sus intereses, fomentando el aprendizaje permanente y favoreciendo otras competencias (Aprender a aprender).

30.NetWorking (trabajo en red) y asociacionismo en el alumnado.

Parte fundamental de la realidad académica y laboral es la capacidad de establecer redes de aprendizaje y trabajo, teniéndola presente asimismo en el aprendizaje online. El fomento del asociacionismo en el alumnado se encuentra regulado en la normativa y fomenta su capacidad de iniciativa, organización, resolución de problemas, a la vez que coadyuva al desarrollo de otras competencias clave.

5. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

a) Organización del centro:

Línea de actuación 1: Identificación del alumnado en riesgo de exclusión digital, implantación de un sistema efectivo para evitar la brecha digital.

- **Se realizará en el centro.**
- **Tareas.** Elaborar un servicio de préstamos para el alumnado que esté en riesgo de sufrir la brecha digital durante una posible enseñanza telemática.
- **Intervención e implementación.**
 - Elaboración de un listado por cursos del alumnado en riesgo de sufrir la brecha digital.
 - Entrega del material al alumno (en una bolsa de plástico cerrada) junto con un documento de compromiso y cuidado del mismo, así como el tiempo de préstamo. Incluirá la firma de las familias comprometiéndose al cuidado del dispositivo.
 - Entrega del dispositivo desinfectado y guardado en el centro para su cuarentena y desinfección.
- **Evaluación.** Efectividad del sistema de préstamo. Valoración del estado de entrega de los dispositivos. Se rellenará un formulario. (ANEXO 2)
- **Grupos responsables.** Equipo directivo, equipo de coordinación, profesorado, alumnado y familias.
- **Temporalización.** Curso actual.

DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

Tras realizar un pequeño sondeo por cursos, informándonos de la situación familiar y los recursos personales del alumnado disponibles para una posible enseñanza telemática, se presenta la siguiente tabla:

Posibles préstamos de dispositivos electrónicos	
CURSOS	Nº DE DISPOSITIVOS
1ºA	-
2ºA	-
3ºA	1
4ºA	-
4ºB	1
5ºA	1
6ºA	-
EE	1
TOTAL	4

En primer lugar, se acondicionarán al menos cuatro dispositivos digitales para su uso eficaz, teniendo en cuenta que pueden surgir imprevistos en las familias por los que necesiten equipos. Además, estos datos serán actualizados si se detectan necesidades u obstáculos para continuar con el proceso-enseñanza aprendizaje digital.

Línea de actuación 2: Dinamizar el uso del cuaderno SENECA para la comunicación entre el profesorado y familias.

- **Formación del profesorado.**
- **Tareas.** Se trasladará a los maestros información sobre la aplicación para ser capaces de utilizarla de manera progresiva. Se comenzará a utilizar mediante retroalimentación a las familias para dar información diaria sobre el alumnado.
- **Intervención e implementación.**

Rellenar apartados, una vez a la semana para proporcionar información a las familias.

- **Evaluación.** Estadísticas.
- **Grupos responsables.** Profesorado y familias.
- **Temporalización.** Curso actual.

Línea de actuación 3: Plan de auto formación interno para el centro, con el objetivo de fomentar el uso de las herramientas digitales en el aula y fuera de ella para interactuar con el alumnado y desarrollar su competencia digital.

- **Formación del profesorado.**
- **Tareas.** Formación en herramientas y recursos digitales, así como el dominio de entornos digitales en caso de enseñanza telemática o incluso como herramientas para el aula ordinaria.
- **Intervención e implementación.**
 - Temporalización de sesiones formativas. (Pendiente de definir en claustro/ETCP)
 - Implementación en el aula.
 - Actividades formativas: uso de la plataforma Google classroom; kahoot; fichas interactivas; padlet; plickers, etc.
- **Evaluación.** Resultados obtenidos y encuesta de satisfacción. (ANEXO 1).
- **Grupos responsables.** Equipo de coordinación y profesorado.
- **Temporalización.** Curso actual.

b) Información y comunicación:

Línea de actuación 1: Mantener actualizada la página web del centro, además de los documentos pertinentes del curso presente. Dinamizar el uso de las redes sociales del centro como canal de difusión y participación, siguiendo las normas establecidas en el centro para ello.

