

PLAN DIGITAL DEL CENTRO

MARISTAS CARTAGENA

2026 - 2027

Colegio Maristas La Sagrada Familia · Cartagena
Curso 2026-2027



APRENDER



INNOVAR



PROTEGER



UNA ESCUELA
PARA LA VIDA



Región de Murcia
Consejería de Educación,
Formación Profesional y Empleo



**Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia**



**Financiado por
la Unión Europea**
NextGenerationEU

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia – Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU



Región de Murcia

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

PLAN DIGITAL DE CENTRO



CENTRO	CC LA SAGRADA FAMILIA
POBLACIÓN	CARTAGENA
FECHA	CURSO 2026–2027 · REVISIÓN 19 OCTUBRE 2026

IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO			
Centro educativo	CC LA SAGRADA FAMILIA	Código centro	30001643
Dirección	c/ Hermano Pedro Ignacio, 2	Código Postal	30203
Correo electrónico	30001643@murciaeduca.es	Teléfono	968 50 89 50

APROBACIÓN Y REVISIONES DEL PDC		
Aprobación inicial del PDC (histórico)		29 de junio de 2023
N.º Revisión	Fecha	Modificaciones realizadas
1	Noviembre 2023	Actualización de la Tabla I, Tabla VII, Tabla VIII y Tabla XII
2	Junio 2024	Evaluación del PDC
3	Septiembre 2024	Actualización de la Tabla I, Tabla VII, Tabla VIII, Tabla IX, Tabla XI, Tabla XII
4	Junio 2025	Evaluación del PDC
5	Septiembre 2025	Actualización de la Tabla I, Tabla VII, Tabla VIII, Tabla IX, Tabla XI, Tabla XII
6	19 de octubre de 2026	Actualización, aprobación y firma del PDC 2026–2027.
7	19 de octubre de 2026	Revisión de coherencia y normativa del PDC y sus anexos.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Descripción y contextualización del centro
- 1.2. Justificación del PDC. Misión, visión y valores

2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

- 3.1. Distribución de espacios y recursos tecnológicos
- 3.2. Análisis SELFIE
- 3.3. DAFO

4. PLAN DE ACCIÓN

- 4.1. Objetivos
- 4.2. Acciones e indicadores de logro

5. RUTA FORMATIVA DIGITAL DE CENTRO

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO



- 6.1. Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas
- 6.2. Plataformas educativas y aplicaciones informáticas
- 6.3 Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa
- 6.4 Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de datos personales
- 6.5 Atención a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje
- 6.6 Bienestar Digital y uso saludable de las tecnologías
- 6.7 Uso de la Inteligencia Artificial (IA)
- 6.8 Inclusión del PDC en los Documentos Institucionales del Centro
- 6.9 Evaluación y Mejora del PDC.
- 6.10 Necesidades formativas del profesorado detectados en el Centro
- 6.11 Visión de Futuro del PDC (2025 - 2028)

7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

8. EVALUACIÓN

- 8.1. Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos
- 8.2. Evaluación final del PDC y propuestas de mejora

1. INTRODUCCIÓN

El presente Plan Digital de Centro (en adelante, PDC) ha sido elaborado por el equipo dinamizador del CC LA SAGRADA FAMILIA en el marco del Programa #DigitalProf de la Consejería de Educación, Formación Profesional y Empleo 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:

- DIRECCIÓN GENERAL: 1
- INFANTIL Y PRIMARIA: 2
- ESO Y BACHILLERATO: 1



N.º DOCENTES: 108



N.º ALUMNOS: 1573



N.º ACNEAE: 140

PROCEDENCIA Y NIVEL SOCIOECONÓMICO ALUMNADO



Las familias están formadas fundamentalmente por padre, madre y hermanos. En un porcentaje pequeño viven con ellos los abuelos, y en menor medida conviven otros familiares. La profesión de los padres/madres es muy variada: profesores, funcionarios, empresarios, amas de casa, etc. Siendo en la mayoría de los casos trabajadores por cuenta ajena. De cualquier forma el porcentaje de padres trabajadores es bastante superior al de madres trabajadoras.

La formación cultural de las familias también es muy desigual: desde estudios universitarios de todos los miembros de la familia, padres y hermanos hasta familias que carecen del Graduado Escolar.

Las relaciones del Centro con las familias son bastante fluidas y en general cordiales, conviene resaltar que las relaciones del Centro con la AMPA son buenas y como las reuniones periódicas con ellos se han demostrado positivas las seguiremos manteniendo.

La opinión que tienen las familias del Centro, en general es positiva, opinión que en su mayoría mantienen después de pasar sus hijos por el colegio.

ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS IMPARTIDAS EN EL CENTRO



	N.º alumnos	N.º docentes		N.º alumnos	N.º docentes
■ EDUC. INFANTIL	275	25	■ FP BÁSICA		
■ PRIMARIA	599	36	■ FP ADAPTADA/ESPECIAL		
■ ESO	470	30	■ FP GRADO MEDIO		
■ BACHILLERATO	229	17	■ FP GRADO SUPERIOR		

TRAYECTORIA TIC (PROGRAMAS, PLANES Y PROYECTOS RELACIONADOS)





- 07/03/2020. Certificación Level 1 Google Certified Educator.
- 07/09/2020. Elaboración del primer plan TIC de Centro.
- 19/12/2020. Certificación Level 1 Google Certified Educator.
- 19/12/2020. Certificación Level 2 Google Certified Educator.
- 21/03/2021. Certificación Google Certified Trainer.
- 16/02/2021. Plan TIC constituido y presentado al claustro por escrito.
- 14/11/2022. Elaboración del SELFIE.
- 06/03/2023. Renovación de Certificación Level 1 Google Certified Educador.
- 19/12/2023. Renovación Certificación Level 1 Google Certified Educator.
- 21/03/2024. Renovación Certificación Google Certified Trainer.
- 01/07/2025. Certificación B2 en Competencias Digitales del Profesorado del MRCDD

TABLA I. Datos básicos del centro educativo.

Datos de 2026–2027 confirmados por la coordinación TIC: 108 docentes; el alumnado y ACNEAE se mantienen según la información facilitada. Los resultados SELFIE corresponden a enero–febrero de 2025 y se conservan como diagnóstico de referencia; no se ha realizado una nueva encuesta.

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

El PDC 2026–2027 se revisa conforme a la Orden de 8 de septiembre de 2025 por la que se regula el desarrollo de la estrategia digital en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia y se crea el sello de calidad digital LIBRE (BORM de 11 de septiembre de 2025, n.º 210, anuncio 4232). La resolución de 25 de julio de 2022 se mantiene como antecedente de la estructura de trabajo del centro.

También se consideran las resoluciones de 29 de julio de 2026 de comienzo de curso para Infantil y Primaria y para ESO y Bachillerato, en particular sus instrucciones trigésima y quincuagésima segunda sobre Código Escuela 4.0. Las guías regionales se utilizan como apoyo, distinguiéndolas de las obligaciones normativas.

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	Maristas Cartagena ha estado educando activamente en la ciudad desde 1898, con más de 100 años dedicados a la enseñanza. Para 2026–2027 se mantienen 1.573 alumnos y se confirma un total de 108 docentes. El carácter del colegio está basado en su lema “Formar buenos cristianos y honrados ciudadanos”. Promover una educación acorde con los tiempos que vivimos, priorizar el uso y dominio de las tecnologías, el aprendizaje de idiomas, el uso adecuado del tiempo libre, el voluntariado etc. Promocionar e impulsar la innovación educativa en nuestro centro se considera parte de nuestra misión esencial: dar una formación integral a nuestro alumnado, con la integración y utilización eficaz de las TIC, para que este pueda incorporarse con garantías al mundo global e interconectado al que nos enfrentamos hoy día.
Visión	Como centro, queremos conseguir colegios y obras sociales capaces de ser agentes de cambio social, cultural y educativo, a la vanguardia de la innovación pedagógica y tecnológica, con una imagen acorde a las tendencias sociales, y con una comunidad educativa implicada en la vida de la obra Maristas. Es nuestra visión que todos los miembros de la comunidad educativa (alumnos, profesores, administración, etc.) puedan alcanzar un nivel elevado de competencia digital, compartiendo conocimientos, explotando todo el potencial de las TIC e integrándolas plenamente en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje y en la organización del centro educativo.
Valores	En nuestro centro, promovemos la formación integral de niños y jóvenes al estilo de San Marcelino Champagnat y el compromiso con la realidad social. Promovemos la escucha y el diálogo entre todos los integrantes de la Comunidad Educativa, con atención especial a los niños y jóvenes con necesidades específicas o en riesgo social. Invitamos a nuestros alumnos a crecer como personas comprometidas en la construcción de una sociedad más justa y solidaria, en el respeto por la vida y en defensa del medioambiente, para conseguir un mundo mejor y sostenible.

TABLA II. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital.

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. Ian Johnston (Coordinador TIC del centro)	— Cuentas y contraseñas; creación de usuarios y gestión de permisos. — Enrolamiento de Chromebooks, Google Workspace y administración de dispositivos. — Coordinación de la estrategia digital, formación y propuestas del centro. Contacto: Teams (Ian).
2. Pedro Gómez García (Mantenimiento y soporte informático)	— Redes y wifi; ordenadores; hardware y reparación de Chromebooks. — Pantallas, proyectores y audiovisuales; instalación de programas; servidores e infraestructura. — Contacto: correo de incidencias del centro.
3. Jesús Moya Aparicio (Representante TIC de Infantil y Primaria)	— Referencia para consultas y necesidades tecnológicas de Infantil y Primaria. — Acompañamiento en el uso de dispositivos y herramientas; propuestas y enlace con Coordinación TIC. — Contacto: Teams (Jesús Moya). Las incidencias técnicas se derivan a Pedro o Ian según su naturaleza.

TABLA III. Dinamizadores de la estrategia digital de centro.

Canales de comunicación: contactar primero por el canal correspondiente y esperar confirmación antes de enviar a un alumno a buscar a un miembro del Equipo TIC.

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 Básica.	20		
Aula Digital de Apoyo.	1	0	
Aula del futuro.	0	1	Existe la necesidad de adecuar nuestras instalaciones a las aulas del futuro, las recientes obras hacen que el mapa físico de las clases se actualice y creemos que es el momento idóneo para establecer espacios de estudio mucho más actuales y que permitan trabajar de una forma más inclusiva y activa.
Aula Digital Específica.	0	1	Para alumnos de secundaria, sería muy positivo contar con un aula específica que permita el diseño gráfico y contar con dispositivos capaces de mover aplicaciones como software de diseño asistido o CAD.
Aula de informática.	1	0	
Aula tecnológica	0	1	Creemos que la robótica, realidad aumentada, realidad virtual, son campos en los que aún no hemos profundizado. Creemos que la falta de material ha hecho que nos quedemos sólo en un plano muy superficial y contar con un aula específica y dotada del material necesario haría



ESPACIOS DOTADOS TECNOLÓGICAMENTE EN EL CENTRO			
TIPO DE ESPACIO	NÚMERO DE ESPACIOS		
	¿Cuántos espacios hay en el centro?	¿Cuántos necesitamos?	Justificación de la necesidad
			posible profundizar mucho más.
Espacio Maker	0	1	Las tecnologías forman parte de nuestra oferta educativa. Un espacio <i>maker</i> potenciaría nuestra idea de que las tecnologías están al servicio de la educación. Esta aula nos ayudaría a trasladar lo que se realiza en un plano más teórico, a un plano más tangible y así demostrar a los alumnos que lo que aprendemos no sólo es útil, sino que además es posible.
Taller de producción audiovisual	1	1	Se ha creado un espacio de taller de producción audiovisual donde podremos contar con la creación de videos, podcast, edición de audiovisuales. Se necesitaría otro espacio donde podamos grabar audio y video sin ruidos.

TABLA IV. Espacios dotados tecnológicamente en el centro.

3.2. Análisis SELFIE

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

ANÁLISIS SELFIE EDUCACIÓN PRIMARIA			
Fecha de realización: Del 27/01/2025 al 03/02/2025	Participación 100 % Equipo directivo 139 % Profesores 115 % Alumnado		
RESPUESTAS			
Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE	RESUMEN DE LAS ÁREAS. EQUIPO DIRECTIVO		
		Centro	Media
	A. LIDERAZGO	ED = 5	ED = 3.7
	F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	ED = 5	ED = 3.8
	E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS	ED = 4.9	ED = 4
	C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	ED = 4.8	ED = 4.3
	G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN	ED = 4.8	ED = 3.4
	H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	ED = 4.8	ED = 3.9
	B. COLABORACIÓN Y REDES	ED = 4.7	ED = 3.6
	D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO	ED = 4.5	ED = 3.8
	RESUMEN DE LAS ÁREAS. PROFESORADO		
		Centro	Media
	A. LIDERAZGO	P = 4.4	P = 3.7
	E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS	P = 4.4	P = 4.1
	H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	P = 4.4	P = 3.9
	C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	P = 4.3	P = 4.1
	D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO	P = 4.3	P = 3.6
	F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	P = 4.2	P = 3.8
	B. COLABORACIÓN Y REDES	P = 4.1	P = 3.5
	G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN	P = 4.1	P = 3.3

RESUMEN DE LAS ÁREAS. ALUMNADO

	Centro	Media
H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	A = 4.7	A = 4.1
C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	A = 4.4	A = 4
F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	A = 4.3	A = 3.7
B. COLABORACIÓN Y REDES	A = 4.3	

El equipo directivo y el profesorado están de acuerdo en la posición relativa de algunas áreas como “Liderazgo”, “Infraestructura y equipos” y “Colaboración y redes”. Ahora bien, es de destacar que las puntuaciones del equipo directivo son todas superiores a las del profesorado y, en general, todas las puntuaciones están por encima de la media.

Con respecto al área “Liderazgo” (A: ED=5; P=4.4), la diferencia se podría explicar por ser un equipo directivo exigente que tiene una percepción muy alta de su trabajo que el resto del claustro de profesores.

Con respecto al área “Infraestructura y equipos” (C: ED=4.8; P=4.3; A=4.4), existen discrepancias entre los tres grupos. Tendría sentido que el profesorado puntuase más alto, ya que son los docentes los que principalmente utilizan los equipamientos en la enseñanza. También es normal que el alumnado diese a esta área puntuaciones altas.

Con respecto al área “Desarrollo profesional continuo” (D: ED=4.5; P=4.3), la discrepancia podría venir sobre todo explicada por la diferente percepción que tienen ambos grupos sobre las posibilidades de participación del profesorado en actividades de desarrollo profesional continuo sobre el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con respecto al área “Pedagogía: apoyo y recursos” (E: ED=4.9; P=4.4), la diferencia entre profesorado y equipo directivo podría mostrar el conocimiento por parte del equipo directivo de los usos complementarios que el profesorado hace de la tecnología fuera de las horas lectivas; podría ser considerado una fortaleza.

Con respecto al área “Pedagogía: implementación en el aula” (F: ED=5; P=4.2), es habitual que el equipo directivo puntúe menos que los profesores y que el alumnado, probablemente porque el área hace referencia al trabajo de aula. Pero como en el área anterior, puntúa por encima del profesorado, lo que indica que el equipo directivo parece conocer la implementación en el aula de tecnologías digitales para el aprendizaje por parte del profesorado.

Es curioso que “Prácticas de evaluación” y “Competencias digitales del alumnado”, reciban puntuaciones tan altas, ya que suelen ser áreas donde se da un menor uso de las tecnologías digitales.

La alta puntuación en “Colaboración y redes” podría estar suponiendo que el centro implica a los actores internos y externos en la definición del uso de las tecnologías digitales, lo que indica que esta puede ser una fortaleza del funcionamiento de los centros educativos.

Finalmente, es interesante ver como para el alumnado es el desarrollo de su competencia digital el área más fuerte, existiendo una diferencia tanto con las puntuaciones que el equipo directivo y el profesorado dan al área como con las puntuaciones que el alumnado otorga a las otras áreas comparables. Una posible explicación es que el alumnado de Educación Primaria puede ser menos consciente

de lo que significa ser digitalmente competente que su profesorado y los equipos directivos y, por tanto, puede sobreestimar sus puntuaciones al no poder juzgar lo que no están aprendiendo en esta área.

Análisis de
resultados
tomando
como
referencia
las áreas de
forma
individual

A. Liderazgo

En SELFIE el concepto de liderazgo no se refiere solo a la toma de decisiones por parte del equipo directivo de forma centralizada, sino que también incluye liderazgo horizontal que promueve la participación de los diferentes actores y la combinación de ambas aproximaciones. En SELFIE esta área se refiere al papel que desempeña el liderazgo en la integración de las tecnologías digitales a nivel de centro educativo y en su uso efectivo para las principales labores del centro, es decir, la enseñanza y el aprendizaje.

Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Liderazgo” son los siguientes:

A. LIDERAZGO		
	Centro	Media
A1. Estrategia digital	ED = 5	ED = 3.7
	P = 4.6	P = 3.5
A2. Desarrollo de la estrategia con el profesorado	ED = 5	ED = 3.6
	P = 4.5	P = 3.7
A3. Nuevas modalidades de enseñanza	ED = 5	ED = 3.9
	P = 4.5	P = 4
A4. Tiempo para explorar la enseñanza digital	ED = 5	
	P = 4.7	
A5. Normas sobre derechos de autor y licencias de uso	ED = 4.8	
	P = 3.7	

Los datos muestran que el equipo directivo y el profesorado no coinciden en la posición relativa de los ítems, excepto en A4, que lo ponen en último lugar.

Para los ítems referidos a la existencia de una estrategia digital en el centro (A1) y a la implicación del profesorado en el desarrollo de la estrategia digital (A2), tanto en el caso del equipo directivo (A1: ED=5 y A2: ED=5), como en el caso del profesorado (A1: P=4.6 y A2: P=4.5), no se encuentran diferencias significativas entre sus puntuaciones medias, es decir, se tiene la percepción de que se cuenta con una

estrategia digital y se involucra al profesorado en el desarrollo de dicha estrategia digital, lo que puede ser considerado una fortaleza.

En cuanto a A4, el profesorado tiene la percepción de que tienen menos tiempo para explorar cómo mejorar su método de enseñanza con tecnologías digitales.

Hay una diferencia importante entre la percepción de respetar la normativa sobre derechos de autor, quizá habría que revisar si, por parte del profesorado, se conoce dicha normativa y se cumple.

B. Colaboración y redes

Esta área hace referencia a las medidas que los centros educativos pueden considerar para apoyar una cultura de colaboración y comunicación con el objetivo de compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de los límites del propio centro educativo.

Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Colaboración y redes” son los siguientes:

A. COLABORACIÓN Y REDES		
	Centro	Media
B1. Evaluación del progreso	ED = 4.8	ED = 3.5
	P = 4.3	P = 3.5
B2. Debate sobre el uso de la tecnología	ED = 4.5	ED = 3.7
	P = 4.4	P = 3.5
	A = 4.3	A = 3.7
B3. Colaboraciones	ED = 4.8	ED = 3.5
	P = 4.1	P = 3.4
B4. Sinergias para el aprendizaje mixto	ED = 4.8	
	P = 4.1	

El equipo directivo y profesorado están de acuerdo en la posición relativa de los ítems.

El ítem con una mayor puntuación es el referido a la revisión del progreso hecho en el centro respecto al uso de las tecnologías digitales en enseñanza (B1), seguido del referido al uso de las tecnologías para facilitar colaboraciones con organizaciones externas tales como otros centros educativos, instituciones culturales locales o empresas (B3).

Respecto a si en el centro se colabora con otros centros y/u organizaciones para apoyar el uso de tecnologías digitales (B4), la percepción que tienen tanto equipo directivo y profesorado es bastante alta, situándose en tercer lugar.

El ítem referido a la existencia de discusiones sobre las ventajas y desventajas de usar las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje (B2) está valorado en último lugar. No obstante, es interesante ver que en este ítem la puntuación media

estimada de profesores/as es algo menor que la del equipo directivo. Esta pequeña diferencia puede reflejar que el profesorado espera una mayor implicación como colectivo a la hora de discutir internamente cómo integrar las tecnologías en las prácticas de enseñanza-aprendizaje en el centro. Igualmente, la puntuación del alumnado podría reflejar la existencia de discusión dentro de las clases y también a nivel colectivo dentro del centro, ya que la puntuación es bastante alta.

C. Infraestructura y equipamiento

En SELFIE esta área hace referencia a la existencia de una infraestructura adecuada, fiable y segura (por ejemplo, equipos, software, recursos informativos, conexión a internet, asistencia técnica o espacio físico). Estos elementos pueden permitir y facilitar el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Infraestructura y equipamiento” son los siguientes:

C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS		
	Centro	Media
C1. Infraestructura	ED = 4.8	ED = 4.2
	P = 4.5	P = 3.9
C2. Dispositivos generales para la enseñanza	ED = 4.8	ED = 4.4
	P = 4.6	P = 4.2
C3. Acceso a internet	ED = 5	ED = 4.5
	P = 4.6	P = 4.3
	A = 4.7	A = 3.9
C5. Asistencia técnica	ED = 5	ED = 4.2
	P = 4.4	P = 3.9
	A = 4.6	A = 4
C7. Protección de datos	ED = 5	ED = 4.4
	P = 4.7	P = 4.4
C8. Dispositivos digitales para el aprendizaje	ED = 4.8	ED = 4.3
	P = 4.4	P = 4
	A = 4	A = 4.1
C10. Dispositivos para el alumnado	ED = 4.5	
	P = 3.8	
C11. Brecha digital: medidas para identificar dificultades	ED = 4.8	
	P = 4.1	
C12. Brecha digital: apoyo para abordar dificultades	ED = 4.8	
	P = 4.2	

C13. Traer el propio dispositivo	ED = 5	
	P = 4.5	
C14. Espacios físicos	ED = 5	
	P = 4.1	
C15. Tecnologías asistenciales	ED = 4.8	
	P = 4	
C16. Bibliotecas/repositorios en línea	ED = 5	
	P = 3.7	

El profesorado tiende a ser más crítico que el equipo directivo en todos los ítems.

