

PLAN DIGITAL



CÓDIGO DE CENTRO	2418492
DENOMINACIÓN	CRA DE VILLAMAÑÁN
LOCALIDAD	VILLAMAÑÁN
PROVINCIA	LEÓN
CURSO ESCOLAR	2023 / 2024

Programa financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR).
Programa financiado por la Unión Europea en el marco de dicho Mecanismo.

ESTRUCTURA DEL PLAN DIGITAL CODICE TIC

El Plan Digital CoDiCe TIC es un documento de centro que tiene dos intencionalidades: describir la situación funcional y organizativa del centro y definir un proyecto de acción.

Los centros participantes en el proceso de certificación «CoDiCe TIC» deben entregar al equipo técnico el Plan Digital de su centro, actualizado y adaptado a la normativa vigente.

1. INTRODUCCIÓN

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece en su artículo 102.3 que las administraciones educativas promoverán la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, estableciendo programas específicos de formación en este ámbito.

También el artículo 111.bis.5 de dicha ley, tras la modificación efectuada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, establece que se promoverá el uso, por parte de las administraciones educativas y los equipos directivos de los centros, de las tecnologías de la información y comunicación en el aula, como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.

A nivel autonómico la Comunidad de Castilla y León, a través de la Consejería de Educación, tiene como objetivo fundamental la promoción e integración de las tecnologías de la información y comunicación, para la adquisición de la competencia digital en los centros educativos.

En este ámbito también desde el curso escolar 2009/2010 estable una primera convocatoria para la concesión de la certificación en la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación para centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad de Castilla y León. Este proyecto bajo el nombre de CoDiCe TIC es el punto de mira de este plan con el fin de establecer, mantener y mejorar nuestra certificación.

Las dimensiones de este Plan TIC abarcan la mejorar en tres dimensiones:

- **Dimensión pedagógica:** incluye procesos de enseñanza y aprendizaje y currículos, y los procesos de evaluación.
- **Dimensión organizativa:** incluye la gestión y organización del centro educativo, prácticas de liderazgo y gobernanza, el desarrollo profesional y la colaboración, trabajo en red e interacción social.
- **Dimensión tecnológica:** centrada en dos elementos clave; las infraestructuras, tanto físicas como digitales de los centros, y todos los aspectos relacionados con la seguridad y confianza digital.

Situación geográfica:

El Centro CRA Villamañán se encuentra en el sur de la provincia de León a una distancia de 36 kilómetros de la capital. Está compuesto por tres localidades: Fresno de la Vega, Cabrerros del Río y Villamañán, localidad, esta última, donde se encuentra la cabecera. Las tres localidades se encuentran en una zona llana que forma parte de la Comarca Esla – Oteros.

- **Nivel educativo:** el Centro cuenta con las etapas de Segundo Ciclo de Infantil y Primaria.

- **Equipo docente:**

Está compuesto por un total de 11 profesores:

- 6 tutores
- 1.5 especialistas de inglés
- 1 especialista de E.F
- 1 PT y secretaria
- 1 primaria y directora
- ½ AL
- 2 religión.

- **Alumnado:**

El número de alumnos se desglosa en la siguiente tabla:

Villamañán	Cabrerros	Fresno
. Infantil: 13 . 1º, 2º y 3º P: 15 . 4º, 5º Y 6º P: 10	. Infantil y 1º, 2º, 3º - 9 . 4º, 5º y 6º: 14	. Unitaria: 11

- **Nivel socioeconómico y cultural:**

La mayor parte de padres y madres cuentan con estudios primarios. Un pequeño porcentaje realizó estudios medios o superiores. Existen algunas familias inmigrantes. La actividad económica de la población se centra en la agricultura, la ganadería y la construcción. El nivel económico pertenece en su gran mayoría a lo que es llamada “clase media – baja”.

- Situación digital

- Análisis DAFO

ANALISIS DAFO



DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> . Falta de motivación de algunos docentes para actualizarse en TIC. . No hay suficientes medios informáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> . Escasa participación de algunas familias en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> El nivel TIC de algunos docentes es bueno. 	<ul style="list-style-type: none"> . Buena colaboración con el CFIE

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1. Análisis de la situación del centro.