- **Se realizará en el centro.**
- **Tareas.** Presentación adecuada de información y documentos, proporcionando un formato atrayente, en la medida de lo posible, un canal de comunicación bidireccional
- **Intervención e implementación.**
 - Seleccionar el contenido adecuado para la transmisión de información.
 - Documentos del centro para su publicación en la página web del centro.
 - Publicación de logros del alumnado, participación en concursos, etc.

- **Evaluación.** Grado de satisfacción de la transmisión de la información y comunicación, por parte del centro a las familias y al alumnado. Estadísticas (alcance la información).
- **Grupos responsables.** Equipo directivo y equipo de coordinación.
- **Temporalización.** Curso actual.

c) **Procesos de enseñanza-aprendizaje:**

Línea de actuación 1: Ofrecer al alumnado varias formas de expresión.

- **Se realizará en el centro.**
- **Tareas.** Mapas mentales digitales, grabar exposiciones, debates grabados en el aula y vídeo explicativos para Flippedclassroom.
- **Intervención e implementación.**
 - Conseguir que el profesorado implemente este tipo de actividades e informar a las familias de lo que se lleva a cabo.
- **Evaluación.** Resultados académicos. Motivación, a través de cuestionarios. (ANEXO 1)
- **Grupos responsables.** Equipo directivo, equipo de coordinación, profesorado y alumnado.
- **Temporalización.** Curso actual.

Línea de actuación 2: Promover la autoevaluación, a través de herramientas digitales.

- **Se realizará en el centro.**
- **Formación del profesorado.**
- **Tareas.** Exposiciones, grabaciones, cuestionarios y actividades online.
- **Intervención e implementación.**
 - Uso de herramientas digitales en el aula que proporcionen feedback directo al alumnado.
- **Evaluación.** Resultados académicos.

Recogida de información a través de formularios con preguntas sobre la concepción de cada alumno sobre su trabajo. (ANEXO 1)

- **Grupos responsables.** Equipo directivo, equipo de coordinación, profesorado y alumnado.
- **Temporalización.** Curso actual.

6. RECURSOS

El centro cuenta con un lote de portátiles, bastante obsoletos y con los que es muy difícil trabajar en el aula. De la misma manera, cuenta con diez tablets, que no están acondicionadas para ser utilizadas.

Por otra parte, para intentar animar e incentivar el uso de los distintos recursos que la Administración pone a nuestra disposición, se presenta la siguiente respuesta al cuestionario para la solicitud de nuevos equipos

Ningún grupo		Más de 30 grupos
		Más
		Más de 3
		Más de 3
		Más de 3
		Más de 3
		Más de 3
Kits de robótica		
		Más de 5
		Más de 5
		Más de 5
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
18		Más de 100

		Más de 100
		Más de 100
Portátiles		
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100
		Más de 100

7. EVALUACIÓN DEL PLAN DE ACTUACIÓN

Marca la columna que mejor refleje la realidad de tu proyecto. Siendo 3 la mayor puntuación y 1 el valor más bajo. La puntuación intermedia sería 2. Se pueden añadir comentarios o sugerencias al final del bloque.

	1	2	3
1. Preparación del proyecto			
Las líneas de actuación están claramente definidas.			
Las líneas de actuación han sido seleccionadas contextualizando correctamente la realidad del centro.			
Las líneas de actuación se han concretado en tareas.			
Se observa una clara relación entre las actividades a desarrollar en el proyecto y el desarrollo de la competencia digital docente y del alumnado.			
El equipo de coordinación TIC ha funcionado correctamente, asumiendo el papel de dinamizadores, promotores, etc.			
Comentarios y sugerencias:			
2. Análisis del proyecto			
Los objetivos planteados son alcanzables en el periodo de tiempo establecido.			
El proyecto cuenta con todos los apartados necesarios para llevar a cabo el plan de actuación.			
Organización del centro			
Se ha elaborado un sistema de préstamo efectivo.			
Los dispositivos electrónicos funcionan correctamente.			
El préstamo de dispositivos digitales ha minimizado el impacto de la brecha digital.			
El profesorado ha utilizado con frecuencia el cuaderno SENECA.			
El profesorado conoce herramientas digitales para utilizar en el aula.			
Las sesiones formativas han sido útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
Información y comunicación			
La web del centro está actualizada con últimas noticias, información relevante y vida del centro, documentos, etc.			
Las redes sociales permanecen activas.			
Procesos de enseñanza-aprendizaje			
El alumnado utiliza varias formas de expresión.			
Las herramientas digitales utilizadas en clase permiten al alumnado autoevaluarse.			