El profesorado y el equipo directivo sitúan en los primeros lugares los ítems relacionados con la disponibilidad de una conexión a internet de calidad (C3: ED=5; P=4.6) y la posibilidad de que el alumnado pueda traer sus propios dispositivos portátiles y utilizarlos durante las clases (C13: ED=5; P=4.5). Lo que menos valoran es que el centro disponga de dispositivos que el alumnado pueda llevarse a su casa (C10: ED=4.5; P=3.8) y, en el caso del profesorado, la existencia de repositorios o bibliotecas en línea que contienen materiales de enseñanza y aprendizaje, que parece que no conocen que existan, pese a lo que indica el equipo directivo (C16: ED=5; P=3.7), algo que habría que plantearse como una debilidad.

El alumnado no difiere demasiado de la valoración dada a la conexión a internet por sus profesores/as situando el ítem referido a ella como el primero más valorado de entre los 3 ítems que se les preguntan (C3: A=4.7). Por tanto, para los alumnos no existe una diferencia generacional en lo que se considera “conexión de calidad” y es igual de exigente en cuanto a la conectividad. El ítem referido a la disponibilidad de dispositivos de la escuela que puedan ser usados cuando los necesiten es el peor valorado (C8: A=4), lo que puede ser considerado una debilidad.

Por otro lado, el equipo directivo y el profesorado no están de acuerdo al valorar la existencia de apoyo técnico cuando lo necesitan (C5: ED=5; P=4.4). Este no es el caso para alumnos/as cuya valoración de este ítem es mayor que la de los otros dos perfiles (C5: A=4.6) lo cual puede deberse a que los docentes puedan dar respuesta a los problemas tecnológicos más básicos que el alumnado de primaria pueda tener.

También habría que analizar la discrepancia que se produce en C14, por qué el profesorado piensa que los espacios físicos facilitan menos la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales.

Finalmente, también se podría reflexionar sobre la alta puntuación, en general, de los ítems C11 y C12, por lo que se puede decir que en el centro existe la percepción de que se tienen medidas para identificar las dificultades que surgen con la enseñanza y el aprendizaje remotos, así como un plan para ayudar a los profesores a enfrentar los desafíos que surgen con la enseñanza y el aprendizaje remotos, relacionados con las necesidades de aprendizaje de los alumnos y su contexto socioeconómico, lo que puede ser considerado una fortaleza.

D. Desarrollo profesional continuo

Para llevar a cabo de forma efectiva la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es imprescindible que los docentes posean un buen nivel de conocimiento y de seguridad en el uso de las TIC. Al ser un ámbito con cambios

continuos es necesario que el desarrollo profesional se realice de forma sostenida en el tiempo.

En esta área de SELFIE se estudia si el centro facilita o no el desarrollo profesional continuo (DPC) de su personal a todos los niveles y si invierte o no en este proceso. El DPC puede respaldar el desarrollo y la integración de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que utilicen tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.

D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO		
	Centro	Media
D1. Necesidades de DPC	ED = 4.5	ED = 3.6
	P = 4.2	P = 3.5
D2. Participación en el DPC	ED = 4.8	ED = 4
	P = 4.4	P = 3.7
D3. Intercambio de experiencias	ED = 4.3	ED = 3.8
	P = 4.3	P = 3.5

La existencia de oportunidades para participar en formación para mejorar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje es el ítem con una puntuación media estimada más alta por el equipo directivo, pero el profesorado le da una puntuación menor (D2: ED=4.8; P=4.4). Los datos muestran que los docentes consideran en menor medida que el equipo directivo la disponibilidad de oportunidades para participar en actividades de desarrollo profesional continuo en el uso de las tecnologías digitales. Una posible explicación a este hecho es que tengan más claro y en mente las barreras para la participación en dichas actividades al afectarles directamente.

Los otros dos ítems tratan el apoyo que los equipos directivos dan al desarrollo profesional continuo de los docentes. Concretamente a la discusión entre profesorado y equipos directivos de las necesidades formativas en esta área (D1) y, por otro, el apoyo de los directivos a las prácticas de intercambio de experiencias sobre el uso de las tecnologías digitales dentro del centro educativo (D3). No existen diferencias significativas entre las percepciones de los dos grupos (D1: ED=4.5; P=4.2 y D3: ED=4.3; P=4.3). Destaca el hecho de que el profesorado tiene la percepción de que el equipo directivo reflexiona con ellos sobre las necesidades de DPC y la percepción del equipo directivo lo confirma.

E. Pedagogía: Apoyos y recursos

En SELFIE esta área tiene en cuenta la preparación del uso de tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS		
	Centro	Media
E1. Recursos educativos en línea	ED = 4.8	ED = 4.3
	P = 4.7	P = 4.5
E2. Creación de recursos digitales	ED = 4.5	ED = 3.8
	P = 4.1	P = 3.9
E3. Empleo de entornos virtuales de aprendizaje	ED = 5	ED = 3.6
	P = 4	P = 3.6
E4. Comunicación con la comunidad educativa	ED = 5	ED = 4.3
	P = 4.6	P = 4.3
E5. Recursos educativos abiertos	ED = 5	
	P = 4.5	

El área “Pedagogía: Apoyos y recursos” es una de las áreas con puntuaciones medias estimadas más altas. Entre los ítems que conforman el área destaca, por su elevada puntuación, el referido a la búsqueda por parte de los docentes de recursos educativos digitales (E1: ED=4.8; P=4.7) que se muestra como una práctica muy extendida en los centros de primaria. También se da importancia al uso de las tecnologías digitales para la comunicación con miembros de la comunidad educativa (alumnos/as, otros profesores/as, familias...) donde profesorado y equipo directivo tienen puntuaciones por encima de la media (E4: ED=5, P=4.6).

Respecto al uso de entornos virtuales de aprendizaje (E3), las puntuaciones demuestran que según el equipo directivo son una herramienta muy utilizada, mientras que los resultados del ítem referido al nivel de creación propia de recursos digitales

(E2) parecen confirmar que los docentes buscan recursos digitales en mayor medida que crean los suyos propios.

Por último, respecto al ítem E5, el equipo directivo tiene una percepción mayor respecto al profesorado sobre que este utilice recursos educativos abiertos.

F. Pedagogía: Implementación en el aula

El uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula no tiene por qué reproducir modelos clásicos y las tecnologías digitales pueden ser catalizadoras de innovaciones pedagógicas y facilitar el desarrollo de prácticas en el aula que fomenten la colaboración, personalización, transversalidad, creatividad etc.

En SELFIE esta área se define como la implementación en el aula de tecnologías digitales para el aprendizaje, mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA		
	Centro	Media
F1. Adaptación a las necesidades del alumnado	ED = 5	ED = 3.9
	P = 4.4	P = 3.8
	A = 4.7	A = 3.7
F3. Fomento de la creatividad	ED = 5	ED = 3.8
	P = 4.2	P = 3.8
F4. Implicación del alumnado	ED = 5	ED = 4
	P = 4.3	P = 4.1
	A = 4.4	A = 3.7
F5. Colaboración del alumnado	ED = 5	ED = 3.8
	P = 4.1	P = 3.7
	A = 4	A = 3.7
F6. Proyectos interdisciplinares	ED = 4.8	ED = 3.6
	P = 4	P = 3.6

En esta área, tanto el equipo directivo como el profesorado están casi de acuerdo en la posición relativa de los ítems, lo que puede considerarse una fortaleza.

Tanto el equipo directivo como el profesorado creen que los docentes utilizan las tecnologías digitales sobre todo para personalizar el aprendizaje a las necesidades individuales de alumnos/as (F1), para el uso para el fomento de la creatividad (F3) y para realizar actividades de aprendizaje digitales que motivan al alumnado (F4). Pero hay una diferencia significativa entre ambos grupos.

La valoración del alumnado se diferencia en cuanto al uso por parte del profesorado para implicarles en los procesos de enseñanza-aprendizaje (F4: ED=5; A=4.4) donde dan una puntuación media menor que la del equipo directivo, evidenciando tal vez una sobrevaloración por parte del equipo directivo del mero uso de la tecnología como factor motivador para el alumnado, que tiene su uso integrado en su día a día. Lo

mismo pasa con F5. El equipo directivo parece que sobrevalora el que el profesorado utilice tecnologías digitales para facilitar la colaboración entre el alumnado.

Finalmente, llama la atención que los alumnos indican que realizan actividades utilizando las TIC acorde a sus necesidades y esto no se traduce en una mayor implicación en las tareas; quizá estas tareas promuevan poco la participación del alumnado por mecánicas o repetitivas, habría que investigar las causas.

G. Prácticas de Evaluación

Las prácticas de evaluación son un elemento clave en las estrategias de desarrollo de la capacidad digital de los centros. Habitualmente las prácticas de evaluación se llevan a cabo de manera presencial y sin usar tecnologías digitales. Sin embargo, estas ofrecen nuevas posibilidades y aportan elementos nuevos que se pueden considerar en el proceso de evaluación del alumnado (portafolios, intervenciones en foros, blogs...). También pueden ser útiles para obtener una retroalimentación más precisa sobre el propio aprendizaje y evaluar competencias digitales y otras competencias transversales.

Por último, la evaluación usando tecnologías digitales es también un elemento clave en situaciones de emergencia donde la educación debe llevarse a cabo de manera remota (como el caso de desastres naturales).

G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN		
	Centro	Media
G1. Evaluación de las capacidades	ED = 5	ED = 3.7
	P = 4.3	P = 3.6
G3. Retroalimentación adecuada	ED = 5	ED = 3.4
	P = 4.2	P = 3.3
G5. Autorreflexión sobre el aprendizaje	ED = 4.5	ED = 3.3
	P = 3.9	P = 3.2
G6. Comentarios a otros alumnos sobre su trabajo	ED = 4.8	ED = 3.2
	P = 3.8	P = 3
G7. Evaluación digital	ED = 5	
	P = 4.3	
G8. Documentación del aprendizaje	ED = 4.8	
	P = 4.2	
G9. Empleo de datos para mejorar el aprendizaje	ED = 4.5	
	P = 4.3	
G10. Evaluación de las capacidades desarrolladas fuera del centro	ED = 4.5	
	P = 3.8	

Tanto en el caso del equipo directivo como en el del profesorado “Prácticas de evaluación” presenta discrepancias significativas, ya que para el primero es un área

con una puntuación muy alta, pero para el segundo es un área con una puntuación media más baja (ED=4.8; P=4.1) y, por tanto, con algún margen de mejora.

El profesorado, en general, puntúa más alto la utilización de las TIC para evaluar, pero este no es el caso, y habría que estudiar por qué. Entre las prácticas de evaluación propuestas, aquella que es considerada por el equipo directivo y el profesorado como la más común es el uso de tecnologías digitales para evaluar las capacidades del alumnado (G1: ED=5; P=4.3), por ejemplo, comunicación, colaboración o resolución de problemas, aunque la diferencia entre el equipo directivo y el profesorado es muy significativa, habría que ver por qué.

El uso de las tecnologías para dar retroalimentación a tiempo y adecuada al alumnado sobre su progreso de aprendizaje (G3) y para hacer reflexionar sobre el propio aprendizaje a partir de elementos como test online, juegos educativos o portafolios digitales (G5), están también muy por encima de la media, por lo que parece que en el centro se hace evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación mediante las TIC.

La práctica menos común, tanto por equipo directivo como profesorado, es valorar las habilidades digitales que el alumnado ha desarrollado fuera del centro educativo.

Hay que destacar el resultado obtenido en G7 y analizar su significado. El equipo directivo tiene la percepción de que ayuda al profesorado a utilizar tecnologías digitales para fines de evaluación, y el profesorado percibe menos esto, lo que podría ser considerado una debilidad.

Finalmente, se podrían analizar las discrepancias entre equipo directivo y profesorado sobre proporcionar instrumentos digitales a los alumnos para que estos documenten su propio aprendizaje (cuadernos de aprendizaje...) (G8) y sobre el uso de las tecnologías para que los alumnos/as comenten el trabajo de sus compañeros/as (G6), ya que el equipo directivo tiene la percepción de que el profesorado sí utiliza tecnologías digitales para que el alumnado pueda realizar observaciones constructivas sobre el trabajo de sus compañeros, pero el profesorado tiene una percepción menor.

H. Competencia digital del alumnado

La competencia digital ha sido definida como una de las competencias clave para vivir y trabajar en las sociedades actuales, es por ello de especial importancia que se desarrolle desde edades tempranas y de una forma integral.

H. COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO		
	Centro	Media
H1. Comportamiento seguro	ED = 5	ED = 4.1
	P = 4.5	P = 4
	A = 4.7	A = 4.2
H3. Comportamiento responsable	ED = 5	ED = 4.2
	P = 4.5	P = 4.1
	A = 4.6	A = 4.2
H4. Verificar la calidad de la información	ED = 4.8	ED = 3.8

			P = 4.3	P = 3.8
			A = 4.6	A = 3.9
	H6. Otorgar reconocimiento al trabajo de los demás	ED = 4.5	ED = 3.7	
		P = 4.1	P = 3.7	
	H7. Creación de contenidos digitales	ED = 4.8	ED = 3.7	
		P = 4.5	P = 3.8	
	H8. Aprender a comunicarse	ED = 4.8	ED = 4	
		P = 4.7	P = 3.9	
	H10. Habilidades digitales para diferentes materias	ED = 5		
		P = 4.5		
		A = 4.8		
	H13. Resolver problemas técnicos	ED = 4.5		
		P = 4		

En primer lugar, lo que llama la atención es la alta valoración que se da a todos los ítems, por lo que se puede decir que el centro fomenta el uso de las TIC, lo que es una fortaleza. El profesorado tiene una percepción peor que el alumnado en todos los ítems que afectan a este, pero el equipo directivo valora siempre más alto.

En general, se puede decir que el alumnado tiene un conocimiento del comportamiento seguro en la red, que aprende en el centro las reglas de la netiqueta y buen comportamiento en la red, que la búsqueda de información se realiza de acuerdo a un protocolo que asegure su fiabilidad y calidad, que aprende en el centro a comunicarse utilizando tecnologías digitales y que utiliza la tecnología en las diferentes asignaturas.

En la resolución de problemas técnicos (H13) y la creación de contenidos digitales (H7), el equipo directivo cree que el alumnado es más competente de lo que opina el profesorado, ya que da una valoración mayor.

Análisis de las preguntas “Otras áreas”	Factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo		
	En %		
		Centro	Media
	Falta de fondos	ED =	ED = 34
		P = 16.7	P = 29
	Equipo digital insuficiente	ED = 25	ED = 26
		P =	P = 40
	Conexión a Internet poco fiable o lenta	ED =	ED = 19
		P = 16.7	P = 28
	Limitaciones del espacio escolar	ED = 50	ED = 13

	P = 14.8	P = 19
Apoyo técnico limitado o inexistente	ED =	ED = 18
	P = 13	P = 21
Falta de tiempo para los profesores	ED = 25	ED =
	P = 44.4	P =
Profesores con competencias digitales insuficientes	ED =	ED = 39
	P = 13	P = 29
Alumnos con competencias digitales insuficientes	ED =	ED = 7
	P =	P = 10
Otros	ED = 50	ED = 18
	P = 25.9	P = 15

Respuestas muy dispares ante la pregunta sobre los factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo. Para el equipo directivo la barrera más importante es la limitación del espacio escolar (amenaza) y otros factores (habría que preguntar cuáles). También el equipo digital insuficiente y la falta de tiempo para los profesores.

Para el profesorado, la falta de tiempo, la falta de fondos, conexión a Internet poco fiable o lenta y otros.

Respecto al nivel de competencia digital del alumnado, ni equipo directivo ni profesorado consideran que sea un problema, ya que no lo han señalado. Sin embargo, no sucede lo mismo con la competencia digital del profesorado, ya que un 13 % de los profesores lo han señalado.

Factores negativos para aprendizaje mixto

Se consideran los siguientes factores: baja competencia digital de las familias; los profesores carecen de tiempo para desarrollar material para la enseñanza remota; los profesores carecen de tiempo para contestar a los alumnos y existen dificultades en apoyar a las familias y/o los tutores a ayudar a los alumnos con el aprendizaje a distancia.

Factores positivos para aprendizaje mixto

Muchas discrepancias entre el equipo directivo y el profesorado en este punto. Por ejemplo, para el 75 % del equipo directivo el centro tiene experiencia en el uso de entornos de aprendizaje virtual, pero este porcentaje baja al 48,1 % cuando se pregunta al profesorado. Lo mismo pasa cuando se pregunta sobre la participación en redes profesionales. El 50 % del equipo directivo lo ve un factor positivo, pero solo el 18,5 % del profesorado lo ve así. Habría que estudiar el por qué de esta discrepancia.

Otros factores positivos considerados serían que los profesores colaboran dentro del centro para el uso de la tecnología digital y la creación de recursos (ED=75 %; P=59,3 %) y que el centro tiene una comunicación regular y bien organizada con las familias y/o tutores (ED=75 %; P=59,3 %).

También hay que destacar que se percibe que el centro tiene una estrategia digital (ED=75 %; P=66,7 %).

Utilidad de las actividades de desarrollo profesional continuo (DPC) en el uso de las tecnologías digitales

Con la finalidad de ampliar la información sobre las actividades de formación en el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza y aprendizaje, se preguntó a los docentes que habían participado en alguna actividad en el último año sobre la utilidad percibida de la formación.

Lo normal es que, en opinión del profesorado, las actividades que son más útiles para aprender a aplicar las tecnologías en educación son aquellas que se llevan a cabo dentro del mismo centro. Así pues, los valores más elevados de utilidad se suelen observar en los ítems referidos al desarrollo profesional a través de la colaboración con otros docentes en el mismo centro (P=4.5) y a otra formación interna (P=4.4), como talleres organizados por los coordinadores TIC o la observación del uso de la tecnología por otros colegas del centro.

Es posible que estos valores elevados se deban a que son dos tipos de formación flexibles y fácilmente adaptables a las necesidades y realidades específicas de cada centro y/o de los docentes. Normalmente los docentes valoran en menor medida la utilidad del aprendizaje en red con docentes de otros centros ya sea de forma presencial mediante visitas a otros centros (P=3.2) o en línea mediante la participación en redes profesionales (P=3.9).

Los ítems permiten comparar la utilidad percibida de la modalidad formativa presencial y la modalidad formativa en línea en el aprendizaje del uso de las tecnologías digitales. Los datos muestran que los docentes consideran que la modalidad en línea tiene una utilidad mayor (P=4.4 en línea y P=4.2 presencial). Finalmente, los docentes valoran bastante la utilidad de los programas formales acreditados como cursos acreditados cortos u otros diplomas (P=4.3).

Seguridad en el manejo de la tecnología

La seguridad en el manejo de la tecnología por parte del profesorado ha sido detectada como uno de los factores que promueven y facilitan el uso y la eficacia de las tecnologías digitales en educación. Por esta razón, en el cuestionario se ha incluido una pregunta sobre cómo de seguros se sienten los docentes en la aplicación de las tecnologías digitales para diferentes actividades.

En primer lugar, declaran sentirse seguros manejando la tecnología digital para la comunicación con el alumnado y las familias (P=4.5; M=4.2).

En segundo lugar, están seguros de usar la tecnología como complemento en la labor docente, utilizando dispositivos tales como pizarras electrónicas o proyectores e incorporando recursos educativos, como tests en línea, mapas mentales y simulaciones (P=4.3; M=4.1).

En tercer lugar, declaran sentirse relativamente seguros a la hora de usar la tecnología para preparar las clases mediante la creación o edición de recursos en línea (P=4.2; M=3.9).

Finalmente, con diferencia, el área en la que se sienten menos seguros es en el uso de la tecnología digital para evaluar y proveer comentarios y apoyo derivado de la evaluación al alumnado (P=4.1; M=3.5).

Estos resultados están en consonancia con los resultados de los ítems presentados en las áreas analizadas y confirman que las tareas donde los docentes se sienten más inseguros en el uso de la tecnología digital, son también aquellas en las que se desarrollan menos actividades usando tecnologías digitales.

Porcentaje de tiempo para enseñar utilizando tecnologías digitales

SELFIE incluye una pregunta sobre el tiempo de uso de la tecnología digital en el desarrollo de prácticas docentes. Concretamente, se pregunta al profesorado sobre el porcentaje de tiempo empleado en los últimos 3 meses en su práctica docente.

- El 13 % de los docentes, declara utilizar tecnología digital entre el 26 % y el 50 % de su tiempo lectivo.
- El 82 % emplea más del 50 % de su tiempo lectivo, lo que se puede definir como usuario intensivo.

Adopción de tecnología

Respecto a la velocidad de adopción de las innovaciones relacionadas con las tecnologías digitales, los datos muestran que el equipo directivo se considera pionero en mayor medida que el profesorado. De hecho, el 50 % del equipo directivo declara que es de los innovadores que exploran nuevas tecnologías, mientras en el caso del profesorado este porcentaje se limita al 23 %. Una posible explicación es que los directivos se estén comparando no con otros directivos sino con el profesorado en general y sí que tengan un perfil más pro-tecnológico. Por otro lado, puede también haber un sesgo de deseabilidad social que esté sesgando los resultados del equipo directivo.

Uso de la tecnología digital por parte del alumnado

Respecto al uso de la tecnología, el orden es el siguiente:

- En el centro para tareas escolares (A=4.9; M=3), y el 93 % del alumnado la utiliza más de una hora al día.
- En el hogar para tareas escolares (A=4.4; M=3), y el 44 % del alumnado la utiliza más de una hora al día.
- Realizar actividades fuera del centro en las que no se utiliza tecnología, por ejemplo, participar en deportes, música, lectura, o reunirse con amigos (A=4; M=3.7), y un 58 % hace estas actividades más de una hora al día.
- En el hogar para el ocio, por ejemplo, videojuegos, chat, ver vídeos o escuchar música (A=3.6; M=3.6), y el 40 % la utiliza más de una hora al día.
- Se utiliza fuera del centro para actividades de aprendizaje no relacionadas con el centro educativo, como por ejemplo robótica o clases particulares de idiomas (A=1.9; M=2.4), y el 67 % de los alumnos nunca la usan para este fin.

Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo

El 94 % manifiesta que tiene acceso a un dispositivo digital adecuado para realizar su trabajo escolar.

Conocimiento técnico del alumnado

Cuando las lecciones se imparten en casa con tecnologías digitales, los datos más representativos son los siguientes:



	— El 88,8 % del alumnado sabe cómo utilizar el software o las aplicaciones sin ayuda, mientras que el 28,5 % le pide ayuda a su familia. — El 66,1 % encuentra ayuda en Internet. — Un 81,8 % manifiesta que le han dado información sobre cómo debe usar los dispositivos digitales. — Un 28,5 % a menudo se distrae cuando usa dispositivos digitales para estudiar.
	CONCLUSIONES
	Teniendo en cuenta el resumen de las áreas a nivel general, el equipo directivo y el profesorado están de acuerdo en la posición relativa de algunas áreas como “Liderazgo”, “Infraestructura y equipos” y “Colaboración y redes”. Ahora bien, es de destacar que las puntuaciones del equipo directivo son todas superiores a las del profesorado y, en general, todas las puntuaciones están por encima de la media. Es interesante ver como para el alumnado es el desarrollo de su competencia digital el área más fuerte, existiendo una diferencia tanto con las puntuaciones que el equipo directivo y el profesorado dan al área como con las puntuaciones que el alumnado otorga a las otras áreas comparables. Una posible explicación es que el alumnado de Educación Primaria puede ser menos consciente de lo que significa ser digitalmente competente que su profesorado y los equipos directivos y, por tanto, puede sobreestimar sus puntuaciones al no poder juzgar lo que no están aprendiendo en esta área. Los aspectos más significativos por áreas son los siguientes: A. Liderazgo. Se tiene la percepción de que se cuenta con una estrategia digital y se involucra al profesorado en el desarrollo de dicha estrategia digital, lo que puede ser considerado una fortaleza. El profesorado tiene la percepción de que tienen menos tiempo para explorar cómo mejorar su método de enseñanza con tecnologías digitales. Hay una diferencia importante entre la percepción de respetar la normativa sobre derechos de autor, quizá habría que revisar si, por parte del profesorado, se conoce dicha normativa y se cumple. B. Colaboración y redes. En el centro se evalúan los progresos en materia de enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales y se debate sobre las ventajas y desventajas de la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales. Respecto a si en el centro se colabora con otros centros y/u organizaciones para apoyar el uso de tecnologías digitales, la percepción que tienen tanto equipo directivo y profesorado es bastante alta. C. Infraestructura y equipos. En el centro la infraestructura digital respalda la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales. También se cuenta con dispositivos digitales para su uso en la enseñanza y se facilita el acceso a internet para la enseñanza y el aprendizaje. Por



otro lado, se dispone de asistencia técnica cuando surgen problemas con las tecnologías digitales.

El alumnado no difiere demasiado de la valoración dada a la conexión a internet por sus profesores/as por lo que para este no existe una diferencia generacional en lo que se considera “conexión de calidad” y es igual de exigente en cuanto a la conectividad.

D. Desarrollo profesional continuo.

Se debate con el profesorado sobre sus necesidades de DPC en lo relativo a la enseñanza con tecnologías digitales y, además, este tiene acceso a posibilidades de DPC en lo relativo a la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales.

E. Pedagogía: apoyo y recursos.

Destaca la búsqueda por parte de los docentes de recursos educativos digitales, en mayor medida que crean los suyos propios. También se da importancia al uso de las tecnologías digitales para la comunicación con miembros de la comunidad educativa (alumnos/as, otros profesores/as, familias...) donde profesorado y equipo directivo tienen puntuaciones por encima de la media. Respecto al uso de entornos virtuales de aprendizaje, las puntuaciones demuestran que son una herramienta muy utilizada.

F. Pedagogía: implementación en el aula.

En esta área, tanto el equipo directivo como el profesorado están casi de acuerdo en la posición relativa de los ítems, lo que puede considerarse una fortaleza.

Tanto el equipo directivo como el profesorado creen que los docentes utilizan las tecnologías digitales sobre todo para personalizar el aprendizaje a las necesidades individuales de alumnos/as, para el uso para el fomento de la creatividad y para realizar actividades de aprendizaje digitales que motivan al alumnado.

Llama la atención que los alumnos indican que realizan actividades utilizando las TIC acorde a sus necesidades y esto no se traduce en una mayor implicación en las tareas; quizá estas tareas promuevan poco la participación del alumnado por mecánicas o repetitivas, habría que investigar las causas.

G. Prácticas de evaluación.

Entre las prácticas de evaluación propuestas en las que se utilizan las TIC, aquella que es considerada por el equipo directivo y el profesorado como la más común es el uso de tecnologías digitales para evaluar las capacidades del alumnado, por ejemplo, comunicación, colaboración o resolución de problemas. El uso de las tecnologías para dar retroalimentación a tiempo y adecuada al alumnado sobre su progreso de aprendizaje y para hacer reflexionar sobre el propio aprendizaje a partir de elementos como test online, juegos educativos o portafolios digitales, están también muy por encima de la media, por lo que parece que en el centro se hace evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación mediante las TIC.

H. Competencia digital del alumnado.

En general, se puede decir que el alumnado tiene un conocimiento del comportamiento seguro en la red, que aprende en el centro las reglas de la netiqueta y buen



comportamiento en la red, que la búsqueda de información se realiza de acuerdo a un protocolo que asegure su fiabilidad y calidad, que aprende en el centro a comunicarse utilizando tecnologías digitales y que utiliza la tecnología en las diferentes asignaturas.

En cuanto al análisis de otras áreas, algunas de las conclusiones son las siguientes:

- Ante la pregunta sobre los factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo tanto profesorado como equipo directivo son conscientes de que los principales factores son la limitación de espacio escolar y la falta de tiempo para los profesores.
- En opinión del profesorado, las actividades que son más útiles para aprender a aplicar las tecnologías en educación son aquellas que se llevan a cabo dentro del mismo centro. También son más útiles las actividades de desarrollo profesional continuo impartidas en línea, ya que estas son más flexibles y se adaptan mejor a las necesidades de cada docente.
- Dentro de la seguridad en el manejo de la tecnología, el profesorado manifiesta sentirse seguro haciendo uso de las tecnologías para comunicarse con el alumnado y las familias, como complemento en la labor docente, utilizando dispositivos tales como pizarras electrónicas o proyectores e incorporando recursos educativos, como tests en línea, mapas mentales y simulaciones, y para preparar las clases mediante la creación o edición de recursos en línea.
- Existe un alto porcentaje de profesorado que emplea más del 50 % de su tiempo lectivo usando la tecnología digital en el desarrollo de prácticas docentes.
- Un alto porcentaje del alumnado manifiesta que tiene acceso a un dispositivo digital adecuado para realizar su trabajo escolar.

ANÁLISIS SELFIE SECUNDARIA Y BACHILLERATO

Fecha de realización:

Del 27/01/2025 al 03/02/2025

Participación

100 % Equipo directivo 57 % Profesores 78 %
Alumnado

RESPUESTAS

Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE

RESUMEN DE LAS ÁREAS. EQUIPO DIRECTIVO

	Centro	Media
E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS	ED = 5	ED = 4.1
F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	ED = 5	ED = 3.8
A. LIDERAZGO	ED = 5	ED = 3.9
B. COLABORACIÓN Y REDES	ED = 5	ED = 3.6
C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	ED = 5	ED = 4.3
D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO	ED = 5	ED = 3.8
G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN	ED = 4.6	ED = 3.2
H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	ED = 4.4	ED = 4

RESUMEN DE LAS ÁREAS. PROFESORADO		
	Centro	Media
E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS	P = 4.5	P = 4.1
F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	P = 4.3	P = 3.8
A. LIDERAZGO	P = 4.2	P = 3.7
H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	P = 4.1	P = 3.8
C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	P = 4	P = 4.1
D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO	P = 3.9	P = 3.5
G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN	P = 3.9	P = 3.2
B. COLABORACIÓN Y REDES	P = 3.6	P = 3.4

RESUMEN DE LAS ÁREAS. ALUMNADO		
	Centro	Media
E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS	A = 4.3	
H. COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO	A = 3.9	A = 3.7 / 3.6
C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	A = 3.9	A = 3.8 / 3.6
F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA	A = 3.9	A = 3.5 / 3.4
G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN	A = 3.5	A = 3.1 / 2.9
B. COLABORACIÓN Y REDES	A = 3.1	

En general, el equipo directivo y el profesorado están de acuerdo en la posición relativa de las distintas áreas. Ahora bien, es de destacar que las puntuaciones del equipo directivo son todas superiores a las del profesorado, en algún caso de manera significativa como en las áreas de “Liderazgo” o “Infraestructura y equipos”.

Con respecto al área “Liderazgo”, la diferencia se podría explicar por ser un equipo directivo exigente que tiene una percepción más alta de su trabajo que el resto del claustro de profesores.

Con respecto al área “Colaboración y redes” el equipo directivo tiene una visión significativamente más positiva que el profesorado sobre el uso de las tecnologías que se da en los centros para colaborar y trabajar en red, tanto dentro como fuera del propio centro.

Con respecto al área “Infraestructura y equipos”, tendría sentido que el profesorado puntuase más alto, ya son los docentes los que principalmente utilizan los equipamientos en la enseñanza. También es normal que el alumnado dé a esta área puntuaciones altas.

Con respecto al área “Desarrollo profesional continuo”, la discrepancia podría venir sobre todo explicada por la diferente percepción que tienen ambos grupos sobre las posibilidades de participación del profesorado en actividades de desarrollo profesional continuo sobre el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

	Con respecto al área “Pedagogía: apoyo y recursos”, la diferencia entre profesorado y equipo directivo podría mostrar una sobreestimación por parte del equipo directivo de los usos complementarios que el profesorado hace de la tecnología fuera de las horas lectivas, aunque no es muy significativo. Con respecto al área “Pedagogía: implementación en el aula”, es habitual que el equipo directivo puntúe menos que los profesores y que el alumnado, probablemente porque el área hace referencia al trabajo de aula. En esta área el alumnado puntúa bastante alto. En el área en el que se da un menor uso de las tecnologías digitales es “Prácticas de evaluación” seguida por “Competencias digitales del alumnado” en el caso del equipo directivo y “Colaboración y redes” en el caso del profesorado. Estas áreas son las que tienen un mayor margen de crecimiento en los centros de Educación Primaria y pese a que se puede argumentar que antes del cierre causado por la COVID 19 tal vez la evaluación usando la tecnología fuera menos relevante o necesaria, ya que solía realizarse siempre o casi siempre de forma presencial, es ahora un área importante para poder implementar de forma exitosa modelos de enseñanza remota en línea o <i>blended learning</i> - educación semipresencial. Del mismo modo, en este tipo de modelos, es muy importante implicar a los actores internos y externos en la definición del uso de las tecnologías digitales y las bajas puntuaciones en el área de “Colaboración y redes” indica que esta puede ser una debilidad del funcionamiento de los centros educativos. Finalmente, es interesante ver como para el alumnado es el área “Pedagogía: apoyo y recursos” la más importante, existiendo una diferencia tanto con las puntuaciones que el equipo directivo y el profesorado dan al área como con las puntuaciones que el alumnado otorga a las otras áreas comparables. En cambio, el alumnado parece algo más consciente de lo que significa ser digitalmente competente respecto a la percepción que tiene su profesorado y el equipo directivo (D: ED=4.4; P=4.1; A=3.9) y, por tanto, no parece que esté sobreestimando sus puntuaciones al poder juzgar lo que no están aprendiendo en esta área.														
Análisis de resultados tomando como referencia las áreas de forma individual	A. Liderazgo En SELFIE el concepto de liderazgo no se refiere sólo a la toma de decisiones por parte del equipo directivo de forma centralizada, sino que también incluye liderazgo horizontal que promueve la participación de los diferentes actores y la combinación de ambas aproximaciones. En SELFIE esta área se refiere al papel que desempeña el liderazgo en la integración de las tecnologías digitales a nivel de centro educativo y en su uso efectivo para las principales labores del centro, es decir, la enseñanza y el aprendizaje. Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Liderazgo” son los siguientes: <table><tr><th colspan="3">A. LIDERAZGO</th></tr><tr><th></th><th>Centro</th><th>Media</th></tr><tr><td rowspan="2">A1. Estrategia digital</td><td>ED = 5</td><td>ED = 3.7</td></tr><tr><td>P = 4.4</td><td>P = 3.5</td></tr><tr><td>A2. Desarrollo de la estrategia con el profesorado</td><td>ED = 5</td><td>ED = 3.7</td></tr></table>	A. LIDERAZGO				Centro	Media	A1. Estrategia digital	ED = 5	ED = 3.7	P = 4.4	P = 3.5	A2. Desarrollo de la estrategia con el profesorado	ED = 5	ED = 3.7
A. LIDERAZGO															
	Centro	Media													
A1. Estrategia digital	ED = 5	ED = 3.7													
	P = 4.4	P = 3.5													
A2. Desarrollo de la estrategia con el profesorado	ED = 5	ED = 3.7													

	P = 4.5	P = 3.7
A3. Nuevas modalidades de enseñanza	ED = 5	ED = 4
	P = 4.4	P = 3.9
A4. Tiempo para explorar la enseñanza digital	ED = 5	
	P = 3.3	
A5. Normas sobre derechos de autor y licencias de uso	ED = 5	
	P = 4.2	

Los datos muestran que, tanto para el equipo directivo como para el profesorado, el ítem con puntuación media estimada más alta es el referido a la implicación del profesorado en el desarrollo de la estrategia digital (A2).

Si tenemos también en cuenta la existencia de una estrategia digital en el centro (A1) y a la implicación del profesorado en el desarrollo de la estrategia digital (A2), tanto para el caso del profesorado como del equipo directivo se tiene la percepción de que la estrategia digital del centro está formalmente definida y, además, depende en buena medida de las aportaciones de profesores/as individuales, apoyados por el equipo directivo, lo que es una fortaleza.

En cuanto a A4, el profesorado tiene la percepción de que tienen menos tiempo para explorar cómo mejorar su método de enseñanza con tecnologías digitales.

Hay una diferencia entre la percepción de respetar la normativa sobre derechos de autor, son valores altos pero el profesorado puntúa un poco más bajo.

B. Colaboración y redes

Esta área hace referencia a las medidas que los centros educativos pueden considerar para apoyar una cultura de colaboración y comunicación con el objetivo de compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de los límites del propio centro educativo.

Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Colaboración y redes” son los siguientes:

A. COLABORACIÓN Y REDES		
	Centro	Media
B1. Evaluación del progreso	ED = 5	ED = 3.6
	P = 3.8	P = 3.4
B2. Debate sobre el uso de la tecnología	ED = 5	ED = 3.7
	P = 3.5	P = 3.4
	A = 3.1	A = 3
B3. Colaboraciones	ED = 5	ED = 3.6
	P = 3.7	P = 3.4
B4. Sinergias para el aprendizaje mixto	ED = 5	

P = 3.7

El ítem con una mayor puntuación es el referido a la evaluación del progreso en materia de enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales (B1). En cuanto a la existencia de discusiones sobre las ventajas y desventajas de usar las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje (B2), la diferencia con el equipo directivo puede reflejar que el profesorado y el alumnado esperan una mayor implicación como colectivo a la hora de discutir internamente cómo integrar las tecnologías en las prácticas de enseñanza-aprendizaje en los centros. Además, se podría pensar que el profesorado espera tomas de decisiones más colaborativas y en red tanto internamente en el centro como con actores que están fuera del centro.

C. Infraestructura y equipamiento

En los últimos años, gobiernos y administraciones han invertido en planes de dotación tecnológica para los centros. La existencia de una infraestructura adecuada es una condición *sine qua non* para poder explotar las tecnologías digitales en otras áreas. Es por tanto un tema clave a tener en cuenta a la hora de pensar estrategias digitales para el desarrollo de la capacidad digital de los centros, sea a nivel de centro o a nivel regional o nacional.

En SELFIE esta área hace referencia a la existencia de una infraestructura adecuada, fiable y segura (por ejemplo, equipos, software, recursos informativos, conexión a internet, asistencia técnica o espacio físico). Estos elementos pueden permitir y facilitar el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Los resultados de cada uno de los ítems que forman el área “Infraestructura y equipamiento” son los siguientes:

C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS		
	Centro	Media
C1. Infraestructura	ED = 5	ED = 4.3
	P = 4.6	P = 4
C2. Dispositivos generales para la enseñanza	ED = 5	ED = 4.4
	P = 4.5	P = 4.1
C3. Acceso a internet	ED = 5	ED = 4.4
	P = 4.6	P = 4.3
	A = 3.9	A = 3.6 / 3.5
C5. Asistencia técnica	ED = 5	ED = 4.2
	P = 4.2	P = 4
	A = 3.7	A = 3.7 / 3.6

		C7. Protección de datos	ED = 5	ED = 4.3
			P = 4.3	P = 4.2
		C8. Dispositivos digitales para el aprendizaje	ED = 5	ED = 4.2
			P = 4.3	P = 3.9
			A = 4.3	A = 4 / 3.8
		C10. Dispositivos para el alumnado	ED = 5	
			P = 3.4	
			A = 4.1	
		C11. Brecha digital: medidas para identificar dificultades	ED = 5	
			P = 3.8	
		C12. Brecha digital: apoyo para abordar dificultades	ED = 5	
			P = 4	
		C13. Traer el propio dispositivo	ED = 5	
			P = 3.3	
			A = 3.7	
		C14. Espacios físicos	ED = 5	
			P = 4	
		C15. Tecnologías asistenciales	ED = 5	
			P = 3.8	
		C16. Bibliotecas/repositorios en línea	ED = 5	
			P = 3.7	
			A = 3.4	

El profesorado tiende a ser más crítico que el equipo directivo respecto a la infraestructura y equipamiento en todos los ítems.

No obstante, los ítems que más valoran tanto unos como otros son la disponibilidad de una conexión a internet de calidad (C3), la dotación tecnológica en general para apoyar la enseñanza y aprendizaje usando tecnologías (C1) y la disponibilidad de dispositivos digitales en el centro que pueden ser utilizados en la enseñanza, tales como pizarras digitales, proyectores, portátiles, impresoras y scanners (C3). Por su parte, el alumnado lo que más valora es la disponibilidad de dispositivos que son propiedad del centro educativo para ser utilizados por el alumnado cuando los necesitan (C8) y que en el centro hay dispositivos portátiles para llevar a casa cuando sea necesario (C10).

Por otro lado, el alumnado difiere algo de la valoración dada a la conexión a internet por sus profesores/as y el equipo directivo. Existe una percepción significativamente más crítica por parte del alumnado que otorga una medida estimada menor en este ítem. Por tanto, para los alumnos existe alguna diferencia generacional en lo que se considera “conexión de calidad” y es exigente en cuanto a la conectividad.

Por otro lado, el equipo directivo y el profesorado no están de acuerdo al valorar la existencia de apoyo técnico cuando lo necesitan (C5: ED=5; P=4.2). Este no es el

caso para alumnos/as cuya valoración de este ítem es menor que la de los otros dos perfiles (C5: A=3.7) lo cual podría indicar que los docentes NO siempre pueden dar respuesta a los problemas tecnológicos más básicos que el alumnado pueda tener.

D. Desarrollo profesional continuo

Para llevar a cabo de forma efectiva la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es imprescindible que los docentes posean un buen nivel de conocimiento y de seguridad en el uso de las TIC. Al ser un ámbito con cambios continuos es necesario que el desarrollo profesional se realice de forma sostenida en el tiempo.

En esta área de SELFIE se estudia si el centro facilita o no el desarrollo profesional continuo (DPC) de su personal a todos los niveles y si invierte o no en este proceso. El DPC puede respaldar el desarrollo y la integración de nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que utilicen tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.

D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO		
	Centro	Media
D1. Necesidades de DPC	ED = 5	ED = 3.7
	P = 3.9	P = 3.4
D2. Participación en el DPC	ED = 5	ED = 4
	P = 4	P = 3.6
D3. Intercambio de experiencias	ED = 5	ED = 3.8
	P = 3.7	P = 3.4

En todos los ítems el profesorado da puntuaciones significativamente menores que el equipo directivo, teniendo por lo tanto una visión más negativa sobre sus oportunidades de acceso a DPC y el apoyo recibido dentro del centro para ello.

La existencia de oportunidades para participar en formación para mejorar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje es el ítem con una puntuación media estimada más alta tanto por el equipo directivo como por el profesorado (D2: ED=5; P=4. Los datos muestran que los docentes consideran en menor medida que el equipo directivo la disponibilidad de oportunidades para participar en actividades de desarrollo profesional continuo en el uso de las tecnologías digitales. Una posible explicación a este hecho es que tengan más claro y en mente las barreras para la participación en dichas actividades al afectarles directamente.

El segundo en importancia sería el apoyo a la discusión entre profesorado y equipo directivo de las necesidades formativas en esta área (D1) y el tercero el apoyo de los directivos a las prácticas de intercambio de experiencias sobre el uso de las tecnologías digitales dentro del centro educativo (D3).

E. Pedagogía: Apoyos y recursos

Las tecnologías digitales pueden ayudar a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde diversos frentes. Una forma de hacerlo, es complementando y mejorando los procesos no centrales de las prácticas educativas. En este sentido, las tecnologías digitales pueden ser clave para ayudar a comunicarse con la comunidad educativa o para planificar y diseñar los cursos que después se impartirán (sea en modalidad presencial o híbrida). Por ello, al pensar estrategias para desarrollar la capacidad digital de los centros deben tenerse en cuenta estos aspectos.