Se ha realizado un SELFIE en el anterior curso escolar. Gracias a esta herramienta podemos obtener las siguientes conclusiones.

A) LIDERAZGO

No hay una Estrategia digital, ni desarrollo de estrategia ni tampoco el uso de nuevas modalidades de enseñanza por parte del profesorado de una forma clara.

B) COLABORACIÓN Y REDES

No hay una clara colaboración ni comunicación del profesorado a la comunidad educativa.

C) INFRAESTRUTURAS Y EQUIPOS

No se ha obtenido buenos resultados en este punto. EL Centro **no dispone** de suficiente Infraestructura y dispositivos digitales para la enseñanza. No solamente en el profesorado sino también y más importante con los alumnos. Los equipos con los que pueden trabajar están obsoletos.

En cuanto a los siguientes puntos como son el acceso a internet, la asistencia técnica, la protección de datos los resultados obtenidos han sido regular.

D) DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO

De nuevo en este punto ha salido regular obteniendo notas entre 2 y 3 sobre 5. EL profesorado no acaba de integrar en su día a día tecnologías digitales para lograr mejores resultados de aprendizaje.

E) PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS

El profesorado si utiliza recursos educativos en línea. A la hora de crear recursos digitales, el empleo de entornos virtuales de aprendizaje y la comunicación con la comunidad educativa no ha salido una buena media teniendo que trabajar más en este punto.

F) PEDAGOGÍA: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA

De nuevo queda de una forma regular el uso de las Tecnologías para el aprendizaje teniendo una nota media de 3 sobre 5.

G) PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN

Este es el punto en donde peores notas se han conseguido. Tanto en la Evaluación de las capacidades, la retroalimentación adecuada, la autorreflexión sobre el aprendizaje y los comentarios a otros alumnos sobre su trabajo.

H) COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMNADO

En este apartado donde se relatan las diferentes habilidades que tiene el alumnado de nuevo se han obtenido una nota media de 3 sobre 5 en todos sus apartados.

Fuera de estos grandes apartados cabe destacar que el profesorado ha puntuado FALTA DE TIEMPO PARA EL PROFESORADO a la hora de formarse en estas herramientas, que cree que el alumnado tiene una competencia digital insuficiente y que hay una CONEXIÓN A INTERNET POCO FIABLE O LENTA.

2.2. Objetivos del Plan de acción.

Nuestros objetivos los trabajaremos en tres dimensiones:

DIMENSIÓN EDUCATIVA	DIMENSIÓN ORGANIZATIVA	DIMENSIÓN TECNOLÓGICA
---------------------	------------------------	-----------------------

OBJETIVOS DIMENSIÓN EDUCATIVA

- Utilizar el aula virtual de forma habitual en el proceso de aprendizaje del alumno.
- Utilizar el Office 365 para implementar metodologías de aprendizaje colaborativo.
- Trabajar el uso seguro de las tecnologías en las diferentes áreas curriculares.
- Conocer las habilidades en el uso básico de un ordenador: encender, apagar, uso del ratón.
- Acceder al Aula Virtual.
- Acceder a Google Classroom.
- Acceder y hacer uso de LeoCyl.
- Acceder y conocer el uso de Teams.
- Conocer y utilizar al nivel adecuado diferentes lenguajes de programación (Lego, Scratch)
- Conocer y aplicar los lenguajes de robótica.
- Conocer y aplicar el lenguaje audiovisual.
- Conocer y aplicar programación para imprimir en impresora 3D.
- Usar correctamente una impresora 3D.

OBJETIVOS DIMENSIÓN ORGANIZATIVA

- Elaborar repositorios con herramientas y recursos digitales para profesores y familias.
- Mejorar la comunicación y el trabajo colaborativo con toda la comunidad educativa.

- Incrementar la participación de miembros del claustro en la difusión de las prácticas educativas en redes sociales.
- Conocer las normas básicas de seguridad, confianza y privacidad digital.
- Usar el calendario Outlook para la organización del Centro.
- Potenciar el uso de diferentes herramientas para trabajar de forma colaborativa. Office 365.

