



PLAN DIGITAL DE CENTRO 23/24

Orientación líneas de actuación



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

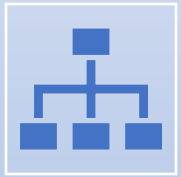


Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

¿Qué objetivos tiene?



Servir de referente para la planificación de la estrategia digital de una organización educativa.



Transformar el centro educativo en una organización digitalmente competente que aprende de manera autónoma y continua.



Promover el desarrollo de una cultura digital que fomente el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información.



Fomentar el cambio metodológico, tanto en el uso de los medios tecnológicos como en la práctica docente.



Facilitar la coordinación y comunicación entre los diferentes sectores de la comunidad educativa del centro.

Ámbito 1 - Espacios de aprendizajes virtuales (EAV).

- Al menos el XX% del profesorado y/o materias contarán, desde el comienzo de curso, con un aula virtual ubicada en una plataforma de aprendizaje: Entorno de aprendizaje de EducamosCLM, aulas virtuales... La estructura de los espacios virtuales permitirá la organización del material y la asignación de tareas para permitir un seguimiento adecuado de las clases.
- Participar en actividades formativas organizadas por el CRFP o el INTEF, entre otras organizaciones, para aprender el manejo y aprovechamiento didáctico del entorno virtual de aprendizaje.
- Creación de un Symbaloo de centro (www.symbaloo.com) con apps / páginas web educativas seguras que la comunidad educativa puede utilizar en la creación de actividades de aprendizaje.

Ámbito 1 - Espacios de aprendizajes virtuales (EAV)

- Uso educativo de las RRSS y cursos de seguridad en las redes a las familias y al alumnado.
- Incorporar herramientas de comunicación síncronas y asíncronas, como chat, foros, videoconferencias..., que fomenten la interacción y la colaboración entre los participantes del proceso educativo.
- Integrar elementos lúdicos y motivadores, como juegos, insignias, recompensas, etc., que estimulen la participación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

Ámbito 2. Los espacios físicos permiten aprovechar y optimizar el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje.



Adquisición de equipos portátiles que puedan ser usados en cualquier espacio del centro, cuidando especialmente la limpieza y desinfección de los mismos.



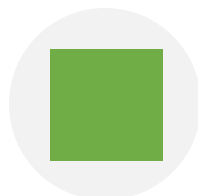
Crear y equipar espacios físicos que sean flexibles, versátiles y confortables, que permitan a los estudiantes y docentes configurar el ambiente según las actividades de aprendizaje que realicen, ya sea de forma individual o grupal, presencial o virtual.



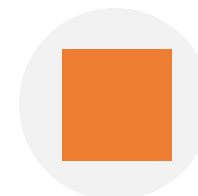
Incorporar dispositivos y recursos tecnológicos que faciliten el acceso a la información, la comunicación y la colaboración, tales como ordenadores, tabletas, pizarras digitales, proyectores, cámaras, micrófonos, altavoces, etc.



Promover el uso de tecnologías emergentes que enriquezcan las experiencias de aprendizaje, como la realidad aumentada, la realidad virtual, la impresión 3D, la robótica, el internet de las cosas, etc.



Fomentar una cultura de innovación y creatividad que impulse el desarrollo de proyectos educativos que integren las tecnologías digitales con fines pedagógicos, sociales y ambientales.



Establecer alianzas con otros centros educativos, instituciones y organizaciones que permitan compartir buenas prácticas, recursos y experiencias de aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales.

Elaborar protocolos relativos a la gestión y reserva de espacios y recursos, incidencias y mantenimiento.

Elaborar un protocolo para la gestión de incidencias y el mantenimiento del equipamiento TIC del centro.

Establecer protocolos para la reserva de espacios y recursos digitales del centro mediante el uso de una herramienta digital (Calendario 365, Google Calendar, Doodle) para la reserva de recursos estos compartidos.

Realizar un inventario de los equipos portátiles con los que cuenta el centro, incluyendo los equipos que han sido dotados para cubrir la brecha digital, y organizar un protocolo de préstamo y uso.

Ámbito 3. Herramientas de gestión (GES)



Utilizar la plataforma EducamosCLM como herramienta de gestión académica, donde se pueden registrar las calificaciones, las faltas de asistencia, los informes de evaluación y otros datos relevantes del alumnado.