En SELFIE esta área tiene en cuenta la preparación del uso de tecnologías digitales para el aprendizaje mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

E. PEDAGOGÍA: APOYO Y RECURSOS		
	Centro	Media
E1. Recursos educativos en línea	ED = 5	ED = 4.4
	P = 4.7	P = 4.5
E2. Creación de recursos digitales	ED = 5	ED = 3.8
	P = 4.4	P = 4
E3. Empleo de entornos virtuales de aprendizaje	ED = 5	ED = 3.8
	P = 4.2	P = 3.7
	A = 4.3	A = 4
E4. Comunicación con la comunidad educativa	ED = 5	ED = 4.5
	P = 4.7	P = 4.3
E5. Recursos educativos abiertos	ED = 5	
	P = 4.5	

En esta área, el profesorado da en general puntuaciones más elevadas a los ítems que la que proporciona el equipo directivo, probablemente debido a que el área hace referencia directa a sus prácticas docentes, pero no es este el caso.

Entre los ítems que conforman el área destaca, por su elevada puntuación, el referido a la búsqueda por parte de los docentes de recursos educativos digitales (E1: ED=5; P=4.7). Cabe destacar que la puntuación dada por el equipo directivo es superior a la que da el profesorado, lo que lleva a pensar que el equipo directivo conoce todo el trabajo que el profesorado realiza en internet para preparar recursos para sus clases. Le sigue el uso de las tecnologías digitales para la comunicación con miembros de la comunidad educativa (alumnos/as, otros profesores/as, familias...) donde profesorado y equipo directivo tienen puntuaciones por encima de la media (E4: ED=5, P=4.7).

Los resultados del ítem referido al nivel de creación propia de recursos digitales (E2) confirman que los docentes buscan recursos digitales en mayor medida que crean los suyos propios.

También se podría destacar como fortaleza que en el centro se usan recursos educativos abiertos.

F. Pedagogía: Implementación en el aula

El uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula no tiene por qué reproducir modelos clásicos y unidireccionales de docencia. De hecho, las tecnologías digitales pueden ser catalizadoras de innovaciones pedagógicas y facilitar el desarrollo de prácticas en el aula que fomenten la colaboración, personalización, transversalidad, creatividad etc.

En SELFIE esta área se define como la implementación en el aula de tecnologías digitales para el aprendizaje, mediante la actualización e innovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

F. PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA		
	Centro	Media
F1. Adaptación a las necesidades del alumnado	ED = 5	ED = 3.6
	P = 4.4	P = 3.7
	A = 3.9	A = 3.4
F3. Fomento de la creatividad	ED = 5	ED = 3.8
	P = 4.4	P = 3.9
	A = 3.8	A = 3.5 / 3.3
F4. Implicación del alumnado	ED = 5	ED = 4
	P = 4.5	P = 4
	A = 3.5	A = 3.5
F5. Colaboración del alumnado	ED = 5	ED = 3.9
	P = 4.2	P = 3.7
	A = 4.3	A = 3.7
F6. Proyectos interdisciplinares	ED = 5	ED = 3.6
	P = 4.1	P = 3.5
	A = 3.9	A = 3.5 / 3.3

Tanto el equipo directivo como el profesorado creen que los docentes utilizan las tecnologías digitales sobre todo para implicar en mayor medida al alumnado mediante un incremento en su motivación y/o participación (F4), para personalizar el aprendizaje a las necesidades individuales de alumnos/as (F1) y para el uso para el fomento de la creatividad (F3).

La valoración del alumnado se diferencia significativamente de la del profesorado y el equipo directivo en lo referente al uso de las tecnologías digitales para la



adaptación a las necesidades del alumnado (F1: A=3.9). También difiere en cuanto al uso por parte del profesorado para implicarles en los procesos de enseñanza-aprendizaje (F4: A=3.5) donde dan una puntuación media menor a la de los otros dos grupos, evidenciando tal vez una sobrevaloración por parte del equipo directivo y el profesorado del mero uso de la tecnología como factor motivador para el alumnado, que tiene su uso integrado en su día a día.

Finalmente, llama la atención que los alumnos indican que realizan actividades utilizando las TIC acorde a sus necesidades, pero luego esto no se traduce de forma significativa en una mayor implicación en las tareas, quizá estas tareas promuevan poco la participación del alumnado por mecánicas o repetitivas, habría que investigar las causas.

G. Prácticas de Evaluación

Las prácticas de evaluación son un elemento clave en las estrategias de desarrollo de la capacidad digital de los centros. Habitualmente las prácticas de evaluación se llevan a cabo de manera presencial y sin usar tecnologías digitales. Sin embargo, éstas ofrecen nuevas posibilidades y aportan elementos nuevos que se pueden considerar en el proceso de evaluación del alumnado (portafolios, intervenciones en foros, blogs...). También pueden ser útiles para obtener una retroalimentación más precisa sobre el propio aprendizaje y evaluar competencias digitales y otras competencias transversales. Por último, la evaluación usando tecnologías digitales es también un elemento clave en situaciones de emergencia donde la educación debe llevarse a cabo de manera remota (como el caso del COVID19 o desastres naturales).

G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN

	Centro	Media
G1. Evaluación de las capacidades	ED = 5	ED = 3.5

		P = 4	P = 3.5
		ED = 4	ED = 3.3
	G3. Retroalimentación adecuada	P = 4.1	P = 3.2
		A = 3.5	A = 3.1 / 3
		ED = 4	ED = 3.1
	G5. Autorreflexión sobre el aprendizaje	P = 3.8	P = 3.1
		A = 3.4	A = 3.1 / 2.9
		ED = 5	ED = 3
	G6. Comentarios a otros alumnos sobre su trabajo	P = 3.6	P = 2.9
		A = 3.4	A = 3 / 2.8
	G7. Evaluación digital	ED = 5	
		P = 4	
	G8. Documentación del aprendizaje	ED = 5	
		P = 4	
		A = 4	
	G9. Documentación del aprendizaje	ED = 5	
		P = 4.1	
	G10. Evaluación de las capacidades desarrolladas fuera del centro	ED = 4	
		P = 3.2	
		A = 3.2	

Tanto en el caso del equipo directivo como en el del profesorado “Prácticas de evaluación” es una de las áreas con la puntuación media más baja de entre todas las cubiertas por SELFIE (ED=4.6; P=3.9) y, por tanto, con algún margen de mejora.

Entre las prácticas de evaluación propuestas, aquellas que son consideradas por ambos perfiles, profesorado y equipo directivo, como las más comunes son el uso de tecnologías digitales para evaluar las capacidades (por ejemplo, comunicación, colaboración o resolución de problemas) del alumnado (G1), que el alumnado utilice tecnologías digitales para documentar su aprendizaje (G8) y el utilizar datos digitales sobre alumnos concretos para mejorar su experiencia de aprendizaje (G9). El uso de las tecnologías para dar retroalimentación a tiempo y adecuada al alumnado sobre su progreso de aprendizaje (G3) y para hacer reflexionar sobre el propio aprendizaje a partir de elementos como test online, juegos educativos o portafolios digitales (G5), están por encima de la media, por lo que en el centro existe la percepción de que se hace evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación mediante las TIC.

Hay que destacar que en G3 y G5 el alumnado tiene puntuaciones significativamente inferiores a las del profesorado y equipo directivo, mostrando un interés en tener mejores comentarios y ayuda para reflexionar a través de la tecnología, con la finalidad de tener un aprendizaje más significativo.

H. Competencia digital del alumnado

La competencia digital ha sido definida como una de las competencias clave para vivir y trabajar en las sociedades actuales, es por ello de especial importancia que se desarrolle desde edades tempranas y de una forma integral.

H. COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO		
	Centro	Media
H1. Comportamiento seguro	ED = 4	ED = 4.1
	P = 4.2	P = 3.9
	A = 4	A = 3.9 / 3.5
H3. Comportamiento responsable	ED = 4	ED = 4.1
	P = 4.3	P = 3.9
	A = 4	A = 3.9 / 3.7
H4. Verificar la calidad de la información	ED = 4	ED = 3.8
	P = 4	P = 3.6
	A = 4	A = 3.7 / 3.5
H6. Otorgar reconocimiento al trabajo de los demás	ED = 4	ED = 3.6
	P = 3.9	P = 3.4
	A = 3.8	A = 3.4 / 3.5
H7. Creación de contenidos digitales	ED = 5	ED = 3.9
	P = 4.4	P = 3.9
	A = 4.1	A = 3.9 / 3.7
H8. Aprender a comunicarse	ED = 5	ED = 4.2
	P = 4.6	P = 4.1
	A = 3.7	A = 3.5 / 3.4
H10. Habilidades digitales para diferentes materias	ED = 5	
	P = 4.1	
	A = 4.4	
H13. Resolver problemas técnicos	ED = 4	
	P = 3.7	
	A = 3.4	

En primer lugar, lo que llama la atención es que en la mayoría de los ítems existe una percepción significativamente más crítica por parte del alumnado, que otorga una medida estimada menor o igual que equipo directivo y profesorado.

El comportamiento responsable y respetuoso es mejor valorado por el profesorado, por lo que parece que los alumnos aprenden en el centro las reglas de la netiqueta y buen comportamiento en la red. Por lo que se refiere a verificar la calidad de la información, parece que esa búsqueda de información se realiza de acuerdo a un protocolo que asegura su fiabilidad y calidad.

La puntuación más alta es en lo relativo a la comunicación y en las habilidades digitales en las diferentes materias (H10). En cambio, la más baja se percibe en la resolución de problemas técnicos (H13).

	En H7, H8, H10 y H11 el equipo directivo da unas puntuaciones mayores que el profesorado y el alumnado, lo que puede reflejar que en la práctica diaria no se ponga tanto énfasis en el desarrollo de la competencia digital como se planea a nivel directivo en relación a estos ítems. Sobre H8, el equipo directivo y profesorado comparten la visión de que el fomento de las habilidades comunicativas online es una prioridad en los centros. Sin embargo, el alumnado tiene una percepción diferente y más negativa que se refleja en la puntuación media mucho menor en este ítem (H8: ED=5; P=4.6; A=3.7). Esta diferencia puede indicar que <u>el alumnado tiene una concepción diferente de qué se entiende por comunicación y tal vez se centre en nuevos modelos y herramientas que no están tan cubiertas en el centro educativo (debilidad).</u>																													
Análisis de las preguntas “Otras áreas”	Factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo <table> <tr> <th></th><th>Centro</th></tr> <tr> <td rowspan="2">Falta de fondos</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P = 12.9</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Equipo digital insuficiente</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P = 12.9</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Conexión a Internet poco fiable o lenta</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P = 19.4</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Limitaciones del espacio escolar</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P =</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Apoyo técnico limitado o inexistente</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P = 19.4</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Falta de tiempo para los profesores</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P = 38.7</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Profesores con competencias digitales insuficientes</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P =</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Alumnos con competencias digitales insuficientes</td><td>ED =</td></tr> <tr> <td>P =</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Otros</td><td>ED = 100</td></tr> <tr> <td>P = 32,3</td></tr> </table> Ante la pregunta sobre los factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo para el equipo directivo se debe a “Otros” factores y para el profesorado se debe a la falta de tiempo, a que se carece de equipo digital suficiente, a un apoyo técnico limitado o inexistente o una conexión a Internet poco fiable o lenta. Factores negativos para aprendizaje mixto		Centro	Falta de fondos	ED =	P = 12.9	Equipo digital insuficiente	ED =	P = 12.9	Conexión a Internet poco fiable o lenta	ED =	P = 19.4	Limitaciones del espacio escolar	ED =	P =	Apoyo técnico limitado o inexistente	ED =	P = 19.4	Falta de tiempo para los profesores	ED =	P = 38.7	Profesores con competencias digitales insuficientes	ED =	P =	Alumnos con competencias digitales insuficientes	ED =	P =	Otros	ED = 100	P = 32,3
	Centro																													
Falta de fondos	ED =																													
	P = 12.9																													
Equipo digital insuficiente	ED =																													
	P = 12.9																													
Conexión a Internet poco fiable o lenta	ED =																													
	P = 19.4																													
Limitaciones del espacio escolar	ED =																													
	P =																													
Apoyo técnico limitado o inexistente	ED =																													
	P = 19.4																													
Falta de tiempo para los profesores	ED =																													
	P = 38.7																													
Profesores con competencias digitales insuficientes	ED =																													
	P =																													
Alumnos con competencias digitales insuficientes	ED =																													
	P =																													
Otros	ED = 100																													
	P = 32,3																													



Ante la pregunta sobre cuáles son los factores negativos para el aprendizaje mixto, para el equipo directivo se debe a “Otros” factores y para el profesorado se debe principalmente a la falta de tiempo para desarrollar materiales o dar retroalimentación y a las dificultades para asistir a las familias y/o cuidadores/as que ayudan a los alumnos con el aprendizaje a distancia.

Factores positivos para aprendizaje mixto

Ante la pregunta sobre cuáles son los factores positivos para el aprendizaje mixto, para el equipo directivo se debe a “Otros” factores y para el profesorado se debe principalmente a que el centro tiene una estrategia digital; que tiene experiencia en el uso de entornos de aprendizaje virtual; que tiene acceso a recursos digitales en línea bien organizados; que el profesorado colabora dentro del centro para el uso de la tecnología digital y la creación de recursos y que participa en programas de desarrollo profesional.

Utilidad de las actividades de desarrollo profesional continuo (DPC) en el uso de las tecnologías digitales

Con la finalidad de ampliar la información sobre las actividades de formación en el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza y aprendizaje, se preguntó a los docentes que habían participado en alguna actividad en el último año sobre la utilidad percibida de la formación.

Lo normal es que, en opinión del profesorado, las actividades que son más útiles para aprender a aplicar las tecnologías en educación son aquellas que se llevan a cabo dentro del mismo centro. Así pues, el valor más elevado de utilidad se observa en el ítem referido al desarrollo profesional a través de la colaboración con otros docentes en el mismo centro ($P=4.2$), siendo también muy valorado otra formación interna ($P=3.8$), como talleres organizados por los coordinadores TIC o la observación del uso de la tecnología por otros colegas del centro.

Es posible que estos valores elevados se deban a que son dos tipos de formación flexibles y fácilmente adaptables a las necesidades y realidades específicas de cada centro y/o de los docentes. Los docentes valoran en menor medida la utilidad del aprendizaje en red con docentes de otros centros ya sea de forma presencial mediante visitas a otros centros ($P=2.8$) o en línea mediante la participación en redes profesionales ($P=2.9$).

También es posible que la menor formalidad de este tipo de formación juegue un papel relevante ya que el asesoramiento o “coaching” en la escuela, como parte de un acuerdo formal es visto como ligeramente menos útil pese a ser también un tipo de formación interna ($P=3.3$). Además, los docentes valoran bastante la utilidad de los programas formales acreditados como cursos acreditados cortos u otros diplomas ($P=4$).

Por último, los ítems permiten comparar la utilidad percibida de la modalidad formativa presencial y la modalidad formativa en línea en el aprendizaje del uso de las tecnologías digitales. Los datos muestran que los docentes consideran que la modalidad en línea tiene una utilidad mayor ($P=3.4$ presencial y $P=4.1$ en línea).

Seguridad en el manejo de la tecnología

La seguridad en el manejo de la tecnología por parte del profesorado ha sido detectada como uno de los factores que promueven y facilitan el uso y la eficacia de las tecnologías digitales en educación. Por esta razón, en el cuestionario se ha incluido una pregunta sobre cómo de seguros se sienten los docentes en la aplicación de las tecnologías digitales para diferentes actividades.

Los docentes declaran sentirse relativamente manejando la tecnología digital para la comunicación con el alumnado y las familias (P=4.7; M=4.3); en segundo lugar, para preparar las clases mediante la creación o edición de recursos en línea (P=4.2; M=4); en tercer lugar a la hora de usar la tecnología como complemento en la labor docente, utilizando dispositivos tales como pizarras electrónicas o proyectores e incorporando recursos educativos, como tests en línea, mapas mentales y simulaciones (P=4.2; M=4.1). Finalmente, con diferencia, el área en la que se sienten menos seguros es en el uso de la tecnología digital para evaluar y proveer comentarios y apoyo derivado de la evaluación al alumnado (P=4.1; M=3.5).

Estos resultados están en consonancia con los resultados de los ítems presentados en las áreas analizadas y confirman que las tareas donde los docentes se sienten más inseguros en el uso de la tecnología digital, son también aquellas en las que se desarrollan menos actividades usando tecnologías digitales.

Porcentaje de tiempo para enseñar utilizando tecnologías digitales

SELFIE incluye una pregunta sobre el tiempo de uso de la tecnología digital en el desarrollo de prácticas docentes. Concretamente, se pregunta al profesorado sobre el porcentaje de tiempo empleado en los últimos 3 meses en su práctica docente.

- Un 30 % de los docentes (10 % + 20 %) lo usa menos del 25 % de su tiempo.
- El 30 % de los docentes, declara utilizar tecnología digital entre el 26 % y el 50 % de su tiempo lectivo.
- El 40 % emplea más del 50 % de su tiempo lectivo, lo que se puede definir como usuario intensivo.

Adopción de tecnología

Respecto a la velocidad de adopción de las innovaciones relacionadas con las tecnologías digitales, los datos muestran que el equipo directivo se considera conservador en mayor medida que el profesorado, ya que el 100 % declara que suele empezar a utilizar las tecnologías digitales al mismo tiempo que sus compañeros, mientras en el caso del profesorado este porcentaje se limita al 45 %.

Uso de la tecnología digital por parte del alumnado

Respecto al uso de la tecnología, el orden es el siguiente:

- En el centro para tareas escolares (A=4.8), y el 87 % del alumnado la utiliza más de una hora al día.
- En el hogar para tareas escolares (A=4.6) y el 73 % del alumnado la utiliza más de una hora al día.

	— Realizar actividades fuera del centro en las que no se utiliza tecnología, por ejemplo, participar en deportes, música, lectura, o reunirse con amigos (A=4.1) y un 63 % hace estas actividades más de una hora al día. — En el hogar para el ocio, por ejemplo, videojuegos, chat, ver vídeos o escuchar música (A=3.9) y el 60 % la utiliza más de una hora al día. — Se utiliza fuera del centro para actividades de aprendizaje no relacionadas con el centro educativo, como por ejemplo robótica o clases particulares de idiomas (A=3.4) y el 38 % de los alumnos lo hace más de una hora al día y un 23 % no la utiliza para este fin. Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo El 77 % manifiesta que tiene acceso a un dispositivo adecuado para realizar su trabajo escolar. Conocimiento técnico del alumnado Cuando las lecciones se imparten en casa con tecnologías digitales, los datos más representativos son los siguientes: ■ El 70,2 % del alumnado sabe cómo utilizar el software o las aplicaciones sin ayuda, mientras que el 17,5 % le pide ayuda a su familia. ■ El 49 % encuentra ayuda en Internet. ■ Un 42 % manifiesta que le han dado información sobre cómo debe usar los dispositivos digitales. ■ Un 26,7 % a menudo se distrae cuando usa dispositivos digitales para estudiar. ■ A un 29,8 % le gustaría utilizar las tecnologías digitales para tener más contacto con sus compañeros/as.
	CONCLUSIONES
	Teniendo en cuenta el resumen de las áreas a nivel general, el equipo directivo y el profesorado están de acuerdo en la posición relativa de las distintas áreas. Ahora bien, es de destacar que las puntuaciones del equipo directivo son todas superiores a las del profesorado, en algún caso de manera significativa como en las áreas de “Liderazgo” o “Infraestructura y equipos”. Es interesante ver como para el alumnado es el área “Pedagogía: apoyo y recursos” la más importante, existiendo una diferencia tanto con las puntuaciones que el equipo directivo y el profesorado dan al área como con las puntuaciones que el alumnado otorga a las otras áreas comparables. En cambio, el alumnado parece algo más consciente de lo que significa ser digitalmente competente respecto a la percepción que tiene su profesorado y el equipo directivo



Los aspectos más significativos por áreas son los siguientes:

A. Liderazgo.

Se tiene la percepción de que la estrategia digital del centro está formalmente definida y, además, depende en buena medida de las aportaciones de profesores/as individuales, apoyados por el equipo directivo, lo que es una fortaleza.

El profesorado tiene la percepción de que tienen menos tiempo para explorar cómo mejorar su método de enseñanza con tecnologías digitales.

B. Colaboración y redes.

En el centro se evalúan los progresos en materia de enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales y se debate sobre las ventajas y desventajas de la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales. Ahora bien, el profesorado y el alumnado esperan una mayor implicación como colectivo a la hora de discutir internamente cómo integrar las tecnologías en las prácticas de enseñanza-aprendizaje en los centros. Además, se podría pensar que el profesorado espera tomas de decisiones más colaborativas y en red tanto internamente en el centro como con actores que están fuera del centro.

C. Infraestructura y equipos.

El profesorado tiende a ser más crítico que el equipo directivo respecto a la infraestructura y equipamiento en todos los ítems. No obstante, lo que más valoran tanto unos como otros son la disponibilidad de una conexión a internet de calidad, la dotación tecnológica en general para apoyar la enseñanza y aprendizaje usando tecnologías y la disponibilidad de dispositivos digitales en el centro que pueden ser utilizados en la enseñanza, tales como pizarras digitales, proyectores, portátiles, impresoras y scanners. Por su parte, el alumnado lo que más valora es la disponibilidad de dispositivos que son propiedad del centro educativo para ser utilizados cuando los necesitan y que en el centro hay dispositivos portátiles para llevar a casa cuando sea necesario.

Existe una percepción significativamente más crítica por parte del alumnado en cuanto a la valoración dada a la conexión a internet. Por tanto, para los alumnos existe alguna diferencia generacional en lo que se considera “conexión de calidad” y es exigente en cuanto a la conectividad.

El alumnado valora más críticamente la existencia de apoyo técnico cuando lo necesitan lo cual podría indicar que los docentes NO siempre pueden dar respuesta a los problemas tecnológicos más básicos que el alumnado pueda tener.