Comentarios y sugerencias:

3. Eficacia del proyecto

Se han logrado los objetivos planteados.

El proyecto, ha mejorado en mayor o menor medida, la competencia digital docente.

El proyecto, ha mejorado en mayor o menor medida, la competencia digital del alumnado.

Propuestas de mejorar para el curso escolar 2021-2022:

--

8. ENLACES DE INTERÉS E INFORMACIÓN

Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los IES, y **Decreto 328/2010**, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial centros de Educación Infantil de Segundo Ciclo, Primaria y centros públicos de educación especial. Los artículos 21.1 y 21.2 del Decreto 327/2010 permiten justamente este apartado.

Más información sobre aulas del futuro:

<https://www.youtube.com/watch?v=wJw9WbMbzM>

Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los IES, y **Decreto 328/2010**, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial centros de Educación Infantil de Segundo Ciclo, Primaria y centros públicos de educación especial. En el Título V, Capítulo II (págs 16 y 40, respectivamente).

- La CD se encuadra en diferentes marcos de ámbito europeo: DigCompOrg: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomporg/framework> para organizaciones educativas, DigCompEdu <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu> para el profesorado, y DigComp: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework> para el alumnado y la ciudadanía en general. Este último marco es el adoptado por el Intef para el Marco Común de la Competencia Digital Docente: https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAnde-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Proyectos de Innovación, Investigación y elaboración de materiales en <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalerrores/programasinnovadores>
- Normativa sobre Séneca: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalseneca/web/seguridad;jsessionid=8E29325B6C2D0E0DE8EB9549F2344F8B>

Cuaderno del profesorado de Séneca: <https://juntadeandalucia.es/boja/2010/101/1>

Información sobre SELFIE: https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_es

Información sobre JRC (JointResearch Centre, organismo dependiente de la Comisión Europea): <https://ec.europa.eu/jrc/en>.

Competencia Digital Docente en el marco del DigCompEdu (JRC): https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_es-nov2017pdf.pdf

Evaluación de la Competencia Digital Docente en el marco del DigCompEdu, según test diseñado por JRC.: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu/self-assessment>

La accesibilidad debe ser física, sensorial y cognitiva.

- Información para elaborar textos de Lectura Fácil:
<https://www.discapnet.es/areas-tematicas/disenio-para-todos/accesibilidad-de-comunicacion/lectura-facil/guia-de-lectura-facil>
- Manual sobre el "Módulo evaluación" de Séneca. (Consejería de Educación):
www.juntadeandalucia.es/centros-tic/21601081/helvia/aula/archivos/repositorio/0/180/Evaluacion.pdf
- ¿Por qué usar PASEN? (Blog de Elías Fernández):
<http://e-via.org/blog/index.php/porque-deberian-utilizar-pasen?blog=2>

Pasen, iPasen, mensajería o foros de plataformas de aprendizaje, página web del centro, blogs del profesorado, redes sociales, etc.

- Escuelas Mentoras (Noticia en Novedades de la página web de la Consejería):
www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/cep-sevilla/novedades/-/contenidos/detalle/escuelas-mentoras-17837lyownc4p
 Especialmente en Educación Permanente, ESA, FP¿(Empleo, Hacienda, etc).
 No aplicable a centros que no cuenten con personal que imparta docencia directa (Residencias Escolares).
 Gamificación, creación audiovisual, programación, etc.
- Para evaluar la calidad de los recursos se pueden aplicar los recursos CoDA:
[https://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%BAbrica_calidad_MED_2013_\(2\).pdf](https://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%BAbrica_calidad_MED_2013_(2).pdf) LORI,
 que pueden servir como guía para su diseño y contenido.
Toolbox. Información general (wikipedia).<https://es.wikipedia.org/wiki/Toolbox>
- Presentaciones online en Google: <https://www.google.es/intl/es/slides/about/>
- Mapas conceptuales (Creately): <https://creately.com/>
- Murales digitales (Smore): <https://smore.com>
- Tablones digitales (Padlet): <https://es.padlet.com/>
- Infografías (Genially): <https://www.genial.ly/es>
- Guía para creadores de REA (Cedec):
http://descargas.educalab.es/cedec/guia_rea_cedec_v2017/guia_rea_cedec_v2017/index.html
 Más información sobre el formato SCORM.:
<https://www.cae.net/es/principios-formato-scorm-elearning/>
 Más información sobre el Proyecto EDIA (cedec): <http://cedec.intef.es/proyecto-edia/>
CeDeC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios):<http://educalab.es/intef/cedec>