Emplear Microsoft Teams como herramienta de colaboración y comunicación, donde se pueden crear equipos de trabajo, compartir archivos, realizar videollamadas, enviar mensajes y organizar tareas y eventos.



Aprovechar el correo corporativo como herramienta de contacto con el alumnado y las familias, donde se pueden enviar y recibir mensajes, adjuntar documentos, crear grupos de distribución y gestionar la agenda.



Explorar otras herramientas de gestión y colaboración que se adapten a las necesidades y objetivos del centro, como Moodle, Padlet, Kahoot, etc.



Difundir los manuales y videotutoriales creados para el uso del módulo de Secretaría Virtual de EducamosCLM en la página web y en los espacios digitales del centro.



Promover la transparencia y accesibilidad en cuanto a los documentos de gestión y funcionamiento: Realización de resúmenes de las programaciones didácticas y la evaluación de las asignaturas, que se compartirán con los alumnos en las aulas virtuales.



Elaborar un documento-tríptico de acogida digital a los nuevos compañeros que se incorporan al centro.

Ámbito 4: Difusión e intercambio de experiencias y prácticas (EXP)



Crear un blog o un podcast donde se puedan compartir las experiencias y prácticas innovadoras que se realizan en el centro, así como las reflexiones y aprendizajes que se derivan de ellas. El blog o el podcast podría tener diferentes secciones, como entrevistas, reportajes, testimonios, etc., y estar abierto a la participación y el feedback de la comunidad educativa y de otros centros interesados.



Organizar un concurso o un festival donde se puedan presentar y premiar las experiencias y prácticas más destacadas que se hayan desarrollado en el centro o en colaboración con otros centros. El concurso o el festival podría tener diferentes categorías, como sostenibilidad, inclusión, creatividad, etc., y contar con un jurado formado por expertos, representantes de la administración y de la sociedad civil.



Elaborar un mapa interactivo donde se puedan localizar y visualizar las experiencias y prácticas que se llevan a cabo en el centro o en otros centros de la zona, así como los recursos y las oportunidades que se ofrecen para el intercambio y la difusión. El mapa interactivo podría incluir información sobre los objetivos, las metodologías, los resultados y los impactos de cada experiencia o práctica, así como enlaces a documentos, vídeos, imágenes u otros materiales complementarios.



Crear una red social o una comunidad virtual donde se puedan conectar y colaborar con otros docentes y centros que estén interesados en compartir y aprender de las experiencias y prácticas innovadoras que se realizan en el ámbito educativo. La red social o la comunidad virtual podría tener diferentes funcionalidades, como perfiles, grupos, foros, chats, eventos, etc., y estar moderada por un equipo de dinamización y apoyo.



Elaborar una revista o un boletín digital donde se puedan publicar y consultar las experiencias y prácticas que se llevan a cabo en el centro o en otros centros afines, así como las noticias y las novedades que se producen en el ámbito educativo. La revista o el boletín digital podría tener diferentes secciones, como artículos, reportajes, entrevistas, reseñas, etc., y estar editada por un equipo de redacción formado por docentes y estudiantes.

Ámbito 5: Competencia Digital Docente (CDD)



Diseñar un plan de formación personalizado que incluya cursos, talleres, seminarios, webinars, etc., que permitan adquirir o profundizar en las competencias digitales necesarias para el ejercicio docente, teniendo en cuenta los criterios y los indicadores del MRCDD.



Participar en redes y comunidades profesionales que faciliten el intercambio de experiencias, recursos y buenas prácticas relacionadas con la CDD, así como el apoyo y la retroalimentación entre colegas.



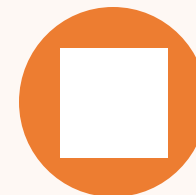
Difundir y/o formar entre el claustro en la guía del INTEF sobre REA <https://conectatic.intef.es/course/view.php?i>



Dar a conocer los principios sobre DUA de la página de Antonio Márquez <https://www.antonioamarquez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/>



Para mejorar la competencia 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales, se podría realizar un curso online sobre cómo utilizar los motores de búsqueda, los operadores booleanos, las palabras clave, los filtros y los criterios de calidad para encontrar información relevante y fiable en internet.