D. Desarrollo profesional continuo.

El profesorado da puntuaciones significativamente menores que el equipo directivo, teniendo por lo tanto una visión más negativa sobre sus oportunidades de acceso a DPC y el apoyo recibido dentro del centro para ello, porque tiene más claro y en mente las barreras para la participación en actividades de formación al afectarles directamente. No obstante, se puede decir que se debate con el profesorado sobre sus necesidades de DPC en lo relativo a la enseñanza con tecnologías digitales y, además, este tiene acceso a posibilidades de DPC en lo relativo a la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales.

E. Pedagogía: apoyo y recursos.

Destaca, por su elevada puntuación, la búsqueda por parte de los docentes de recursos educativos digitales, en mayor medida que crean los suyos propios. La puntuación dada por el equipo directivo es superior a la que da el profesorado, lo que lleva a pensar que el equipo directivo conoce todo el trabajo que el profesorado realiza en internet para preparar recursos para sus clases. También es importante el uso de las tecnologías digitales para la comunicación con miembros de la comunidad educativa (alumnos/as, otros profesores/as, familias...) donde profesorado y equipo directivo tienen puntuaciones por encima de la media.

También se podría destacar como fortaleza que en el centro se usan recursos educativos abiertos.

F. Pedagogía: implementación en el aula.

Tanto el equipo directivo como el profesorado creen que los docentes utilizan las tecnologías digitales sobre todo para implicar en mayor medida al alumnado mediante un incremento en su motivación y/o participación, para personalizar el aprendizaje a las necesidades individuales de alumnos/as y para el uso para el fomento de la creatividad.

La valoración del alumnado se diferencia significativamente de la del profesorado y el equipo directivo en lo referente al uso de las tecnologías digitales para la adaptación a las necesidades del alumnado. También difiere en cuanto al uso por parte del profesorado para implicarles en los procesos de enseñanza-aprendizaje donde dan una puntuación media menor a la de los otros dos grupos, evidenciando tal vez una sobrevaloración por parte del equipo directivo y el profesorado del mero uso de la tecnología como factor motivador para el alumnado, que tiene su uso integrado en su día a día.

Finalmente, llama la atención que los alumnos indican que realizan actividades utilizando las TIC acorde a sus necesidades, pero luego esto no se traduce de forma significativa en una mayor implicación en las tareas, quizá estas tareas promuevan poco la participación del alumnado por mecánicas o repetitivas, habría que investigar las causas.

G. Prácticas de evaluación.

Entre las prácticas de evaluación propuestas, aquellas que son consideradas por ambos perfiles, profesorado y equipo directivo, como las más comunes son el uso de tecnologías digitales para evaluar las capacidades (por ejemplo, comunicación, colaboración o resolución de problemas) del alumnado, que el alumnado utilice tecnologías digitales para documentar su aprendizaje y el utilizar datos digitales sobre alumnos concretos para mejorar su experiencia de aprendizaje. El uso de las tecnologías para dar retroalimentación a tiempo y adecuada al alumnado sobre su progreso de aprendizaje y para hacer reflexionar sobre el propio aprendizaje a partir de elementos como test online, juegos educativos o portafolios digitales, están por encima de la media, por lo que en el centro existe la percepción de que se hace evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación mediante las TIC.

Por último, el alumnado muestra un interés en tener mejores comentarios y ayuda para reflexionar a través de la tecnología, con la finalidad de tener un aprendizaje más significativo.

H. Competencia digital del alumnado.

	El alumnado tiene una concepción diferente de qué se entiende por comunicación y tal vez se centre en nuevos modelos y herramientas que no están tan cubiertas en el centro educativo.. También llama la atención que en la mayoría de los ítems existe una percepción significativamente más crítica por parte del alumnado. El comportamiento responsable y respetuoso es mejor valorado por el profesorado, por lo que parece que los alumnos aprenden en el centro las reglas de la netiqueta y buen comportamiento en la red. Por lo que se refiere a verificar la calidad de la información, parece que esa búsqueda de información se realiza de acuerdo a un protocolo que asegura su fiabilidad y calidad. En cuanto al análisis de otras áreas, algunas de las conclusiones son las siguientes: — Ante la pregunta sobre los factores que limitan el uso de las tecnologías en el centro educativo, en su mayoría se han decantado por otros factores diferentes a los propuestos. — En opinión del profesorado, las actividades que son más útiles para aprender a aplicar las tecnologías en educación son aquellas que se llevan a cabo dentro del mismo centro. También son más útiles las actividades de desarrollo profesional continuo impartidas en línea, ya que estas son más flexibles y se adaptan mejor a las necesidades de cada docente. — Dentro de la seguridad en el manejo de la tecnología, el profesorado manifiesta sentirse seguro haciendo uso de las tecnologías para comunicarse con el alumnado y las familias, para preparar las clases mediante la creación o edición de recursos en línea y como complemento en la labor docente, utilizando dispositivos tales como pizarras electrónicas o proyectores e incorporando recursos educativos, como tests en línea, mapas mentales y simulaciones. — El profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato que emplea más del 50 % de su tiempo lectivo usando la tecnología digital en el desarrollo de prácticas docentes es del 40 %, frente al 82 % del profesorado de Educación Primaria. — Un alto porcentaje del alumnado manifiesta que tiene acceso a un dispositivo digital adecuado para realizar su trabajo escolar, pero este porcentaje es menor que en Educación Primaria.
--	---

TABLA V. 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
A. La estrategia digital del centro está formalmente definida y, además, depende en buena medida de las aportaciones de profesores/as individuales, apoyados por el equipo directivo. B. El profesorado tanto en Educación Primaria como Educación Secundaria y Bachillerato está interesado como colectivo a la hora de discutir internamente cómo integrar las tecnologías en las prácticas de enseñanza-aprendizaje en el centro. C. Alta valoración de la dotación tecnológica en general para apoyar la enseñanza y aprendizaje usando tecnologías, así como de la disponibilidad de dispositivos digitales en el centro que pueden ser utilizados en la enseñanza, tales como pizarras digitales, proyectores, portátiles, impresoras... C. Hay dispositivos digitales que son propiedad del centro o están gestionados por él y que el alumnado puede utilizar cuando los necesita. C. Se facilita el acceso a internet para la enseñanza y el aprendizaje. C. Se valora la existencia de apoyo técnico cuando se necesita. D. Existen oportunidades para participar en actividades de desarrollo profesional continuo para mejorar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. E. Se buscan por parte del profesorado recursos educativos digitales, en mayor medida que crean los suyos propios. E. Se utilizan tecnologías digitales para la comunicación con miembros de la comunidad educativa (alumnos/as, otros profesores/as, familias...). E. Se usan recursos educativos abiertos. F. El profesorado utiliza tecnologías digitales para implicar en mayor medida al alumnado mediante un incremento en su motivación y/o participación, para adaptar su método de enseñanza a las necesidades individuales del alumnado y para fomentar su creatividad. G. Se usan las tecnologías digitales para evaluar las capacidades, para dar	A. El profesorado cuenta con poco tiempo para explorar cómo mejorar su método de enseñanza con tecnologías digitales. A. Entre equipo directivo y profesorado existe una diferente percepción acerca de respetar la normativa sobre derechos de autor. B. Según el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato hay que potenciar algo más las colaboraciones con organizaciones externas, tales como otros centros educativos, mediante el uso de la tecnología digital. C. El profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato no siempre puede dar respuesta a los problemas tecnológicos más básicos que el alumnado pueda tener. F. Los alumnos realizan actividades utilizando las TIC adaptadas a sus necesidades, pero existe la percepción de que el profesorado, tanto de Educación Primaria como Educación Secundaria y Bachillerato, podría conseguir una mayor implicación por parte del alumnado en dichas tareas. G. El alumnado de Educación Secundaria y Bachillerato muestra interés en tener mejores comentarios y ayuda para reflexionar a través de la tecnología, con la finalidad de tener un aprendizaje más significativo. G. El equipo directivo tiene la percepción de que ayuda al profesorado a utilizar tecnologías digitales para fines de evaluación, pero el profesorado lo percibe en menor medida.

retroalimentación a tiempo y adecuada al alumnado sobre su progreso de aprendizaje y para hacer reflexionar sobre el propio aprendizaje, por lo que en el centro se hace evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación mediante las TIC. H. El alumnado tiene un conocimiento del comportamiento seguro en la red y aprende en el centro las reglas de la netiqueta y buen comportamiento en la red. H. El alumnado sabe buscar información de acuerdo a un protocolo que asegure su fiabilidad y calidad. H. El alumnado aprende en el centro a comunicarse utilizando tecnologías digitales y utiliza la tecnología en las diferentes asignaturas.	
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
— Se ha ofertado formación para la acreditación de la competencia digital, y se tiene previsto desarrollar actividades formativas por parte de la Administración educativa relacionadas con dicha competencia. — Dotación económica para la renovación y ampliación de los recursos digitales e informáticos del centro. — El nuevo currículum favorece el uso de recursos digitales en el ámbito educativo. — Buenas relaciones con la administración educativa. — Colaboración con otros centros e instituciones utilizando tecnologías digitales, a través de las cuales se comparte información, recursos, experiencias... — Se fomenta la proyección de la identidad del centro al exterior. — Mucho reconocimiento del centro por parte del entorno más cercano, debido a las características del alumnado y las familias, junto a la proyección al exterior del centro.	— Una minoría del profesorado es renuente a la utilización de tecnologías digitales para la aplicación de nuevas metodologías. — No existe un conocimiento suficiente por parte del entorno de lo que supone gestionar los materiales y medios tecnológicos de los que dispone el centro. — Amenazas contra la identidad digital que requieren formación continua en el tema de protección de datos.



— No existe brecha digital de las familias para poder implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos/as. — La existencia de una gran mayoría de profesorado definitivo influye positivamente en la consolidación de los planes y proyectos del centro.	
--	--

TABLA VI. Análisis DAFO.

4. PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción 2026–2027 parte de la evaluación de 2025–2026 y de las prioridades confirmadas por la coordinación TIC. Los nueve objetivos y sus indicadores constituyen una propuesta de trabajo: la temporalización y el alcance se concretarán con los equipos responsables. No se consideran resultados alcanzados.

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	Liderazgo	A.1. Consolidar la migración al dominio maristas.es y la coordinación digital del centro.	X	X	X
Organizativa	Infraestructura y equipos	C.2. Completar la planificación del equipamiento, revisar el uso de espacios y establecer la retirada sostenible.	X	X	X
Organizativa	Uso aceptable y bienestar digital	A.5. Revisar los protocolos y comprobar el uso saludable y equilibrado de dispositivos por etapas.	X	X	X
Organizativa	Desarrollo profesional continuo	D.3. Orientar la formación digital a las necesidades docentes e impulsar la acreditación de competencia digital.	X	X	X
Pedagógica	Prácticas de evaluación	G.7. Evaluar la práctica docente relacionada con el uso de recursos digitales.	X	X	X
Pedagógica	Competencia digital del alumnado	H.1. Establecer un procedimiento común de evaluación de la competencia digital del alumnado.	X	X	X
Pedagógica	Ciudadanía y seguridad digital	H.2. Desarrollar un itinerario de seguridad en Internet en Primaria con actividades adecuadas a cada nivel.	X	X	X
Pedagógica	Alfabetización en inteligencia artificial	B.8. Estructurar la alfabetización responsable en IA del profesorado y alumnado.	X	X	X
Pedagógica	Inclusión y accesibilidad	B.9. Coordinar las adaptaciones digitales y evaluar su utilidad educativa.	X	X	X

TABLA VII. Selección de objetivos.

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.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Organizativa

ÁREA: Liderazgo

OBJETIVO: A.1. Consolidar la migración al dominio maristas.es y la coordinación digital del centro.

SITUACIÓN ACTUAL: La migración desde maristasmediterranea.com está prácticamente finalizada e incluye Google, Microsoft 365, Canva, Genially y otras plataformas.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.1.1. Documentar los cambios de cuentas, permisos y servicios; comprobar accesos y recoger incidencias pendientes. Mantener revisiones mensuales y los canales de atención del Equipo TIC.	i.A.1.1. Registro de servicios revisados, accesos comprobados e incidencias abiertas o resueltas; acuerdos de seguimiento y comunicación al personal.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian, con Pedro para incidencias técnicas	Propuesta 2026–2027: 1T: cierre y comprobaciones; 2T–3T: seguimiento.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Organizativa

ÁREA: Infraestructura y equipos

OBJETIVO: C.2. Completar la planificación del equipamiento, revisar el uso de espacios y establecer la retirada sostenible.

SITUACIÓN ACTUAL: Continúan las obras. El inventario general y el plan de retirada sostenible no están completos. Se mantiene la participación en Código Escuela 4.0.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
C.2.1. Revisar el protocolo de espacios e inventariar equipos por aulas y etapas, incluidos los de Escuela 4.0. Redactar un procedimiento de baja y entrega sostenible con responsables y registros.	i.C.2.1. Inventario y necesidades por espacios; protocolo revisado; procedimiento de retirada disponible y registro de las bajas que se produzcan.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Pedro e Ian; Jesús para Infantil y Primaria	Propuesta 2026–2027: 1T: inventario inicial; 2T: protocolos; 3T: revisión.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA: Uso aceptable y bienestar digital				
OBJETIVO: A.5. Revisar los protocolos y comprobar el uso saludable y equilibrado de dispositivos por etapas.				
SITUACIÓN ACTUAL: Los protocolos se difundieron en 2025–2026; no se evaluó su aplicación. Las cifras históricas de pantalla requieren contrastar su fuente.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.5.1. Revisar los protocolos con equipos de etapa y recoger una muestra de planificación y uso de dispositivos, pausas y actividades sin pantalla; informar a profesorado y familias.	i.A.5.1. Protocolos revisados, registro de difusión y síntesis de aplicación por etapas basada en información recogida durante 2026–2027.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian y Jesús, con equipos de etapa	Propuesta 2026–2027: 1T: revisión; 2T: aplicación y recogida de datos; 3T: valoración.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA: Desarrollo profesional continuo				
OBJETIVO: D.3. Orientar la formación digital a las necesidades docentes e impulsar la acreditación de competencia digital.				
SITUACIÓN ACTUAL: Se desarrolló formación en 2025–2026, pero no se realizó el cuestionario de necesidades; no se dispone de un recuento actualizado de acreditaciones.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
D.3.1. Aplicar el cuestionario de necesidades y recoger voluntariamente la situación de acreditación; proponer formación y acompañamiento, y registrar participación y nuevas acreditaciones confirmadas.	i.D.3.1. Cuestionario analizado, ruta formativa ajustada a sus resultados y registro de participación y acreditaciones, sin atribuir certificaciones no obtenidas.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian, con responsables de formación	Propuesta 2026–2027: 1T: diagnóstico; 2T–3T: formación y seguimiento.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Prácticas de evaluación

OBJETIVO: G.7. Evaluar la práctica docente relacionada con el uso de recursos digitales.

SITUACIÓN ACTUAL: El cuestionario previsto no se realizó en 2025–2026.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
G.7.1. Incorporar preguntas sobre finalidad pedagógica, evaluación digital, accesibilidad y bienestar al cuestionario de práctica docente; analizar las respuestas y acordar mejoras.	i.G.7.1. Cuestionario aplicado, síntesis de resultados y propuestas de mejora incorporadas a la memoria final.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian, con coordinación pedagógica	Propuesta 2026–2027: 2T: aplicación; 3T: análisis y mejoras.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Competencia digital del alumnado

OBJETIVO: H.1. Establecer un procedimiento común de evaluación de la competencia digital del alumnado.

SITUACIÓN ACTUAL: No hay registros comunes confirmados; los resultados competenciales de Global Educa no se revisaron con esta finalidad en 2025–2026.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
H.1.1. Acordar indicadores y rúbricas por etapas, realizar un pilotaje y contrastar sus resultados con la información de Global Educa cuando resulte pertinente.	i.H.1.1. Rúbricas compartidas, muestras de aplicación y análisis por etapas con necesidades y mejoras identificadas.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian y Jesús, con equipos docentes	Propuesta 2026–2027: 1T: diseño; 2T: pilotaje; 3T: análisis.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Ciudadanía y seguridad digital

OBJETIVO: H.2. Desarrollar un itinerario de seguridad en Internet en Primaria con actividades adecuadas a cada nivel.

SITUACIÓN ACTUAL: Se propone incorporar Interland y recursos de Be Internet Awesome; no se considera una actuación ya completada. Despliegue previsto en 4.º–6.º de Primaria en 2026–2027 y continuidad posterior en 4.º.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
H.2.1. Seleccionar niveles, sesiones y recursos; preparar y realizar actividades sobre privacidad, contraseñas, convivencia, engaños y petición de ayuda, incorporando tareas sin pantalla.	i.H.2.1. Secuencia por niveles, registro de sesiones realizadas y actividad de valoración del aprendizaje, con participación comunicada a las familias.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Jesús, con tutores de Primaria e I+D+i	Propuesta 2026–2027: 1T: programación; 2T: aplicación; 3T: valoración.

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Alfabetización en inteligencia artificial

OBJETIVO: B.8. Estructurar la alfabetización responsable en IA del profesorado y alumnado.

SITUACIÓN ACTUAL: El profesorado recibió formación en julio de 2026. No se realizó un programa estructurado del alumnado ni el pilotaje del certificado previsto.

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
B.8.1. Revisar el protocolo y las herramientas autorizadas antes del acceso; programar actividades sobre límites, contraste de fuentes, privacidad y declaración de uso, adaptadas a cada etapa.	i.B.8.1. Protocolo y relación de herramientas revisados; secuencias de actividades y muestras de aprendizaje crítico. Cualquier certificación se valorará por su viabilidad, sin darla por contratada o disponible.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	I+D+i, con coordinación pedagógica y equipos de etapa	Propuesta 2026–2027: 1T: revisión; 2T: actividades; 3T: valoración.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Pedagógica				
ÁREA: Inclusión y accesibilidad				
OBJETIVO: B.9. Coordinar las adaptaciones digitales y evaluar su utilidad educativa.				
SITUACIÓN ACTUAL: La instalación de la cámara de apoyo visual se inició en 2025–2026 y está sustancialmente completada. Su utilidad no se ha evaluado. La atención se organiza principalmente caso por caso.				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
B.9.1. Revisar las adaptaciones con Orientación, profesorado y alumnado implicado; acordar criterios de uso y recoger información sobre utilidad y necesidades de ajuste.	i.B.9.1. Registro de seguimiento de adaptaciones y decisiones de mejora, con información mínima y acceso restringido para proteger la privacidad.	Documentos y recursos existentes; coordinación del Equipo TIC y equipos implicados.	Ian y Jesús, con Orientación y Pedro para soporte	Propuesta 2026–2027: 1T: revisión de necesidades; 2T–3T: seguimiento.

TABLA VIII. Selección de acciones.

5. RUTA FORMATIVA 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
D.3	Diagnóstico formativo y orientación para acreditación CDD. Oferta concreta sujeta a convocatorias y necesidades.	1T: diagnóstico; 2T–3T: seguimiento.
A.1	Acompañamiento en cuentas maristas.es y acceso a Google, Microsoft 365 y plataformas educativas.	1T: cierre de migración; seguimiento según incidencias.
B.8	Uso crítico y responsable de IA, revisión de herramientas y diseño de actividades por etapas. Formación práctica de Read Along en Classroom.	1T–2T: preparación; 3T: valoración.
H.1, H.2 y A.5	Rúbricas de competencia digital, seguridad en Internet y aplicación de pautas de bienestar.	1T: diseño; 2T: aplicación; 3T: revisión.

TABLA IX. Ruta formativa digital de centro.

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES 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
Proyecto Educativo	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 en la sociedad. En este sentido, dentro de la visión está el conseguir colegios y obras sociales capaces de ser agentes de cambio social, cultural y educativo, a la vanguardia de la innovación pedagógica y tecnológica y, además, promovemos una educación acorde con los tiempos que vivimos, priorizando el uso y dominio de las tecnologías.
Programación General Anual	El PE está incluido en la PGA, por lo que en la misma aparecerán recogidos los aspectos relacionados con el PDC como la utilización de herramientas y recursos digitales, la creación de un escenario creativo, tecnológico y flexible que acompañe a los cambios metodológicos, los canales de información y comunicación interna, los canales de comunicación desde el centro hacia la comunidad educativa, el resto de la población, empresas u organismos externos, el registro del alumnado que pueda necesitar los recursos digitales del centro, estableciendo una priorización, etc.
Plan de Convivencia	Dentro del Plan de Convivencia se recoge entre los objetivos el conocer cómo usar la información, cómo trabajar con ella y cómo manejar el entorno que la tecnología nos ofrece. El alumno/a debe ser capaz, en su vida cotidiana, de utilizar de forma correcta, efectiva y responsable los recursos TIC: gestionar la información, trabajar en equipo, producir y, con todo ello, manejar el conocimiento.“ Además, quedan recogidas las normas de uso de los dispositivos digitales en el Centro.
Plan de Atención a la Diversidad	En el PAD hay material específico digital destinado a trabajar las necesidades propias de los alumnos. Además, contamos con material compartido pudiendo ser utilizado indistintamente por la PT/AL en función de las necesidades del alumno. Contamos con material manipulativo, ordenadores, pantallas digitales, tablet... que pueden ser utilizados por el equipo docente cuando sea necesario. Unas veces serán los especialistas quienes ofrezcan dichos materiales y otras veces puede partir del propio profesor, por una necesidad surgida. En el aula de PT/AL contamos con una impresora multifunción y dos ordenadores. En la Sede del Departamento, contamos con dos ordenadores de mesa y una impresora que puede conectarse indistintamente a uno u otro ordenador.