Agrega (acceso al buscador):
<http://agrega.educacion.es/visualizadorcontenidos2/Portada/Portada.do;jsessionid=6F87FD4EF77EF0C3AE08E72E3BF3F03>

Procomún (Red de recursos educativos en abierto, dependiente del Intef):
<http://procomun.educalab.es/es>

- Gamificación (blog ¿A la luz de una bombilla¿, a título de ejemplo. Hay muchos otros):
<https://www.alaluzdeunabombilla.com/>
Flipped (¿Theflippedclassroom¿, experiencias y recursos para dar la vuelta a la clase):<https://www.theflippedclassroom.es/>

Portales de otras Comunidades (Innovated, Plan de Educación Digital en Extremadura, dentro de la plataforma eScholarium):
<https://escholarium.educarex.es/LMS/index.php?bd=escholarium>

- Portal Averroes (experiencias educativas).
www.juntadeandalucia.es/educacion/portaaverroes/experienciaseducativas
CRISSH2020 (creación de escenarios de aprendizaje):
<https://www.crissh2020.eu/download/creacion-de-escenarios-de-aprendizaje/>
Información general sobre el Diseño Universal de Aprendizaje, DUA
(<https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3020-diseno-universal-para-el-aprendizaje-porque-todos-somos-todos>): marco que aborda el problema de la rigidez de los currícula, según los 3 principios citados. Persigue un aprendizaje realmente inclusivo que repercuta en la mejora general del proceso y de sus resultados. Se ve facilitado por las TIC (emtic).
- Banco de imágenes y sonidos del INTEF:
<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>
Site oficial de Creative Commons, desde donde se puede obtener la licencia. https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES
AprendeIntef. Cursos online de los que existen diversas modalidades, temáticas e idiomas. Los que se dirigen al desarrollo de la competencia digital, mapeados según el marco DigComp (competencia digital ciudadana: <http://enlinea.intef.es/courses>)



ANEXO 1. FORMULARIO SATISFACCIÓN TAREA DIGITAL

Marque con una X según su criterio los siguientes aspectos, siendo 1 el valor más bajo y 5 el valor más alto.

1 2 3 4 5

1. Considera que la actividad realizada cumplió las expectativas iniciales.

2. La actividad realizada aumenta la motivación del alumnado.

3. Ha contado con los recursos necesarios para la realización de la tarea.

4. Se ha sentido inseguro/a al realizar la tarea.

5. Los resultados obtenidos han sido los esperados.

6. Considera de utilidad la herramienta digital utilizada.

Sugerencias y comentarios/Propuestas de mejora:



ANEXO 2. FORMULARIO DE PRÉSTAMO DE DISPOSITIVOS DIGITALES

Colegio E. Primaria "Rafael Aldehuela"

C/ Rafael Aldehuela, 14 ALCAUDETE. Jaén.

Telf. 953366601 Fax: 953366600

D./Da.

como padre, madre o tutor del alumno/a:

ME COMPROMETO en el cuidado y buen uso del dispositivo electrónico, entregado el
día _____ del mes de _____ de _____ en
calidad de PRESTAMO.

ASUMIENDO que cualquier desperfecto ocasionado puede conllevar la sustitución del
dispositivo por uno nuevo o su reembolso.

Estado de entrega

Estado de devolución

Fecha de devolución

Alcaudete _____ de _____ de _____

(Firma)

Fdo.: _____ D.N.I. _____