OBJETIVOS DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

- Optimizar el uso de los recursos tecnológicos del centro.
- Realizar un inventario con los recursos tecnológicos del centro.
- Desarrollar actitudes de cuidado y responsabilidad en el uso de recursos educativos digitales.
- Adaptar los espacios del centro en entornos polivalentes.

2.3. Tareas de temporalización del Plan.

FASES	TAREAS	TEMPORALIZACIÓN
Diseño del Plan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Detección de necesidades. ▪ Actualización del Plan TIC. ▪ Poner en marcha el Aula Virtual. ▪ Uso de robótica. 	Primer curso 2022/23
Desarrollo y seguimiento.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Continuar el conocimiento del Aula Virtual. ▪ Actualización de la página Web. ▪ Renovación de equipos informáticos. ▪ Investigar otras áreas de conocimientos tecnológico. ▪ Uso de la cámara de fotos. Lenguaje audiovisual. ▪ Uso de la impresora 3D 	Segundo y tercer curso. 2023/24 2024/25
Desarrollo y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plan TIC ▪ Aula virtual ▪ Recursos tecnológicos. 	Cuarto curso. 2025/26

2.4. Estrategias y procesos para la difusión y dinamización del Plan.

La difusión de este plan se desarrollará en dos ámbitos:

- Comunicación en Claustro.
- Comunicación a la comunidad educativa mediante enlaces de código QR en las circulares.

3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN

3.1. Organización, gestión y liderazgo.

Comisión TIC

Responsable	Funciones / Tareas	Temporalización / Frecuencia
David López	Seleccionar recursos que nos sirvan para la creación y desarrollo del Plan Digital.	Mensual
David López Carmen Cuervo	Extraer información de los resultados de la aplicación SELFI.	Septiembre / Octubre
David López	Proporcionar los ritmos de aprendizaje y conocimiento para la Robótica.	Trimestral

David López	Recopilar consultas relacionadas con el Plan TIC de las reuniones de claustro/consejo escolar/ e interniveles	Según el tipo de reunión realizada
Tutores	Aplicación de los contenidos en el aula.	Anual

Relación del Plan TIC con los documentos del Centro.

El Plan Tic está relacionado con los siguientes documentos del Centro de la siguiente forma:

PGA:	<ul style="list-style-type: none"> . En el punto 8.1. Mejorar la competencia y formación en TIC en el profesorado. . 2.4. Mejorar la competencia y formación en TIC en el alumnado. . 2.4.3. Se incluirá una metodología basada en lenguaje de programación y robótica.
PEC	Con el Proyecto Educativo del Centro se relaciona con el punto 11 del Plan de Acción tutorial usando las diferentes herramientas tecnológicas para la comunicación y uso con alumnos y familias. También con el punto 13 de Atención a la Diversidad. Gracias a las Tics podemos usarlas para la mejora de los alumnos/as que necesiten unas herramientas diferentes para adquirir los contenidos correspondientes a la etapa en la que se encuentre.
DOC	. Hay una hora dedicada a Coordinación TIC.
Programaciones didácticas	<ul style="list-style-type: none"> . Se ha incluido en la etapa de Infantil formación 1 hora semanal en TIC. . Se ha incluido un espacio para la formación y aprendizaje en TIC una hora semanal siempre que las condiciones sean favorables en la Etapa de Primaria.
RRI	. En el RRI hay un espacio dedicado a la seguridad Digital con un plan de actuación cuando se vulnere alguno de los derechos de docentes y alumnos.
Plan de Convivencia	. Hacer un buen uso de las TIC.
Plan de acción tutorial	. Dar a conocer a las familias y a los alumnos los ámbitos de actuación en el aprendizaje y formación TIC:
Plan de Acogida	Dar formación a los nuevos profesores que se incorporan al Centro.
Plan de atención a la diversidad	Hacer uso de las nuevas tecnologías para alcanzar los objetivos.

Integración de las TIC en los procesos administrativos y educativos en el Centro.

Gestión	GECE (gestión de Centros) Programa COLEGIOS HERMES STILUS
Organización del Centro	Office 365 Outlook One Drive Teams
Evaluación	Excel Forms
Otras acciones	Integración de los documentos y planes institucionales del centro en OneDrive u otras aplicaciones de almacenamiento, comunicación entre docentes/alumnado/familias (Kaizala, web y correo corporativo del Centro).