Dar a conocer los diferentes proyectos y programas a través de embajadores eTwinning o docentes del propio centro o de otros que hayan formado parte de actividades en este sentido

Ámbito 5: Competencia Digital Docente (CDD)



Para mejorar la competencia 2.1. Interacción mediante tecnologías digitales, se podría participar en un proyecto colaborativo con otros docentes y centros educativos, utilizando herramientas como el correo electrónico, las redes sociales, los foros, los blogs, los wikis, etc., para comunicarse, compartir y crear contenidos digitales.



Para mejorar la competencia 3.1. Desarrollo de contenidos digitales, se podría crear un recurso educativo digital (RED) sobre algún tema curricular, utilizando herramientas como PowerPoint, Prezi, Genially, Canva, etc., para diseñar presentaciones interactivas y atractivas que incluyan texto, imágenes, audio, video, etc.



Para mejorar la competencia 4.1. Protección de dispositivos, se podría realizar un taller presencial o virtual sobre cómo configurar las opciones de seguridad y privacidad de los dispositivos que se utilizan en el ámbito educativo, como ordenadores, tabletas, móviles, etc., para evitar el acceso no autorizado, el robo de datos o el malware.



Para mejorar la competencia 5.1. Resolución de problemas técnicos, se podría formar un grupo de apoyo entre colegas que se encargue de resolver las incidencias técnicas que puedan surgir en el uso de las tecnologías digitales en el centro educativo, como problemas de conexión, configuración, instalación, actualización, etc.



Para mejorar la competencia 6.1. Identificación de lagunas en la competencia digital propia, se podría realizar una autoevaluación periódica de la CDD mediante la plataforma MADIGITAL o alguna otra herramienta similar, para identificar los puntos fuertes y las áreas de mejora, así como el nivel de acreditación que se desea obtener.



Generar recursos educativos abiertos (REA) preferentemente con herramientas de software libre: eXeLearning, html5, Edilim, Ardora...

Ámbito 6: Competencia Digital del alumnado (CDA)

- **Proyectos de creación digital:** Los alumnos podrían trabajar en proyectos de creación digital, como la creación de un videojuego, una aplicación móvil o un sitio web. Esto les permitiría desarrollar sus habilidades de pensamiento creativo y resolución de problemas.
- **Talleres de programación:** Los alumnos podrían participar en talleres de programación para aprender a crear sus propios programas informáticos. Esto les permitiría desarrollar sus habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas.
- **Actividades de gamificación:** Las actividades de gamificación podrían utilizarse para enseñar a los alumnos sobre las competencias digitales. Esto les permitiría aprender de forma divertida y atractiva.
- **Proyectos de aprendizaje-servicio:** Los alumnos podrían trabajar en proyectos de aprendizaje-servicio que combinen el aprendizaje con el servicio a la comunidad. Esto les permitiría desarrollar sus habilidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas.
- **Proyectos de innovación:** Los alumnos podrían trabajar en proyectos de innovación que utilicen las tecnologías digitales para resolver problemas del mundo real. Esto les permitiría desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico y pensamiento creativo.
- **Contactar con entidades, como el INCIBE,** que se dediquen a hacer actividades de concienciación y buen uso de la tecnología entre el alumnado, para organizar actividades en el centro.
- **Juegos de escape room digitales.** Los juegos de escape room son una forma de gamificar el aprendizaje de contenidos curriculares. Se puede crear un juego de escape room digital que requiera que los estudiantes utilicen las tecnologías digitales para resolver enigmas y avanzar en el juego.
- **Proyectos de aprendizaje colaborativos sobre sostenibilidad.** Los estudiantes pueden trabajar en equipo para crear un proyecto sobre sostenibilidad que requiera el uso de las tecnologías digitales. Por ejemplo, pueden crear una aplicación móvil para ayudar a las personas a reducir su huella de carbono.



Ámbito 7: Uso responsable (RES)

-
- Educación Infantil
 - Sensibilizar al alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales. Se pueden utilizar cuentos, juegos y otras actividades para enseñar al alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales, como el ciberacoso, el sexting o el uso inadecuado de la información.
 - Fomentar el uso de las tecnologías digitales de forma segura y responsable. Se puede enseñar al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable, por ejemplo, enseñándoles a crear contraseñas seguras o a evitar compartir información personal en línea.
 - Promover el uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje. Se puede utilizar las tecnologías digitales para fomentar el aprendizaje del alumnado, por ejemplo, utilizando aplicaciones educativas o creando proyectos colaborativos.