Plan de Acción Tutorial	En Educación Primaria se incluyen en diferentes sesiones de acción tutorial realizadas a lo largo del curso escolar contenidos específicos sobre protección de la identidad digital, uso responsable de las TIC, uso responsable de las redes sociales, normas de utilización de los dispositivos tecnológicos del centro... También en Educación Secundaria y Bachillerato se incluyen en las diferentes sesiones de tutoría realizadas a lo largo del curso escolar contenidos específicos sobre los temas anteriores. De manera puntual se resuelven situaciones que puedan ir surgiendo a lo largo del curso relacionados con dichos temas.
Plan de Fomento a la Lectura	Mediante el uso de los medios informáticos se trabaja la competencia lingüística a través de las TIC. Al ser un centro digital desde 4º de Primaria hasta 2º de Bachillerato, el alumnado trabaja en la modalidad "one to one" potenciando el uso de los medios informáticos, aplicaciones y recursos digitales ...que contribuyen una nueva variante para el desarrollo de la competencia lingüística. Concretamente y como paso previo de familiarización a un entorno digital, los alumnos de 3º, 4º de Primaria, y 1º y 2º de ESO trabajan con una plataforma digital de lectura integrada en la Editorial Edelvives llamada Ta Tum.
Plan Lingüístico de centro	El uso de las TIC en el aula es beneficioso en todas las situaciones de aprendizaje, no solo en el ámbito de la educación bilingüe. Sin embargo, es cierto que, en el aprendizaje de una lengua extranjera en particular, ofrece un sinfín de posibilidades y de recursos. Así, en dicho Plan para la promoción del aprendizaje de lenguas extranjeras se recoge el uso de las TIC con los libros digitales, el aula virtual de classroom y otras herramientas enfocadas en la comunicación, colaboración, creatividad y evaluación digital.
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, en los que están involucrados recursos y herramientas digitales. También se incluirán los recursos y estrategias llevadas a cabo para la evaluación y la comunicación con las familias a través de la tecnología. Será esencial la inclusión de la evaluación de la práctica docente para reflexionar sobre el uso de los recursos digitales.

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

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

El desarrollo de la competencia digital del alumnado constituye un eje central del Plan Digital del Centro y debe abordarse de forma progresiva, adaptada a cada etapa educativa, desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Este itinerario refleja cómo se trabajan de manera realista y transversal las competencias digitales en las distintas áreas y cursos del centro, integrándolas en el currículo

mediante proyectos, metodologías activas y el uso pedagógico de las tecnologías.

Siguiendo las orientaciones de la Consejería de Educación de la Región de Murcia, el presente itinerario está estructurado en función del marco correspondiente a cada etapa:

- En Educación Infantil, se utiliza el Marco de Competencia Digital Ciudadana (DigComp 2.2), distribuido en cinco áreas de competencia (AC1 a AC5).
- En Educación Primaria, Secundaria Obligatoria y Bachillerato, se sigue el modelo basado en los Descriptores Operativos de las Competencias Digitales (CD1 a CD5), incluyendo las correspondientes destrezas e indicadores.

Los itinerarios y las listas de herramientas fueron revisados de forma general por los equipos docentes. Se conservan como base y se prevé contrastarlos de nuevo durante 2026–2027, distinguiendo las prácticas habituales de las propuestas de desarrollo.

Los ejemplos de IA de los itinerarios se aplicarán con las restricciones por etapa del apartado 6.7. La presencia de una actividad en una tabla no habilita acceso autónomo ni sustituye el análisis previo de la herramienta.

Hasta 5.º de Primaria, las tareas de lectoescritura y pensamiento lógico-matemático y espacial conservarán como base el trabajo directo y manipulativo; el apoyo digital será ocasional y se justificará por la mejora que aporte. Typing.com e Interland se programarán de forma adaptada, sin sustituir estas habilidades básicas.

Las tablas orientan la progresión y la vinculación curricular. No constituyen por sí mismas una evaluación individual de la competencia digital del alumnado; el objetivo H.1 prevé desarrollar criterios y herramientas comunes de evaluación.

A continuación, se presentan los itinerarios de cada etapa, estructurados por áreas o descriptores de competencia, edad/nivel educativo y ejemplos concretos de aplicación en el centro. Finalmente, se ha incluido el itinerario del uso y aplicación de la Inteligencia Artificial (IA) en cada etapa, también estructurado por etapa, objetivos, saberes básicos y recomendaciones metodológicas.

INFANTIL

ITINERARIO DIGITAL DE COMPETENCIAS DIGITALES



MCDCEstr e zas DigiComp 2.2(Orden de 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)	- 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.	- 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	- Navegador con control parental y filtros de seguridad. - Buscador infantil adaptado. - Soporte visual con pictogramas digitales. - Asistente de búsqueda por voz.
		3 años Participa en actividades digitales colectivas desde una SDI. Aprende normas básicas de uso compartido y cuidado del dispositivo.	- Muro colaborativo digital supervisado. - Herramienta sencilla de grabación de voz.



AC2. Comunicación y colaboración			- 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.	- Aplicación de grabación de audio y vídeo. - Espacio colaborativo digital privado. - Plataforma de comunicación escolar segura.
	5 años	Crea, con ayuda del docente, producciones digitales sencillas (audio, vídeo) y las comparte en el aula. Reconoce que en Internet hay otras personas y la importancia de respetarlas.	- Herramienta de creación de libros digitales. - Aplicación de animación sencilla. - Muro colaborativo protegido.

MCDC DigComp 2.2	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro		Propuestas de Recursos Digitales
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.	- 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).	- 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.	- 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.	- 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.	- 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.	- Juegos educativos digitales. - Temporizadores visuales de tiempo de uso. - Aplicaciones de mindfulness o relajación infantil.
		3 años	Sigue instrucciones simples con robótica desenchufada (alfombra, aros). Participa en actividades de computación desconectada.	- Materiales de robótica sin conexión (alfombra de direcciones, piezas de movimiento). - Juegos de secuencias unplugged.

AC5. Resolución de problemas	Desarrollar el razonamiento lógico a través de juegos manipulativos mediante el uso de la robótica.	4 años	Combina desplazamientos con giros en un robot autónomo. Utiliza comandos de voz para interactuar con dispositivos con IA.	- 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.	- Robot educativo con interfaz de botones. - Lenguaje de programación visual por bloques para primeros niveles. - Kit de robótica infantil guiada.

PRIMARIA ITINERARIO DIGITAL DE COMPETENCIAS DIGITALES

Descriptor Operativo (LOMLOE)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
CD1. Realiza búsquedas	Realizar búsquedas guiadas en	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.	- Buscador adaptado a edad. - Edelvives Digital Plus - Gestor visual de enlaces.
		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.

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.	internet con actitud crítica sobre los contenidos obtenidos	3º	Busca información con palabras clave (con comillas) en buscadores adaptados o páginas educativas. Aplica criterios básicos para validar la fuente con ayuda en la asignatura de profundización educativa. Buscar información detallada en actividades concretas con ayuda del profesor en páginas educativas con ayuda de la pantalla de clase. Lengua. Buscar información detallada en actividades concretas con ayuda de sus padres en páginas educativas. Lengua, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.	- 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. Buscar información detallada en actividades concretas en páginas educativas con ayuda de sus dispositivos. Lengua, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Plástica y Matemáticas.	- 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). Realiza búsquedas en línea utilizando palabras clave y operadores simples. Distingue entre hechos y opiniones, contrastando fuentes con ayuda del docente. Usa herramientas de Classroom para organizar los enlaces y recursos de trabajo.	- Buscador avanzado con operadores. - Gestor de enlaces o marcadores. - Repositorio académico adaptado. - Google Workspace (Classroom, Drive, Documentos), - buscador seguro, - Edelvives Digital Plus, - Wordwall, - Genially.
		6º	(Busca y selecciona información evaluando fiabilidad y adecuación. Identifica noticias falsas o desinformación con ayuda). Busca y selecciona información en diversas fuentes digitales. Evalúa la fiabilidad de los contenidos y aprende a detectar noticias falsas o información sesgada. Clasifica los resultados y los presenta mediante esquemas o presentaciones digitales.	- Recurso educativo de verificación de información (INCIB) - Buscador académico básico. - Buscador infantil seguro. - Google Workspace (Classroom, Documentos, Presentaciones) - Liveworksheets, - Canva, - Edelvives Digital Plus.
		1º	Participa en actividades colectivas mediante señalización o interacción básica en pantalla. Comienza a usar elementos multimedia en las	- Buscador adaptado a edad. - Edelvives Digital Plus - Gestor visual de enlaces.

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.	Crear, integrar y elaborar contenidos digitales en distintos formatos para expresar ideas, sentimientos y conocimientos		interacciones.	
		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	Elaboración de un vídeo en casa supervisado por sus familias. LENGUA Plataforma TATUM : reelaboran contenidos digitales en formato texto. Busca imágenes y palabras clave en fuentes digitales seleccionadas con menor ayuda en casa aplicando criterios sencillos para distinguir información útil. CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, LENGUA.	- 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. LENGUA , CIENCIAS NATURALES Y CIENCIAS SOCIALES. Usa plataformas escolares para acceder a tareas y trabajar en grupo. Colabora en proyectos sencillos respetando normas de uso y participación en línea. LENGUA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, INGLÉS Y MATEMÁTICAS. Elaboración de vídeos en casa supervisados por sus familias. LENGUA.	- 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). Crea presentaciones y materiales digitales (textos, vídeos o infografías) para exponer contenidos de clase. Colabora en pequeños grupos a través de Classroom y aplica principios básicos de respeto a la propiedad intelectual. Educación Física	- Entorno virtual de aprendizaje. - Foro escolar interno. - Espacio web colaborativo. - Google Docs, - Google Slides, - Canva, - Genially, - Liveworksheets. - Sites
		6º	Participa con responsabilidad en comunidades digitales escolares, compartiendo, organizando tareas y gestionando interacciones. Usa cierta comunicación en lengua extranjera. Desarrolla proyectos digitales más elaborados (presentaciones interactivas, carteles, vídeos breves o	- Plataforma escolar de gestión de tareas. - Foro educativo supervisado. - Red escolar internacional (eTwinning). - Google Workspace (Docs, Slides, Drive, Sites), - Genially, - Canva, - Wordwall.



blogs) mostrando creatividad y autonomía. Revisa y mejora el contenido con feedback del docente y compañeros.

Descriptor Operativo (LOMLOE)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
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.	Participar en tareas cooperativas en plataformas virtuales restringidas	1º Realiza acciones de programación analógica o digital con interfaces simples (arrastrar/soltar). Participa en la construcción de producciones digitales con recursos visuales.	- 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	- 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. MATEMÁTICAS, LENGUA. Elabora presentaciones sencillas utilizando CANVA y presentaciones de Google. CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, MATEMÁTICAS, LENGUA, INGLÉS.	- 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. Participa activamente en actividades colaborativas mediante Classroom, compartiendo documentos y comentarios respetuosos. Se comunica digitalmente siguiendo normas de netiqueta y seguridad.	- Plataforma de blogs escolares. - Herramienta de diseño multimedia. - Plataforma de presentaciones interactivas. - Editor de vídeo en línea. - Google Classroom, - Google Chat, - Drive compartido, - Genially, - Muro digital (Padlet o similar).
		6º Crea productos digitales adaptados a distintas audiencias (exposición oral, publicación controlada). Planifica y presenta proyectos digitales complejos. Colabora en proyectos digitales interdisciplinarios a través de entornos virtuales. Gestiona tareas y materiales compartidos, mostrando responsabilidad en la comunicación y entrega de trabajos.	- Herramienta avanzada de presentaciones. - Plataforma de diseño interactivo. - Editor de vídeo o animación. - Recurso de animación stop motion. - Google Classroom, - Drive, - Docs, - Slides, - Genially, - Canva.
	Conocer medidas	1º Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas básicas de uso seguro. Reconoce que no deben usarse sin supervisión.	- Pictogramas digitales de normas. - Aplicaciones con control parental.

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.	básicas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud. Conciencia en el uso de materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso	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. - Videos 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. Aplicación Lazarus. Normas del uso de sus dispositivos.	- Juego digital sobre seguridad en Internet. - Videos 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. Conoce y aplica estrategias básicas para proteger datos personales y dispositivos. Reflexiona sobre la huella digital y participa en campañas de sensibilización sobre ciberseguridad en el aula.	- Cuestionario interactivo sobre seguridad. - Juego digital avanzado de ciberseguridad. - Campaña escolar digital. - Videos educativos de INCIBE, - Liveworksheets de seguridad, - presentaciones en Genially, - murales colaborativos en Canva.
		6º	Aplica hábitos seguros y saludables. Detecta ciberacoso, contenido inapropiado y evalúa su huella digital promoviendo prácticas éticas. Aplica hábitos seguros en la navegación y comunicación digital. Identifica situaciones de riesgo como el ciberacoso o la exposición de datos personales y sabe cómo actuar. Participa en tutorías sobre bienestar digital.	- Juego digital sobre seguridad completa. - Recursos oficiales sobre ciberseguridad. - Aplicaciones de gestión de tiempo digital. - Materiales de INCIBE, - Google Family Link (referencial), - Canva, - Genially, - vídeos educativos sobre seguridad digital.

Descriptor Operativo (LOMLOE)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
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.	Iniciar el desarrollo de programación informática por bloques y del uso de la robótica educativa.	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 utilizando el robot Rocky aportado por la Consejería. - 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 utilizando el robot Rocky aportado por la Consejería. - 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. Utiliza herramientas de programación visual y simuladores sencillos para resolver problemas cotidianos. Aplica pensamiento computacional en retos educativos de Ciencias o Matemáticas. - Lenguaje de programación por bloques intermedio. - Plataforma de programación visual. - Simulador educativo de procesos. - Robot educativo intermedio. - Scratch, - Lego space aportado por la consejería - Genially (actividades interactivas), - Edelvives Digital Plus (retos digitales), - Wordwall.
		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 apps sencillas.

		Diseña y programa pequeños proyectos digitales mediante herramientas visuales o robóticas. Propone soluciones creativas a retos planteados en distintas áreas.	- Scratch, - Code.org, - Genially, - Canva (para modelar soluciones), - Edelvives Digital Plus.
--	--	---	---

SECUNDARIA ITINERARIO DIGITAL DE COMPETENCIAS DIGITALES

Descriptor Operativo (LOMLOE)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
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.	Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.	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. Tecnología y digitalización: Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y, con apoyo. Uso exclusivo de páginas web con licencias Creative Commons (CC), dando crédito al autor legal. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos compartidos. Plástica: 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. Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y, con apoyo. Uso exclusivo de páginas web con licencias Creative Commons (CC), dando crédito al autor legal. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos compartidos. Biología y geología: Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y pertinencia, con apoyo. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos	- Suite ofimática en la nube. - Almacenamiento en la nube. - Gestor visual de enlaces. - Buscador escolar seguro.

compartidos.

Lengua Castellana y Literatura: 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.

Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: 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.

Tecnología 4ºESO: 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.

Digitalización 4ºESO: 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.

Matemáticas ESO: 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.

Geografía e Historia 3ºESO : 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.

Geografía e Historia 1º ESO: 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.

Geografía e Historia bilingüe 1º, 2º, 3º ESO : 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.

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

	Música: utilizar búsquedas en internet atendiendo distintas fuentes, evaluando la validez y fiabilidad de la información seleccionada con una actitud crítica. Educación Física: utilizar búsquedas en internet atendiendo distintas fuentes, evaluando la validez y fiabilidad de la información seleccionada con una actitud crítica Francés: 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. Lengua Castellana y Literatura: Se exploran aplicaciones de la inteligencia artificial en la creación de textos e imágenes, así como en la resolución de problemas, además de su integración en proyectos interdisciplinares. Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Geografía Historia 2º ESO 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. Digitalización 4ºESO: Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico Plástica 1º Y 2º ESO: Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Tecnología 4º ESO: Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico.	
3º	Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta.	- Recurso educativo de verificación de informac - Agregador de noticias. - Herramienta de creación de infografías.

Tecnología y digitalización: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta. Uso exclusivo de páginas web con licencias Creative Commons (CC), dando crédito al autor legal y asignan una licencia a su obra.

Biología y geología: 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.

Música: utilizar búsquedas en internet atendiendo distintas fuentes, evaluando la validez y fiabilidad de la información seleccionada con una actitud crítica.

Tecnología 4ºESO: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta. Uso exclusivo de páginas web con licencias Creative Commons (CC), dando crédito al autor legal y asignando una licencia a su obra.

Digitalización 4ºESO: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta. Uso exclusivo de páginas web con licencias Creative Commons (CC), dando crédito al autor legal y asignando una licencia a su obra.

Geografía e Historia : Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta.

Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta.

Religión: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta, evaluando la validez y fiabilidad de la información seleccionada con una actitud crítica.

Plástica 1º y 2º ESO: Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y

			publicidad encubierta.	
		4º	Evalúa la pertinencia, fiabilidad y sesgo de fuentes. Comunica información transformada y adaptada a formato, propósito y público. Digitalización 4ºESO: Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Tecnología 4ºESO: Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Expresión artística: Evalúa la pertinencia, fiabilidad y sesgo de fuentes. Comunica información transformada y adaptada a formato, propósito y público. Geografía e Historia 1º ESO: Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Historia 4º ESO : Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Religión 4º ESO: Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico. Geografía e Historia bilingüe 2º y 3º ESO : 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.	- Buscador académico. - Gestor bibliográfico. - Herramienta de presentaciones multimedia.
CD2.	Gestionar la utilización de un entorno personal de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos	1º	Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable. Tecnología y digitalización 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.

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.

digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales

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

Educación física: participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas

Lengua Castellana y Literatura: Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de identidad digital responsable.

Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.

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

Digitalización 4ºESO: Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.

Tecnología 4º: Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.

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

Francés 1º: Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas.

		PLÁSTICA 1º Y 2º ESO: Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.	
	2º	Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas. PLÁSTICA 1º Y 2º ESO: Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas. Música: Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo. Educación Física Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo. Lengua Castellana y Literatura: Se analizan las distintas aplicaciones de la inteligencia artificial, desde la generación de textos e imágenes hasta la resolución de problemas, y se examina su papel en el desarrollo de proyectos interdisciplinares. Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas. Francés 2º: Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas. Tecnología 4ºESO: Se analizan las distintas aplicaciones de la inteligencia artificial, desde la generación de textos e imágenes hasta la resolución de problemas, y se	- Plataforma de gestión del aprendizaje. - Espacio de trabajo colaborativo en línea. - Muro digital colaborativo.

		examina su papel en el desarrollo de proyectos interdisciplinares Geografía e Historia :Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo. Expresión artística 4º eso: Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas.	
	3º	Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales. Tecnología y digitalización: Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales. Plástica: Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales. Expresión artística: Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales. Música: Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo utilizando un lenguaje no discriminatorio. Religión 3º: Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo utilizando un lenguaje no discriminatorio. Geografía e Historia : Utilizar herramientas digitales en un entorno personal para favorecer la creación de contenidos y el tratamiento de la información en el ámbito educativo	- Red escolar internacional (eTwinning). - Foro educativo escolar. - Red educativa segura.

			utilizando un lenguaje no discriminatorio	
		4º	Gestiona identidad digital y participa responsablemente en redes, comunidades educativas o plataformas abiertas. Reflexiona sobre implicaciones éticas del uso social de la tecnología. Expresión artística: 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)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
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.	Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.	1º Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Tecnología y digitalización: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D en el aula 4.0. Biología y geología: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Lengua Castellana y Literatura 1º ESO: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Geografía e Historia 1º ESO: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Francés 1º: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Plástica 1º y 2º eso: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Crea documentos y presentaciones, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Educación Física: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Matemáticas ESO: Crea documentos,	- Herramienta de diseño gráfico y presentaciones - Plataforma de presentaciones digitales. - Banco de imágenes libres.

		presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones.	
	2º	Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas y reconoce licencias de uso al reutilizar material digital. Lengua Castellana y Literatura: "Se estudian las diversas formas en que la inteligencia artificial puede aplicarse, abarcando desde la creación de textos e imágenes hasta la resolución de problemas, así como su contribución en proyectos interdisciplinares. Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas. Geografía e Historia : participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales. Expresión artística: Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas. Francés 2º: Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas.	- Herramienta de presentaciones y recursos multi - Recurso de creación de contenidos digitales. - Bancos de imágenes y sonidos libres con licenci
	3º	Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D. Tecnología y digitalización: Crea vídeos, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D en el aula 4.0. Biología y geología: Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de	- Editor de audio. - Editor de vídeo en línea. - Plataforma de blogs. - Herramienta de diseño gráfico e infografías. - Herramienta de diseño y prototipado 3D educati

			autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones. Religión 3º ESO: Crea vídeos, podcast, infografías con herramientas de edición. Matemáticas ESO: Crea vídeos, podcast, infografías con herramientas de edición. Lengua Castellana y Literatura 3º ESO: Crea vídeos, infografías con herramientas de edición. Digitalización 4ºESO: Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D. Tecnología 4ºESO: Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D. Expresión artística: Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D	
		4º	Desarrolla contenidos complejos con programación, impresión 3D o diseño gráfico. Aplica licencias abiertas y produce recursos digitales reutilizables. Tecnología 4ºESO: Desarrolla contenidos complejos con programación, impresión 3D o diseño gráfico. Aplica licencias abiertas y produce recursos digitales reutilizables. Digitalización 4ºESO: 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.
CD4.	Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos	1º	Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Tecnología y digitalización: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas	- Juego digital educativo sobre ciberseguridad. - Recursos oficiales de seguridad en línea para maestros. - Cuestionarios interactivos de sensibilización.

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.	s, los datos personales y la salud. Conciencia r en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso	seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Biología y geología: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Educación física: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Lengua Castellana y Literatura: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Tecnología 4ºESO: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Digitalización 4ºESO: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Geografía e Historia 1º ESO : Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Francés 1º ESO : Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre	
---	--	---	--

		huella digital. Tutoría 3º ESO: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital.	
	2º	Comprende el valor de proteger sus datos y gestiona su identidad digital. Conoce formas de actuar ante ciberacoso o contenidos inadecuados. Lengua Castellana y Literatura: Se exploran las múltiples aplicaciones de la inteligencia artificial, desde la generación de textos e imágenes hasta la resolución de problemas, así como su aporte en el desarrollo de proyectos interdisciplinares. Digitalización 4º: Comprende el valor de proteger sus datos y gestiona su identidad digital. Conoce formas de actuar ante ciberacoso o contenidos inadecuados. Francés 2º ESO: Comprende el valor de proteger sus datos y gestiona su identidad digital. Conoce formas de actuar ante ciberacoso o contenidos inadecuados. Geografía e Historia: Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso Tutoría 3º ESO: 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.