Propuestas de innovación y mejora. Curso 2023/24

Debemos definir y enumerar cada una de las propuestas y que sean medibles, observables y alcanzables.

Propuesta 1: Utilizar OneDrive para compartir y editar documentos del centro.	
Medida	Crear carpetas y documentos de uso compartido.
Estrategias de desarrollo	Impartir formación al profesorado sobre el uso de la herramienta a utilizar (si es necesario)
Responsable	David López
Temporalización	Septiembre y octubre.

10

Propuesta 2: Utilizar Office 365 para compartir y editar documentos del centro.	
Medida	Uso básico de las herramientas y aprender a compartirlas y multiedición.
Estrategias de desarrollo	Impartir formación al profesorado sobre el uso de la herramienta a utilizar (si es necesario)
Responsable	David López
Temporalización	Septiembre y octubre.

Propuesta 3: Conocer el lenguaje audiovisual para poder utilizar una cámara.	
Medida	Uso básico de una cámara para realizar fotografías o videos.
Estrategias de desarrollo	Impartir formación al profesorado sobre el uso de la herramienta a utilizar (si es necesario)
Responsable	David López
Temporalización	Octubre, noviembre

Propuesta 4: Conocer los programas para hacer uso de una impresora 3D.	
Medida	Hacer buen uso de una impresora de 3D
Estrategias de desarrollo	Impartir formación al profesorado sobre el uso de la herramienta a utilizar (si es necesario)
Responsable	David López
Temporalización	Octubre, noviembre.

3.2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje.

El proceso de integración didáctica de las TICs

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Igualmente, precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso de la comunicación, el aprendizaje de diferentes lenguajes de programación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

La adquisición de esta competencia requiere además actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interactuar socialmente en torno a ellas. Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

Por tanto, para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

- **La información:** esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios, así como el conocimiento y manejo

de los diferentes motores de búsqueda y bases de datos, sabiendo elegir aquellos que respondan mejor a las propias necesidades de información.

- Igualmente, supone saber **analizar e interpretar la información** que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, tanto online como offline. Y, por último, la competencia digital supone saber transformar la información en conocimiento a través de la selección apropiada de diferentes opciones de almacenamiento.
- **La comunicación:** supone tomar conciencia de los diferentes medios de comunicación digital y de varios paquetes de software de comunicación y de su funcionamiento, así como de sus beneficios y carencias en función del contexto y de los destinatarios.
- **La creación de contenidos:** implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adapten al tipo de contenido que se quiere crear. Supone también la contribución al conocimiento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas, blogs) teniendo en cuenta las normativas sobre los derechos de autor y las licencias de uso y publicación de la información.
- **La seguridad:** implica conocer los distintos riesgos asociados al uso del as tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.
- **La resolución de problemas:** esta dimensión supone conocer la composición de los dispositivos digitales, sus potencialidades y limitaciones relacionados con la consecución de metas personales, así como saber dónde buscar ayuda para la resolución de problemas teóricos y técnicos, lo que implica una combinación heterogénea y bien equilibrada de las tecnologías digitales y no digitales más importantes en esta área de conocimiento.

Por todo ello, es preciso **organizar un entorno adecuado para el aprendizaje de las TIC** en el Centro, planificando y secuenciando la utilización de los recursos digitales del Centro. **Adecuar espacios físicos con el fin de tener todo preparado para el uso de las TIC.** Se pretende que el

alumnado adquiera una competencia digital acorde a sus posibilidades de forma progresiva y, por ello, se contemplan en este plan con los diferentes objetivos y metodologías necesarias para su adquisición. Por otra parte, no hay que olvidar que las herramientas digitales son un medio muy eficaz para la personalización de la enseñanza, lo que las convierte en un recurso fundamental para la atención a la diversidad y la inclusión educativa.

Como entorno de aprendizaje

Es necesario conocer el entorno de nuestro aprendizaje. El simple uso de las tecnologías no implica necesariamente la adquisición de competencias digitales. Para adquirir esta competencia debemos de hacer un uso seguro, crítico y responsable.