Educación Primaria


- Educación Primaria
- Ampliar el conocimiento del alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales, como el ciberacoso, el sexting o el uso inadecuado de la información, de forma más detallada.
- Enseñar al alumnado a tomar decisiones responsables sobre el uso de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a tomar decisiones responsables sobre el uso de las tecnologías digitales, por ejemplo, enseñándoles a evaluar la fiabilidad de la información que encuentran en línea.
- Fomentar el uso ético de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de forma ética, por ejemplo, enseñándoles a respetar la privacidad de los demás.

Educación Secundaria Obligatoria


- Profundizar en el conocimiento del alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado sobre los riesgos de las tecnologías digitales, como el ciberacoso, el sexting o el uso inadecuado de la información, de forma más exhaustiva.
- Enseñar al alumnado a protegerse de los riesgos de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a protegerse de los riesgos de las tecnologías digitales, por ejemplo, enseñándoles a utilizar herramientas de seguridad.
- Promover el uso crítico de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de forma crítica, por ejemplo, enseñándoles a evaluar la fiabilidad de la información que encuentran en línea.

Bachillerato

Desarrollar la capacidad del alumnado para tomar decisiones responsables sobre el uso de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a tomar decisiones responsables sobre el uso de las tecnologías digitales, por ejemplo, enseñándoles a evaluar los costes y beneficios de utilizar una tecnología determinada.



Promover el uso ético de las tecnologías digitales. Se puede enseñar al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de forma ética, por ejemplo, enseñándoles a respetar la privacidad de los demás y a evitar la discriminación en línea.



Formar al alumnado para la ciudadanía digital. Se puede enseñar al alumnado a ser ciudadanos digitales responsables, por ejemplo, enseñándoles a participar en la vida digital de forma constructiva.

Ámbito 8: Brecha digital y gestión de dispositivos (BDG)



Crear un fondo de dispositivos digitales para el alumnado que no disponga de ellos en casa.



Implementar un programa de préstamo de dispositivos digitales para el alumnado.



Organizar actividades de formación en el uso de dispositivos digitales para las familias y las comunidades educativas.



Desarrollar un proyecto de investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en el aula.



Colaborar con empresas tecnológicas para la creación de recursos educativos digitales.

Ámbito 10: Metodología (MET)



Fomentar el uso de la tecnología para la resolución de problemas.



Incorporar la tecnología en actividades de aprendizaje colaborativo.



Usar la tecnología para crear entornos de aprendizaje personalizados.



Fomentar el uso de la tecnología para la creación de contenidos.



Elaborar materiales y recursos didácticos digitales accesibles para todo el alumnado.