		Tecnología y digitalización: Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital. Biología y geología: Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital. Tecnología 4º: Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital. Religión 3º ESO: Tecnología 4º: Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital. Digitalización 4º: Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital. Geografía e Historia: Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve 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)	Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
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.	Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.	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. Tecnología y digitalización: Representa procesos sencillos mediante diagramas de flujo. Resuelve problemas técnicos básicos y aplica pensamiento computacional en proyectos simples con apoyo de herramientas visuales. Tecnología 4º: 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. Digitalización: 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. Tecnología 4º: Aplica pensamiento computacional para modelar situaciones habituales. Utiliza herramientas	- Lenguaje de programación visual intermedio. - Herramienta de programación para apps móviles básicas. - Plataforma de programación por bloques. - Robot educativo programable.

		adaptativas para resolver problemas complejos de forma autónoma. Digitalización 4º: Aplica pensamiento computacional para modelar situaciones habituales. Utiliza herramientas adaptativas para resolver problemas complejos de forma autónoma. Geografía e Historia : Aplica pensamiento computacional para modelar situaciones habituales. Utiliza herramientas adaptativas para resolver problemas complejos de forma autónoma.	
	3º	Diseña sistemas programables sencillos integrando robótica y sensores. Aplica IA básica y modeliza situaciones digitales para mejorar soluciones. Tecnología y digitalización: Representa procesos mediante diagramas de flujo, integrando robótica y sensores. Aplica IA básica y modeliza situaciones digitales para mejorar soluciones. Tecnología 4º: Diseña sistemas programables sencillos integrando robótica y sensores. Aplica IA básica y modeliza situaciones digitales para mejorar soluciones. Digitalización: 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. Digitalización 4º: Automatiza tareas con IA o entornos	- Lenguaje de programación textual básico. - Herramienta de programación visual para apps móviles. - Entornos educativos de inteligencia artificial. - Herramientas digitales de automatización.

programables. Diseña soluciones digitales innovadoras para necesidades personales o comunitarias.

BACHILLERATO

ITINERARIO DIGITAL DE COMPETENCIAS DIGITALES

Descriptor	Destrezas	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
Operativo	(Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)		
(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.	Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.	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. Digitalización 1ºBACH: Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y pertinencia, con apoyo, utilizando palabras claves y filtros básicos. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos compartidos. Finanzas Responsables 1º BACH: Busca información fiable seleccionando fuentes confiables y verificando la información. Organiza la información en documentos digitales citando fuentes. Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Busca información fiable seleccionando fuentes confiables y verificando la información. Organiza la información en documentos digitales citando fuentes.	- Buscador académico. - Gestor de referencias bibliográficas. - Almacenamiento en la nube. - Gestor de marcadores digitales.

			Historia del arte: Busca información fiable seleccionando fuentes confiables y verificando la información. Organiza la información en documentos digitales citando fuentes.	
			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.
			Digitalización 1ºBACH: Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente, teniendo en cuenta el funcionamiento de los motores de búsqueda. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico.	
			Finanzas Responsable 1º BACH: Busca información avanzada comprendiendo el funcionamiento de los motores de búsqueda. Selecciona resultados con criterio y validez, calidad, actualidad y fiabilidad. Organiza la información para referenciarla.	
CD2.	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	1º	Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Busca información avanzada comprendiendo el funcionamiento de los motores de búsqueda. Selecciona resultados con criterio y validez, calidad, actualidad y fiabilidad. Organiza la información para referenciarla.	
			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.
	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		Digitalización 1ºBach: Selecciona y usa aplicaciones o dispositivos digitales para comunicarse, trabajar en equipo y compartir información responsablemente.	

conocimiento.	digitales.	Cuida su identidad digital y respeta a los demás en línea. Finanzas Responsables 1º BACH: Selecciona y usa aplicaciones digitales para trabajar en equipo y compartir información de manera responsable. Cuida su identidad digital y respeta a los demás en línea. Geografía 2º Bachillerato: Selecciona y usa aplicaciones digitales para trabajar en equipo y compartir información de manera responsable. Cuida su identidad digital y respeta a los demás en línea. Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Selecciona y usa aplicaciones digitales para trabajar en equipo y compartir información de manera responsable. Cuida su identidad digital y respeta a los demás en línea. Nuevos Medios Audiovisuales: 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.	
		2º Selecciona, configura y utiliza dispositivos y aplicaciones digitales en su entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo ciudadanía digital activa. Finanzas responsables 1º BACH: Selecciona y utiliza aplicaciones digitales en su entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo la ciudadanía activa. Geografía 2º Bach: Selecciona y utiliza aplicaciones digitales en su entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo la ciudadanía activa. Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Selecciona y utiliza aplicaciones digitales en su	- Plataforma de gestión del aprendizaje. - Entorno de colaboración internacional (eTw) - Espacio virtual académico. - Suite ofimática en la nube.

			entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo la ciudadanía activa. Nuevos Medios Audiovisuales:Selecciona y utiliza aplicaciones digitales en su entorno personal de aprendizaje, gestionando responsablemente su presencia y ejerciendo la ciudadanía activa.	
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.	Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.	1º Elabora materiales digitales (presentaciones, textos, imágenes) combinando información de distintas fuentes, mencionando al autor original. Evita plagio y aplica contraseñas seguras. Digitalización 1ºBACH: 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. Finanzas Responsables 1º BACH: Elabora material digital como presentaciones, combinando la información recogida de distintas fuentes evitando plagio y mencionando autores. Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Elabora material digital como presentaciones, combinando la información recogida de distintas fuentes evitando plagio y mencionando autores.	- Herramienta de diseño gráfico y presentación - 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 la autoría digital y generando nuevo conocimiento.

Digitalización 1ºBACH: Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, respetando autoría digital y generando nuevo conocimiento.

Finanzas Responsables 1º BACH: Crea contenido digital de forma individual y en grupo respetando la autoría digital y generando nuevo conocimiento.

Fundamentos y Administración y Gestión 2º BACH: Crea contenido digital de forma individual y en grupo respetando la autoría digital y generando nuevo conocimiento.

Nuevos Medios Audiovisuales: Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, respetando la autoría digital y generando nuevo conocimiento.

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

Descriptor	Destrezas	Propuestas de Indicadores de Logro	Propuestas de Recursos Digitales
Operativo (LOMLOE)	(Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)		
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.	Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud.	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.
	Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso.	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.
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.	Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.	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. Geografía 2º Bach: Reflexiona sobre tiempo de pantalla, consumo energético y hábitos sostenibles. Finanzas Responsables 1º BACH: Propone ideas usando herramientas digitales para resolver problemas cotidianos. Muestra seguridad en el uso de aplicaciones tecnológicas.	- 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.



			descartando usos inadecuados. Fundamentos de Administración y Gestión 2º BACH: Propone ideas usando herramientas digitales para resolver problemas cotidianos. Muestra seguridad en el uso de aplicaciones tecnológicas, descartando usos inadecuados.	
		2º	Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para responder a necesidades concretas, mostrando interés por la evolución digital y su uso ético. Digitalización 1ºBACH: 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.

DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Etapa	Objetivos (Orden 08/09/2025 de estrategia digital)	Saberes básicos o contenidos	Metodologías recomendadas	Seguridad y ética
-------	---	------------------------------	---------------------------	-------------------

	LIBRE)			
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. - 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.	Aprendizaje activo con apoyo visual.	- Acceso restringido a IA. - Actividades siempre guiadas por el docente. - 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. Tecnología y digitalización 1º: Usar IA responsablemente en contextos académicos.	- Funcionamiento general de algoritmos de IA. - Aplicaciones en creación de textos, imágenes y resolución de problemas. - Proyectos interdisciplinares 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, con protocolos educativos claros. - Desde 3º ESO: acceso supervisado a IA. - Uso obligatorio de protocolos de privacidad.

Desarrollar proyectos
con integración de IA.



Tecnología y
digitalización 3º: Usar IA
responsablemente en
contextos académicos.
Desarrollar proyectos
con integración de IA.

Biología y geología 1º:
Usar IA
responsablemente en
contextos académicos.

Desarrollar proyectos
con integración de IA.

Plástica 1º y 2º ESO: Usar
IA responsablemente
en contextos
académicos.

PLE 1º ESO :Desarrollar
proyectos que se van a
exponer integrando la
IA.

Usar responsablemente
la IA en contexto
académico.

Lengua Castellana y
Literatura 1º ESO: Usar IA
responsablemente en
contextos académicos.

Lengua Castellana y
Literatura 2º ESO:
Comprender los
fundamentos básicos
de los algoritmos y
entrenamiento de IA;

analizar riesgos éticos:
sesgos, desinformación,
discriminación;
desarrollar proyectos
con integración de IA.

Lengua Castellana y
Literatura 3º ESO: Usar
IA responsablemente
en contextos
académicos.

PLE 3º ESO: Desarrollar
proyectos que se van a
exponer integrando la
IA.

Usar responsablemente
la IA en contexto
académico.

Música 2º y 3º Eso
Usar responsablemente
la IA en actividades
académicas

Educación Física 1º y 2º
Eso

Usar responsablemente
la IA en actividades
académicas

Emprendimiento 3º ESO
Usar responsablemente
la IA en actividades
académicas



Tecnología 4ºESO: Usar
IA responsablemente
en contextos
académicos.

Desarrollar proyectos

con integración de IA.
Comprender los
fundamentos básicos
de los algoritmos y
entrenamiento de IA.

Economía y PIEF 4º ESO
Desarrollar proyectos
con integración de IA.

Usar
responsablemente
la IA en actividades
académicas

Biología 3º ESO
Analizar fake news,
desinformación y
buscar fuentes fiables
en internet. Utilizar IA en
contexto de ciencias y
contrastar las
respuestas de los
alumnos con lo que
dice la IA.

Geografía e Historia 2º y
3º ESO Analizar riesgos
éticos: sesgos,
desinformación,
discriminación.

Historia 4º ESO y 1º ESO :
Utilizar IA en contexto
de Geografía y
contrastando las
respuestas que
obtienen los alumnos y
datos con los que
ofrece la IA. Analizando
la desinformación, fake
news y riesgos éticos.

Desarrollar proyectos
que se van a exponer
integrando la IA.

Usar responsablemente
la IA en contexto
académico.

Religión 3º y 4º ESO:
Utilizar IA en contexto
de Geografía y
contrastando las
respuestas que
obtienen los alumnos y
datos con los que
ofrece la IA.

Desarrollar proyectos
que se van a exponer
integrando la IA.

Usar responsablemente
la IA en contexto
académico.

Geografía e Historia 1º
ESO.

Desarrollar proyectos
con ayuda de la IA
utilizando la misma de
forma responsable.
Analizando la
desinformación, fake
news y riesgos éticos.

Biología y Geología 4º
ESO: Analizar fake news,
desinformación y
buscar fuentes fiables
en internet. Utilizar IA en
contexto de ciencias y
contrastar las
respuestas de los
alumnos con lo que
dice la IA.

EF en 3º y 4º ESO: Usar IA

	responsablemente en contextos académicos para la elaboración de trabajos teórico-prácticos. Francés 1º y 2º ESO: Usar responsablemente la IA en actividades académicas Inglés 2º ESO: Usar responsablemente la IA en actividades académicas			
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 la 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. S ◆ progresiva autonomía del alumnado ◆ Respeto la privacidad, ética y legalidad

6.2 Plataformas educativas y aplicaciones informáticas

En 2026–2027 la migración de maristasmediterranea.com a maristas.es está prácticamente finalizada. Comprende Google Workspace y la migración relacionada de Microsoft 365, Canva, Genially y otras plataformas educativas. El seguimiento se centrará en comprobar accesos, permisos, recursos e incidencias pendientes. La comunicación institucional con las familias se realiza mediante Global Educa.

El uso de plataformas digitales, aplicaciones educativas y páginas web constituye una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro centro. Esta integración tecnológica permite potenciar metodologías activas, el trabajo por proyectos, la personalización del aprendizaje, así como la competencia digital del alumnado.

Se conserva el inventario por etapas como base revisada de forma general. Durante 2026–2027 se contrastarán su vigencia, las cuentas utilizadas y las

condiciones de acceso y protección de datos; la presencia de una herramienta en la lista no acredita por sí sola su autorización para cualquier edad o uso.

Las aplicaciones que traten datos personales deberán seguir el procedimiento de autorización aplicable al centro privado concertado antes de su uso. Las actividades gamificadas se programarán de forma puntual y con justificación pedagógica, y se seleccionarán recursos accesibles. Se evitará el uso de los dispositivos como mero soporte de libros digitales.

La revisión tendrá en cuenta la migración de cuentas y las incorporaciones recientes de Gemini, NotebookLM y Read Along, sin atribuirles un uso generalizado por todos los grupos.

INFANTIL

Nivel	Herramientas digitales utilizadas	Finalidad didáctica	Tipo de acceso	Protección de datos
1º a 3º Infantil	Google Workspace, Office 365, Edelvives Digital, Liveworksheets, YouTube, Canva, Genially	Cuentos digitales, fichas interactivas, visionado guiado, creación de presentaciones básicas	Cuenta institucional / uso guiado por el docente	Uso supervisado, sin registro del alumnado, sin datos personales

PRIMARIA

Nivel	Herramientas digitales utilizadas	Finalidad didáctica	Tipo de acceso	Protección de datos
1º a 2º Primaria	Google Workspace, Edelvives Digital, YouTube, McMillan, Genially	Visualización de vídeos, refuerzo, tareas guiadas, presentaciones	Cuenta institucional / uso guiado	Uso controlado por el docente, sin publicación



3º a 4º Primaria	Google Workspace, Tatum, Navio App, Canva, Kahoot, Happy Learning, Liveworksheets	Presentaciones , gamificación, comprensión lectora y refuerzo	Cuenta institucional o acceso sin registro	Supervisado, sin datos personales
5º a 6º Primaria	Google Workspace, Wordwall, Canva, Genially, YouTube, Kahoot, Happy Learning, Edelvives	Proyectos, tareas digitales, gamificación, creación de contenido	Cuentas institucionales / acceso parcial	Supervisado, sin publicación externa ni identificación personal

SECUNDARIA

Nivel	Herramientas digitales utilizadas	Finalidad didáctica	Tipo de acceso	Protección de datos
1º a 4º ESO	Google Workspace, Canva, Wayground, Kahoot, Liveworksheets , Macmillan, Edpuzzle, GeoGebra, Progrentis, Genially, Knoword, Baamboozle, BlinkLearning, InVideo, CapCut, Affinity	Creación de presentaciones , vídeos, cuestionarios interactivos, gamificación, trabajo colaborativo, producción audiovisual, refuerzo de materias	Cuentas institucionales; otros accesos sujetos a revisión	Información a interesados, base jurídica y condiciones de uso a comprobar con el DPD

BACHILLERATO

Nivel	Herramientas digitales utilizadas	Finalidad didáctica	Tipo de acceso	Protección de datos
1º y 2º Bachillerato	Google Workspace, Canva, Genially, YouTube, Wayground, Kahoot, CapCut, InVideo, Affinity	Desarrollo de proyectos multimedia, presentaciones profesionales, reels, vídeos informativos y análisis crítico	Cuentas institucionales; otros accesos sujetos a revisión	Uso responsable con supervisión, se evita la publicación de datos personales, trabajo bajo entorno cerrado

6.3 Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa

El centro orienta su estrategia digital hacia un uso educativo, seguro y responsable. La planificación de 2026–2027 parte de las actuaciones realizadas y de los aspectos que requieren una aplicación más coordinada.

Se incorporarán a las NOF las conclusiones sobre derechos y deberes digitales tratadas en las reuniones de inicio de curso, y al Plan de Convivencia las normas y medidas preventivas. Orientación coordinará las actuaciones de prevención y atención de dificultades de ciberconvivencia, documentando las actuaciones que se realicen.

1. Uso responsable y saludable de la tecnología

Como pauta de planificación para 2026–2027, después de cada actividad digital se organizará una pausa activa o una actividad sin dispositivo. Se coordinarán las tareas entre materias y las propuestas para casa, limitando el consumo pasivo. Su aplicación se revisará mediante el seguimiento del objetivo A.5; no se presenta como una rutina que ya fuera homogénea el curso anterior.



En 2026–2027 se prevé retomar la mecanografía con Typing.com en toda Primaria; no se desarrolló en 2025–2026. En cursos posteriores se plantea mantenerla de forma continuada en 4.º, 5.º y 6.º, adaptando las actividades a la edad y al uso de dispositivos de cada nivel.

2. Prevención del uso problemático y de riesgos digitales

Be Internet Awesome se trabajó en 1.º ESO durante 2025–2026. En 2026–2027 se prevé trasladarlo a 4.º, 5.º y 6.º de Primaria, con Interland y actividades sin pantalla adaptadas a cada grupo. En los cursos siguientes se plantea mantenerlo en 4.º de Primaria.

Lazarus se utiliza en los dispositivos del alumnado que dispone de la suscripción abonada. En 2025–2026 hubo aproximadamente 960 suscripciones; el total de 2026–2027 está pendiente de comprobación. No se considera una cobertura universal.

Para el alumnado sin Lazarus se mantienen las restricciones básicas de la consola de Google y el filtrado de la conexión Wi-Fi, gestionada por la Consejería según la información del centro. En 2026–2027 se propone revisar y reforzar las restricciones de Google Admin.

3. Promoción del bienestar emocional asociado al uso digital

Se propone coordinar con tutoría y Orientación actividades sobre hábitos digitales, convivencia y detección de dificultades. Su alcance y calendario se concretarán con los responsables de etapa.

Está en desarrollo una iniciativa de desconexión digital del profesorado que, según la información de la coordinación TIC, estarían trabajando el Comité de Empresa y el Equipo Directivo. Su alcance y aprobación quedan por concretar; no se presenta como un acuerdo ya implantado.

4. Educación en valores y ciudadanía digital

La seguridad, la privacidad, el respeto en las comunicaciones y el pensamiento crítico se trabajarán mediante las actuaciones del objetivo H.2 y la alfabetización responsable en IA del objetivo B.8. La revisión de los protocolos y su aplicación se vinculan al objetivo A.5.

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

La Política de Seguridad Digital se conserva como documento de referencia y se revisará para ajustar sus medidas a la configuración real de los servicios y dispositivos.



1. Medidas organizativas

Las consultas e incidentes relacionados con datos personales se canalizarán a través de Dirección y del Delegado de Protección de Datos. El contacto confirmado por la coordinación TIC es dpd.centros@murciaeduca.es.

Ilan coordina las cuentas, permisos y políticas de dispositivos; Pedro atiende el mantenimiento y la infraestructura, y Jesús Moya canaliza las necesidades de Infantil y Primaria. Las incidencias se comunicarán por los canales establecidos.

2. Medidas técnicas

Lazarus se utiliza en los dispositivos del alumnado que dispone de la suscripción abonada. En 2025–2026 hubo aproximadamente 960 suscripciones; el total de 2026–2027 está pendiente de comprobación. No se considera una cobertura universal.

Para el alumnado sin Lazarus se mantienen las restricciones básicas de la consola de Google y el filtrado de la conexión Wi-Fi, gestionada por la Consejería según la información del centro. En 2026–2027 se propone revisar y reforzar las restricciones de Google Admin.

La migración a maristas.es está prácticamente finalizada. Se comprobarán accesos, permisos y funcionamiento de Google Workspace, Microsoft 365 y las plataformas vinculadas, registrando las incidencias pendientes.

La supervisión presencial del profesorado seguirá siendo necesaria con independencia de la suscripción o de las restricciones técnicas disponibles.

3. Medidas de privacidad

Se revisarán los permisos según perfil, los accesos a información académica y las condiciones de uso de las aplicaciones del inventario. Se priorizarán las cuentas institucionales y los entornos gestionados por el centro.

La difusión de imágenes o información del alumnado deberá ajustarse a las autorizaciones y condiciones aplicables. Los incidentes se comunicarán sin dilación a Dirección para su valoración y coordinación con el DPD.

4. Formación y concienciación

El control parental de Lazarus está disponible para las familias. Aproximadamente 100 madres y padres recibieron formación en 2025–2026; en 2026–2027 se pretende ampliar la participación, registrando las sesiones y asistentes reales.

La ruta formativa incluye el uso responsable de las herramientas y la revisión de las medidas de seguridad. La formación realizada y las necesidades detectadas se documentarán sin anticipar resultados.



6.5 Atención a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje

Las herramientas digitales deben facilitar la participación y adaptarse a las necesidades del alumnado. La evaluación de las adaptaciones y su seguimiento con Orientación se recogen en el objetivo B.9.

1. Tecnologías accesibles y adaptadas

El sistema de cámara de apoyo a la visión para un alumno que pasa a 1.º de Bachillerato está sustancialmente instalado. Durante 2026–2027 se prevé comprobar con el alumno, el profesorado y Orientación su funcionamiento y utilidad, y registrar los ajustes necesarios sin dar por evaluada su eficacia.

Las funciones de accesibilidad de Google y Chromebook se ofrecen de forma general al alumnado y profesorado. Los apoyos concretos se determinarán según las necesidades de cada caso.

Read Along se ha integrado recientemente en Classroom. Se prevé formar al profesorado en su utilización durante 2026–2027 y concretar después las actividades y grupos participantes; no se atribuye una implantación sistemática ni resultados todavía no evaluados.

2. Herramientas para la personalización del aprendizaje

Classroom permite organizar materiales y tareas diferenciadas. Se propone compartir ejemplos de aplicación y contrastar su utilidad con los docentes, evitando atribuir una práctica homogénea a todos los grupos.

Gemini y NotebookLM están técnicamente disponibles para alumnado según la coordinación TIC. Su utilización educativa se ajustará a las condiciones por etapa del protocolo revisado; no se considera autorizado el acceso autónomo general por estar habilitado el servicio.

3. Metodologías flexibles y adaptativas

Se promoverán formatos variados de trabajo y de entrega, así como actividades sin pantalla. La selección de recursos atenderá a las necesidades de aprendizaje y a las barreras que puedan surgir.

4. Equidad digital y acompañamiento personalizado

La organización de los apoyos se ha realizado principalmente caso por caso. Se propone documentar las necesidades, las medidas adoptadas y el seguimiento con tutoría y Orientación.

5. Atención al alumnado con altas capacidades

Se podrán proponer tareas de ampliación y creación digital cuando respondan a necesidades identificadas. El uso de IA estará sujeto a las mismas condiciones de edad, acceso, finalidad educativa y supervisión; no se establece una autorización ampliada por esta condición.

6.6 Bienestar Digital y uso saludable de las tecnologías

La revisión de los protocolos de bienestar y uso saludable es una prioridad de 2026–2027. Sus pautas se ajustarán a las prácticas reales y a los acuerdos que se concreten con los equipos docentes.

Se mantienen las referencias de planificación previamente justificadas por el centro y confirmadas para 2026–2027: 120–150 minutos diarios en 4.º–6.º de Primaria, 200 minutos en ESO y 200–230 minutos en Bachillerato. Los valores superiores de estos intervalos orientan el máximo ordinario programado; no son mediciones del uso real ni límites legales generales de Bachillerato.

Los artículos 7 y 8 de la Orden de 8 de septiembre de 2025 permiten la adaptación pedagógicamente justificada de las referencias generales de uso individual de 60 minutos diarios en Primaria y 120 en ESO. La programación de cada grupo concretará el tiempo y la finalidad de las actividades dentro de la adaptación del centro, que deberá quedar vinculada al PEC. Las necesidades de apoyo educativo y las materias de contenido digital se atenderán con la justificación correspondiente.

1. Supervisión del tiempo de uso de dispositivos digitales

Como pauta de planificación para 2026–2027, después de cada actividad digital se organizará una pausa activa o una actividad sin dispositivo. Se coordinarán las tareas entre materias y las propuestas para casa, limitando el consumo pasivo. Su aplicación se revisará mediante el seguimiento del objetivo A.5; no se presenta como una rutina que ya fuera homogénea el curso anterior.

Se propone recoger información sobre el uso de dispositivos por niveles y materias, incluyendo tareas fuera del aula. Las estimaciones antiguas sin fuente contrastada no se presentan como mediciones del curso actual.

2. Equilibrio entre actividades digitales y no digitales

Se promoverá la alternancia de trabajo digital con lectura, escritura, conversación, actividad física y tareas manipulativas. Las propuestas se adaptarán al modelo de uso de dispositivos de cada etapa, que se mantiene.

3. Pausas activas y ergonomía

Los equipos docentes concretarán las pausas y actividades sin dispositivo en sus programaciones y revisarán su aplicación, manteniendo la atención a las necesidades de accesibilidad.

En 2026–2027 se prevé retomar la mecanografía con Typing.com en toda Primaria; no se desarrolló en 2025–2026. En cursos posteriores se plantea mantenerla de forma continuada en 4.º, 5.º y 6.º, adaptando las actividades a la edad y al uso de dispositivos de cada nivel.

4. Pensamiento crítico y autocontrol digital

Be Internet Awesome se trabajó en 1.º ESO durante 2025–2026. En 2026–2027 se prevé trasladarlo a 4.º, 5.º y 6.º de Primaria, con Interland y actividades sin pantalla adaptadas a cada grupo. En los cursos siguientes se plantea mantenerlo en 4.º de Primaria.

Las propuestas de IA incorporarán reflexión sobre la fiabilidad de las respuestas, la autoría, la privacidad y el proceso seguido por el alumnado.

5. Participación e implicación de las familias

El control parental de Lazarus está disponible para las familias. Aproximadamente 100 madres y padres recibieron formación en 2025–2026; en 2026–2027 se pretende ampliar la participación, registrando las sesiones y asistentes reales.

Se propone compartir orientaciones de uso saludable mediante los canales del centro y concretar las actividades informativas con los responsables correspondientes.

6. Flexibilización según etapa y materia

Se mantienen las referencias de planificación previamente justificadas por el centro y confirmadas para 2026–2027: 120–150 minutos diarios en 4.º–6.º de Primaria, 200 minutos en ESO y 200–230 minutos en Bachillerato. Los valores superiores de estos intervalos orientan el máximo ordinario programado; no son mediciones del uso real ni límites legales generales de Bachillerato. Los artículos 7 y 8 de la Orden de 8 de septiembre de 2025 permiten la adaptación pedagógicamente justificada de las referencias generales de uso individual de 60 minutos diarios en Primaria y 120 en ESO. La programación de cada grupo concretará el tiempo y la finalidad de las actividades dentro de la adaptación del centro, que deberá quedar vinculada al PEC. Las necesidades de apoyo educativo y las materias de contenido digital se atenderán con la justificación correspondiente.

Está en desarrollo una iniciativa de desconexión digital del profesorado que, según la información de la coordinación TIC, estarían trabajando el Comité de



Empresa y el Equipo Directivo. Su alcance y aprobación quedan por concretar; no se presenta como un acuerdo ya implantado.

6.7 Uso de la Inteligencia Artificial (IA)

El protocolo de IA fue redactado y recibió una aprobación general del Equipo Directivo, pero tuvo un desarrollo posterior limitado. En 2026–2027 se priorizan su revisión, difusión y aplicación práctica; no se presenta una implantación completa.

La entidad titular realizará el análisis previo de las herramientas de IA y se seguirá el procedimiento de autorización aplicable a las aplicaciones que traten datos personales, con asesoramiento del DPD. No basta la decisión aislada de un docente ni que el servicio esté habilitado en Google Admin.

Hasta 2.º de ESO inclusive, la IA se limitará a conceptos y aplicaciones adaptadas a la edad con guía docente: no se programará acceso directo a herramientas que recojan datos personales o requieran interacción autónoma. Desde 3.º de ESO, el acceso seguirá supervisado y sujeto a finalidad educativa, privacidad y condiciones del servicio. La habilitación técnica de una cuenta no sustituye estas condiciones (artículo 19).

Las decisiones de evaluación y diagnóstico apoyadas por IA serán revisadas y validadas por el profesorado. No se permite la calificación automática sin supervisión humana ni su uso para vigilancia o análisis de comportamiento fuera de las condiciones legalmente aplicables.

1. Protocolo interno de uso de IA

La revisión concretará las herramientas y cuentas habilitadas, las condiciones por edad y etapa, la supervisión, la protección de datos y las evidencias del proceso de aprendizaje. Se propone explicar al alumnado cómo declarar el uso de IA y contrastar sus resultados.

2. Herramientas disponibles y desarrollo de su uso

Gemini y NotebookLM están técnicamente disponibles para alumnado según la coordinación TIC. Su utilización educativa se ajustará a las condiciones por etapa del protocolo revisado; no se considera autorizado el acceso autónomo general por estar habilitado el servicio.

Read Along se ha integrado recientemente en Classroom. Se prevé formar al profesorado en su utilización durante 2026–2027 y concretar después las actividades y grupos participantes; no se atribuye una implantación sistemática ni resultados todavía no evaluados.



Herramienta	Finalidad educativa	Etapas	Guía docente
NotebookLM	Trabajo con fuentes y organización de información	Desde 3.º ESO, con supervisión	Docente
Gemini	Apoyo a tareas y creación de materiales	Profesorado; alumnado desde 3.º ESO	Docente
Read Along	Apoyo a la lectura en Classroom	Actividad guiada adaptada; análisis previo	Docente
Accesibilidad de Chromebook	Apoyos de acceso y participación	Según necesidades	Docentes

3. Información a las familias

La difusión del protocolo y la información a las familias se planificarán mediante los canales institucionales. No se consideran realizadas sesiones específicas ni una difusión general que no se ha confirmado.

4. Formación en IA

Todo el profesorado asistió a la formación de IA de julio de 2026, integrada en el plan de formación digital del centro. Durante 2026–2027 se propone continuar con formación práctica, incluida Read Along, y compartir experiencias de aula.

El plan no depende de una futura certificación Google para alumnado. Cualquier opción externa se valorará después de comprobar su disponibilidad, condiciones y utilidad, sin comprometer la participación.

5. Integración curricular y progresiva de la IA

El objetivo B.8 prevé concretar actividades por etapas, acompañar al profesorado y recoger evidencias de su aplicación. Los itinerarios heredados se conservan como base revisable, sin atribuir usos efectivos en todas las materias.

Las decisiones de uso se vincularán a una finalidad didáctica clara. El profesorado revisará los materiales y mantendrá su criterio profesional en la evaluación del aprendizaje.

6.8 Inclusión del PDC en los Documentos Institucionales del Centro

La siguiente tabla organiza la vinculación prevista y la comprobación documental del PDC. Durante la revisión anual se contrastarán las referencias efectivamente incorporadas; no se consideran acreditadas por la mera presencia en esta planificación.

<u>Documento institucional</u>	<u>Forma en que se incluye o referencia el PDC</u>	<u>Periodicidad de revisión</u>	<u>Responsable/s</u>
Proyecto Educativo de Centro (PEC)	Se incluye una referencia general al Plan Digital como parte de la estrategia pedagógica y organizativa del centro.	Según revisión del documento	Equipo Directivo
Programación General Anual (PGA)	Se incorpora el PDC como anexo o capítulo específico. Incluye calendario de actuaciones, responsables y planificación digital del curso.	Anual	Equipo Directivo / Coordinador TIC
Memoria Final del Curso	Se evalúa la implementación del Plan Digital, sus avances y áreas de mejora.	Anual	Coordinador TIC / Jefatura de Estudios



Planes de Mejora y Autoevaluación	El PDC se cruza con indicadores del Plan de Mejora del centro (resultados, digitalización, innovación, atención a la diversidad, etc.).	Anual	Comisión de Autoevaluación / Dirección
Actas del Claustro y Consejo Escolar	Se recogen decisiones relevantes sobre el Plan Digital: aprobación de actualizaciones, revisiones anuales, propuestas de mejora o inclusión de nuevos protocolos (IA, bienestar, ciberseguridad...).	Según calendario de los órganos	Secretaría / Dirección
Planes de formación del profesorado (CRFP / CPR)	Las necesidades formativas derivadas del PDC se reflejan en las solicitudes de formación interna o externa.	Anual	Coordinador de Formación / Dirección
Plan de Convivencia y Plan de Atención a la Diversidad	Se vincula el uso responsable de la tecnología, la IA y el bienestar digital como medidas de prevención, inclusión y equidad.	Según revisión del documento	Orientación / Coordinador de Bienestar
Proyectos Erasmus+, eTwinning, Escuela 4.0, etc.	El PDC se menciona como documento de referencia para justificar competencias digitales, objetivos estratégicos y líneas de acción europea.	Según convocatoria	Coordinadores de proyecto / Equipo TIC

En Código Escuela 4.0 se mantiene la participación confirmada del centro. Dirección coordinará la comprobación de la persona responsable y su registro en la plataforma; las incidencias del equipamiento se tramitarán en ella. Las actuaciones, recursos y situaciones de aprendizaje se vincularán a las programaciones correspondientes y se documentarán en el PDC, el PEC y la memoria anual. En Primaria se coordinará, cuando proceda, el acompañamiento del ACE. No se atribuyen al curso actividades o nombramientos no confirmados.

6.9 Evaluación y Mejora del PDC

El seguimiento de 2026–2027 se vincula a los nueve objetivos del apartado 4 y a sus tablas de evaluación del apartado 8. Las puntuaciones se completarán cuando existan evidencias suficientes.

1. Revisión anual del PDC

Se prevé seguimiento periódico por el Equipo TIC y una valoración final del curso. Como antecedente, durante 2025–2026 se realizaron revisiones mensuales y se registraron decisiones en un documento Word compartido en Teams.

2. Recogida de evidencias y datos

Se recopilarán documentos de coordinación, materiales, ejemplos de aula y registros disponibles. Los cuestionarios de necesidades formativas y práctica docente previstos el curso anterior no se realizaron; se incorporan como actuaciones pendientes de este curso.

Las mediciones del uso de dispositivos y los datos de suscripciones se presentarán con su fecha y alcance, diferenciando el alumnado con y sin Lazarus.

3. Indicadores de evaluación

Se utilizarán los indicadores definidos en el apartado 4.2: cierre de migración, inventario, revisión de protocolos, formación y acreditación, práctica docente, evaluación de competencia digital, seguridad en Primaria, IA y accesibilidad.

4. Participación de agentes del centro

El Equipo TIC coordinará la recogida de aportaciones de Dirección, jefaturas, docentes y Orientación. La participación de alumnado y familias se concretará según cada actuación; no se presentan encuestas todavía no realizadas.

5. Documentos donde se refleja la evaluación

La evaluación final se recogerá en el apartado 8 y en la memoria del curso. Las conclusiones fundamentarán la planificación siguiente; los documentos



retrospectivos se conservarán diferenciados de los registros originales de seguimiento.

6.10 Necesidades formativas del profesorado detectadas en el Centro

Las prioridades se basan en la evaluación anterior y en la información de la coordinación TIC. Se contrastarán mediante el cuestionario previsto; no proceden de una encuesta reciente ya completada.

1. Competencia Digital Docente (CDD)

Se promoverá la acreditación de la competencia digital docente y se recogerá la situación real para orientar la formación. No se asigna un nivel acreditado al profesorado sin comprobación.

2. Inteligencia Artificial en educación

Se continuará la formación iniciada en julio de 2026 con aplicaciones prácticas de Gemini y NotebookLM y formación sobre Read Along. Se atenderá a la privacidad, supervisión y adecuación por etapas.

3. Ciberseguridad educativa

Se priorizarán las cuentas y permisos tras la migración, el uso de Lazarus donde esté contratado y la revisión de restricciones de Google Admin.

4. Bienestar digital y convivencia

Se propone trabajar criterios comunes de uso saludable y alternancia de actividades, y coordinar la información que resulte de la iniciativa de desconexión digital del profesorado.

5. Atención a la diversidad y personalización

Se atenderán las funciones de accesibilidad, la lectura guiada y el seguimiento de apoyos individuales, con Orientación y el profesorado implicado.

6. Cultura digital del centro

Se fomentará el intercambio de experiencias por departamentos y en Claustro, dando continuidad a la actividad sobre situaciones de aprendizaje realizada en el segundo trimestre de 2025–2026. La ruta formativa del apartado 5 concretará las actuaciones viables.

6.11 Visión de Futuro del PDC (2025–2028)

El horizonte 2025–2028 se mantiene como referencia plurianual. La planificación de 2026–2027 se concentra en actuaciones viables, cuya continuidad se decidirá según la evaluación.

1. Consolidación de la competencia digital del profesorado

Promover formación y acreditación, conocer las necesidades y compartir prácticas de evaluación y aprendizaje con tecnología.

2. Avance hacia una digitalización más inclusiva

Revisar los apoyos de accesibilidad y su eficacia, evitando barreras de acceso y documentando las adaptaciones necesarias.

3. Desarrollo transversal del pensamiento crítico y la ética digital

Consolidar Be Internet Awesome en 4.º de Primaria tras el despliegue previsto en 4.º–6.º durante 2026–2027, y desarrollar de forma gradual la alfabetización responsable en IA.

4. Cultura de innovación y liderazgo pedagógico

Consolidar la migración, mejorar el inventario y la coordinación, y continuar la actualización de la infraestructura conforme a las obras y a la disponibilidad real de recursos.

5. Mayor implicación de familias en el ecosistema digital

Ampliar la formación sobre control parental y compartir información sobre las herramientas escolares y sus condiciones de uso.

6. Revisión sistemática del PDC

Mantener el seguimiento, revisar las prioridades y documentar los resultados con evidencias. Las nuevas actuaciones se incorporarán según su viabilidad y los acuerdos que se adopten.

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



Página web del centro	Equipo de comunicación y marketing	Comunidad educativa	http://www.maristascartagena.es/
Microsoft Teams	Equipo directivo	Profesorado	

TABLA XI. 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. En este curso las puntuaciones se cumplimentarán cuando existan evidencias; una casilla sin evaluar no equivale a un nivel 0.

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: Liderazgo

OBJETIVO: A.1. Consolidar la migración al dominio maristas.es y la coordinación digital del centro.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.1.1. Documentar los cambios de cuentas, permisos y servicios; comprobar accesos y recoger incidencias pendientes. Mantener revisiones mensuales y los canales de atención del Equipo TIC.	i.A.1.1. Registro de servicios revisados, accesos comprobados e incidencias abiertas o resueltas; acuerdos de seguimiento y comunicación al personal.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Organizativa

ÁREA: Infraestructura y equipos

OBJETIVO: C.2. Completar la planificación del equipamiento, revisar el uso de espacios y establecer la retirada sostenible.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
C.2.1. Revisar el protocolo de espacios e inventariar equipos por aulas y etapas, incluidos los de Escuela 4.0. Redactar un procedimiento de baja y entrega sostenible con responsables y registros.	i.C.2.1. Inventario y necesidades por espacios; protocolo revisado; procedimiento de retirada disponible y registro de las bajas que se produzcan.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Organizativa

ÁREA: Uso aceptable y bienestar digital

OBJETIVO: A.5. Revisar los protocolos y comprobar el uso saludable y equilibrado de dispositivos por etapas.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.5.1. Revisar los protocolos con equipos de etapa y recoger una muestra de planificación y uso de dispositivos, pausas y actividades sin pantalla; informar a profesorado y familias.	i.A.5.1. Protocolos revisados, registro de difusión y síntesis de aplicación por etapas basada en información recogida durante 2026–2027.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Organizativa

ÁREA: Desarrollo profesional continuo

OBJETIVO: D.3. Orientar la formación digital a las necesidades docentes e impulsar la acreditación de competencia digital.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
D.3.1. Aplicar el cuestionario de necesidades y recoger voluntariamente la situación de acreditación; proponer formación y acompañamiento, y registrar participación y nuevas acreditaciones confirmadas.	i.D.3.1. Cuestionario analizado, ruta formativa ajustada a sus resultados y registro de participación y acreditaciones, sin atribuir certificaciones no obtenidas.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Prácticas de evaluación

OBJETIVO: G.7. Evaluar la práctica docente relacionada con el uso de recursos digitales.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
G.7.1. Incorporar preguntas sobre finalidad pedagógica, evaluación digital, accesibilidad y bienestar al cuestionario de práctica docente; analizar las respuestas y acordar mejoras.	i.G.7.1. Cuestionario aplicado, síntesis de resultados y propuestas de mejora incorporadas a la memoria final.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Competencia digital del alumnado

OBJETIVO: H.1. Establecer un procedimiento común de evaluación de la competencia digital del alumnado.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
H.1.1. Acordar indicadores y rúbricas por etapas, realizar un pilotaje y contrastar sus resultados con la información de Global Educa cuando resulte pertinente.	i.H.1.1. Rúbricas compartidas, muestras de aplicación y análisis por etapas con necesidades y mejoras identificadas.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Ciudadanía y seguridad digital

OBJETIVO: H.2. Desarrollar un itinerario de seguridad en Internet en Primaria con actividades adecuadas a cada nivel.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
H.2.1. Seleccionar niveles, sesiones y recursos; preparar y realizar actividades sobre privacidad, contraseñas, convivencia, engaños y petición de ayuda, incorporando tareas sin pantalla.	i.H.2.1. Secuencia por niveles, registro de sesiones realizadas y actividad de valoración del aprendizaje, con participación comunicada a las familias.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: Pedagógica

ÁREA: Alfabetización en inteligencia artificial

OBJETIVO: B.8. Estructurar la alfabetización responsable en IA del profesorado y alumnado.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.8.1. Revisar el protocolo y las herramientas autorizadas antes del acceso; programar actividades sobre límites, contraste de fuentes, privacidad y declaración de uso, adaptadas a cada etapa.	i.B.8.1. Protocolo y relación de herramientas revisados; secuencias de actividades y muestras de aprendizaje crítico. Cualquier certificación se valorará por su viabilidad, sin darla por contratada o disponible.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN: Pedagógica					
ÁREA: Inclusión y accesibilidad					
OBJETIVO: B.9. Coordinar las adaptaciones digitales y evaluar su utilidad educativa.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.9.1. Revisar las adaptaciones con Orientación, profesorado y alumnado implicado; acordar criterios de uso y recoger información sobre utilidad y necesidades de ajuste.	i.B.9.1. Registro de seguimiento de adaptaciones y decisiones de mejora, con información mínima y acceso restringido para proteger la privacidad.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación media: pendiente de evaluación			
		Pendiente de evaluación			
PROPUESTAS DE MEJORA: Se completarán a partir del seguimiento de 2026–2027.					

TABLA XII. Evaluación de acciones y objetivos. (Nivel de logro de la acción: Nulo (0), Bajo (1), Medio (2) y Alto (3). Nivel de consecución del objetivo: No iniciado (Todo 0), Insuficiente (>0 y ≤1) Básico (>1 y ≤2), Satisfactorio (>2 y <3), Destacado (Todo 3)).

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	9 (propuesta de trabajo)
NO INICIADOS	Pendiente
ALCANZADOS CON NIVEL INSUFICIENTE O BÁSICO	Pendiente
ALCANZADOS CON NIVEL SATISFACTORIO O DESTACADO	Pendiente

VALORACIÓN DE RESULTADOS
DE LOS OBJETIVOS: Pendiente de evaluación del curso 2026–2027. La evaluación de 2025–2026 se conserva en la documentación de referencia.
DEL EQUIPO DE DINAMIZADORES: Pendiente de evaluación del curso 2026–2027. La evaluación de 2025–2026 se conserva en la documentación de referencia.
MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO EDUCATIVO: Pendiente de evaluación del curso 2026–2027. La evaluación de 2025–2026 se conserva en la documentación de referencia.

TABLA XIII. Evaluación final del PDC

23038087E
BORJA
BLANCO (R:
R3000096B)

Firmado digitalmente
por 23038087E
BORJA BLANCO (R:
R3000096B)
Fecha: 2026.10.27
18:31:10 +01'00'