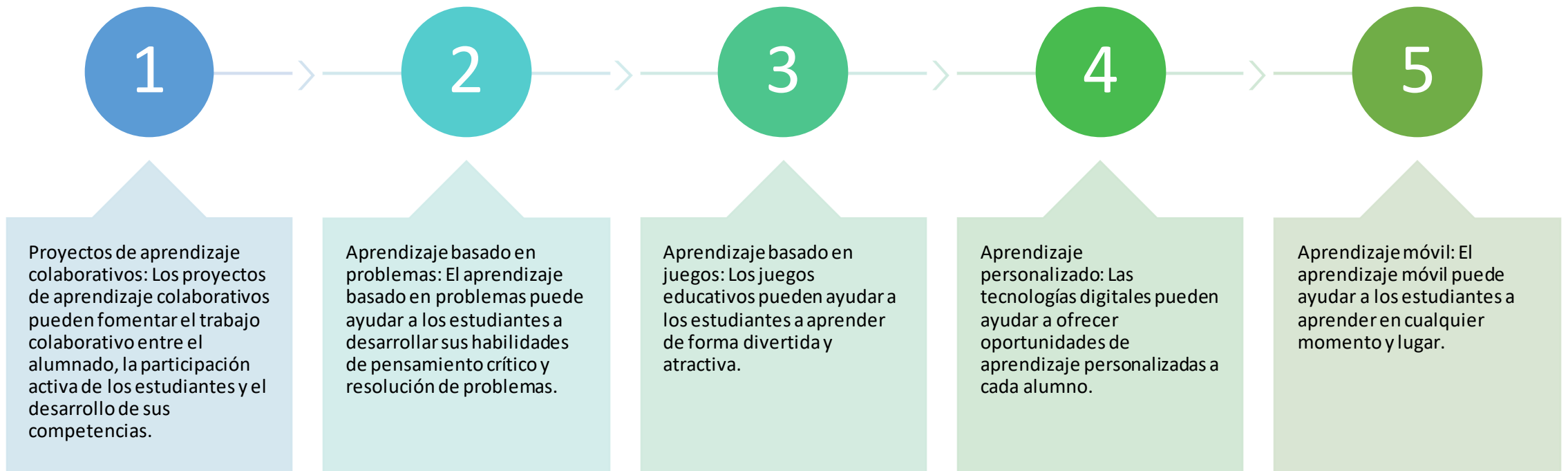


Ofrecer formación sobre el uso de la tecnología para el alumnado con necesidades educativas especiales.



Adaptar las metodologías activas a las necesidades del alumnado diverso.

Ámbito 10: Metodología (MET)



Ámbito 11: Recursos didácticos digitales (RDD)



Creación de un repositorio de REA: Un repositorio de REA es un espacio en el que se pueden compartir y reutilizar recursos educativos. La creación de un repositorio de REA puede ayudar a facilitar el acceso a estos recursos y a promover su uso.



Formación del profesorado en el uso de REA: La formación del profesorado en el uso de REA puede ayudar a los docentes a incorporar estos recursos en sus prácticas de enseñanza.



Creación de comunidades de práctica: Las comunidades de práctica son grupos de personas que comparten intereses comunes. La creación de comunidades de práctica puede ayudar a los usuarios de REA a compartir experiencias, recursos y conocimientos.



Campañas de sensibilización sobre los derechos de propiedad intelectual y copyright: Las campañas de sensibilización pueden ayudar a los usuarios de REA a comprender los derechos de propiedad intelectual y copyright.



Provisión de herramientas y recursos para el uso de REA: La provisión de herramientas y recursos para el uso de REA puede ayudar a los usuarios a aprovechar al máximo estos recursos.

Ámbito 12: Evaluación (EVA)



LÍNEAS DE ACTUACIÓN GENERAL



SENSIBILIZACIÓN Y FORMACIÓN: ES NECESARIO SENSIBILIZAR Y FORMAR A LA COMUNIDAD EDUCATIVA SOBRE LOS BENEFICIOS DEL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN.



APOYO Y ACOMPAÑAMIENTO: ES NECESARIO OFRECER APOYO Y ACOMPAÑAMIENTO AL PROFESORADO PARA QUE PUEDA UTILIZAR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN DE FORMA EFECTIVA.



INFRAESTRUCTURA Y RECURSOS: ES NECESARIO QUE LOS CENTROS EDUCATIVOS CUENTEN CON LA INFRAESTRUCTURA Y LOS RECURSOS NECESARIOS PARA APOYAR EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN.

Líneas de actuación específicas



DESARROLLAR HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN: EN NUESTRO CASO, USO DEL CUADERNO DE EVALUACIÓN.



PROMOVER LA INNOVACIÓN EN LA EVALUACIÓN: ES NECESARIO PROMOVER LA INNOVACIÓN EN LA EVALUACIÓN PARA APROVECHAR LAS POSIBILIDADES QUE OFRECEN LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES.



FOMENTAR LA EVALUACIÓN FORMATIVA: ES NECESARIO FOMENTAR LA EVALUACIÓN FORMATIVA PARA AYUDAR AL ALUMNADO A APRENDER Y MEJORAR.

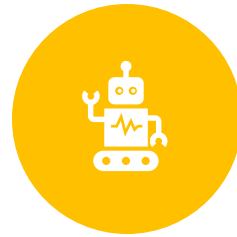
Algunos ejemplos de actividades.



DESARROLLAR JUEGOS EDUCATIVOS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.



UTILIZAR LA REALIDAD AUMENTADA O LA REALIDAD VIRTUAL PARA CREAR ENTORNOS DE APRENDIZAJE INMERSIVOS QUE PERMITAN EVALUAR LAS COMPETENCIAS DEL ALUMNADO.



UTILIZAR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA PROPORCIONAR FEEDBACK PERSONALIZADO AL ALUMNADO.



AUTOMATIZAR LA EVALUACIÓN DE TAREAS RUTINARIAS, COMO LA CORRECCIÓN DE EXÁMENES.



UTILIZAR LAS REDES SOCIALES PARA RECOPIRAR FEEDBACK DEL ALUMNADO SOBRE SU APRENDIZAJE.