La sociedad avanza hacia un mundo tecnológico y ahora mismo estamos en lo que muchos autores denominan la 4ª Revolución Industrial. Es necesario preparar a los alumnos para que conozcan el mundo que va a venir y hacer un uso responsable de Redes Sociales, páginas webs y los programas de I.A (Inteligencia Artificial).

Como medio de acceso al aprendizaje

Las TICS nos sirven como medio de acceso al aprendizaje con el uso de diferentes herramientas:

- Wikis
- Blogs
- Webs
- Repositorios en Aula Virtual

Prácticas de enseñanza y aprendizaje:

ACCIÓN 1: Determinar criterios comunes para el uso de Google Classroom.	
Medida	Establecer criterios comunes para el uso de Google Classroom.
Estrategias de desarrollo	Diseñar una estructura/organización común de los cursos dentro de GoogleClassroom.
Responsable	David López
Temporalización	Primer trimestre

ACCIÓN 2: Determinar criterios comunes para el uso del Aula Virtual.	
Medida	Establecer criterios comunes para el uso del Aula Virtual.
Estrategias de desarrollo	Diseñar una estructura/organización común de los cursos dentro del Aula Virtual.
Responsable	David López
Temporalización	Primer trimestre

ACCIÓN 3: Determinar el uso y distribución de los equipos de Robótica.	
Medida	Establecer criterios para el uso y distribución de los juegos de robótica.
Estrategias de desarrollo	Diseñar una estructura/organización
Responsable	David López
Temporalización	Primer trimestre

ACCIÓN 4: Hacer uso de una cámara de fotos y video.	
Medida	Aprender el lenguaje audiovisual.
Estrategias de desarrollo	Diseñar una estructura/organización
Responsable	David López
Temporalización	Primer trimestre

ACCIÓN 5: Hacer uso de una impresora 3D	
Medida	Establecer criterios para el uso de una impresora 3D.
Estrategias de desarrollo	Diseñar una estructura/organización
Responsable	David López
Temporalización	Primer trimestre

3.3. Desarrollo profesional.

Procesos de detección de las necesidades formativas individuales y de equipo:

En el **anexo V** se adjunta el acta de claustro donde se aprueba el plan de formación del Centro, que incluye el itinerario TIC.

Plan de acogida del profesorado:

Los nuevos integrantes del claustro tendrán que recibir una formación sobre las herramientas que se usarán a lo largo del curso. Esta formación se impartirá durante el mes de septiembre de cada curso escolar y estará compuesta por:

- Uso del aula virtual.
- Uso de Google Classroom
- Uso de Outlook y calendar
- Teams
- Robótica

Propuestas de innovación y mejora:

Las propuestas que se han establecido para el siguiente curso son las siguientes:

ACCIÓN 1: Mejora de la competencia digital en el profesorado	
Medida	Mejorar la competencia digital en el profesorado
Estrategias de desarrollo	Cursos, seminarios de formación
Responsable	Coordinador CFIE, coordinador TIC, equipo directivo
Temporalización	Anual

ACCIÓN 3: Conseguir más medios informáticos	
Medida	Conseguir más medios informáticos
Estrategias de desarrollo	Contactar con educación, ayuntamiento para poder instalar una pequeña aula de informática con equipos modernos.
Responsable	Equipo directivo.
Temporalización	Anual.

3.4. Procesos de evaluación.

Procesos educativos:

Estrategias e instrumentos para la evaluación de la competencia digital de los estudiantes.

El instrumento para la evaluación de la competencia digital de los estudiantes serán las tablas contenidas en el **ANEXO II**

Criterios para la evaluación en entornos digitales presenciales y no presenciales. Valoración de los modelos y metodología de integración digital en los procesos de enseñanza.

Herramientas digitales que utiliza el centro para evaluar los aprendizajes.

Procesos organizativos:

Se organizarán los contenidos en el ONE DRIVE del Centro.

Procesos tecnológicos:

Valoración del funcionamiento de la red del Centro: el Centro funciona con la red instalada de escuelas conectadas. En general funciona de forma correcta, si bien es muy tedioso para los alumnos y profesores tener que conectar continuamente los ordenadores a la red en todo momento con usuarios y contraseñas. Esto muchas veces provoca que no funcione. En cuanto a la velocidad de transmisión de datos debería ser más rápida. Tenemos unos equipos en general

para nuestro alumnado muy desfasados y actividades que se quieren implementar para mejorar su competencia no se pueden realizar y si se quisieran realizar te llevaría mucho, mucho tiempo de clase para simplemente conectar a internet y usar alguna herramienta tecnológica.

Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1: Usar el Aula Virtual para la evaluación.	
Medida	Dar a conocer al profesorado las diferentes formas de evaluar dentro del Aula Virtual.
Estrategias de desarrollo	Durante el curso escolar recibir un curso para comenzar a usar el Aula Virtual.
Responsable	Equipo directivo. Coordinador TIC
Temporalización	Anual.

3.5. Contenidos y currículos

Los contenidos y currículo están integrado en el **ANEXO I**.

Durante el presente curso 2022 / 2023 se llevará a cabo una introducción a la robótica clarificada en el **ANEXO IV**.

16

3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social.

El Centro trabaja con los siguientes programas:

Google G-Suite	Licencia anual
Instagram	Licencia anual
Página web centro	cradevillamanan.centros.educa.jcyl.es
Página web paralela	
Aula virtual	Licencia anual
Office 365	Licencia anual

Diagnóstico y valoración de la estructura, la organización y los servicios de colaboración, interacción y trabajo en red dentro y fuera del centro.

Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1: Protocolo comunicación	
Medida	Especificar las herramientas TIC que el centro utiliza para favorecer el intercambio de la comunicación
Estrategias de desarrollo	Establecer en los documentos del centro, las herramientas TIC que van a servir de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.

Responsable	Equipo directivo.
Temporalización	Principio de curso (revisión y mejora)

3.7. Infraestructura.

Descripción, categorización y organización de equipamiento y software.

LOCALIDAD	UBICACIÓN	DISPOSITIVO	SOFTWARE	FINALIDAD	ESTADO
	1.1 Sala profesores	PC	WIN 7	Consulta	Bueno
		Monitor LCD Samsung 15''			Bueno
		Fotocopiadora B/N y color RICOH MP C3003			Bueno
	1.2 Aula desdoble	Pantalla digital táctil SMART 65''		Enseñanza	Bueno
	1.3 Infantil	Portátil HP 15''	WIN 10	Consulta	Bueno
		Pizarra digital Galneo		Enseñanza	Bueno
		Proyector OPTOMA		Enseñanza	Bueno
		Barra de sonido TREVI 30 W			Bueno
		Portátil ONE LIFE 11''	WIN 10	Multiusos	Bueno
	1.4 Dirección	PC HP PRO	WIN 10	Secretaría	Bueno
		Monitor HP LED 26''		Secretaría	Bueno
		Teclado y ratón		Secretaría	Bueno
		PC HP P900	WIN 10	Dirección	Bueno (Falla la entrada USB)
		Monitor HP LED 26''		Dirección	Bueno
		Teclado y ratón		Dirección	Bueno

		Pareja de altavoces 5W		Dirección	Bueno
		Portátil FUJITSU SIEMENS 15''	WIN XP	Multiusos	Malo
		Portátil HP 13''	WIN 10	Dirección	Bueno
		Portátil ONE LIFE 11''	WIN 10	Multiusos	Bueno
	1.5 Gimnasio				
	1.6 Aula desdoble	PC COMPLETO P701	WIN 10	Consulta	Bueno
		Pantalla LCD LG 21''		Enseñanza	Bueno
		Pantalla táctil SMART		Enseñanza	Bueno
	2.1 Biblioteca	PC HP COMPACT	WIN XP	Consulta	Sin actualizar
		TV TUBO SAMSUNG 26''		Enseñanza	Sin poder usar por conectores
		Monitor SAMSUNG 15''		Enseñanza	Regular
		Teclado y ratón			Regular
		Pareja de altavoces 5 W			
	2.3 Primaria 4º, 5 y 6º	PC HP	WIN 10	Consulta	Bueno
		Monitor HP LED 26''		Consulta	Bueno
		Teclado y ratón			Bueno
		Portátil HP 11Táctil Nº 1	WIN 10	Consulta	Bueno
		Portátil HP 11'' Táctil Nº 2			
		MINI PORTÁTIL ASUS M013	WIN 10	Consulta B	Bueno
		MINI PORTÁTIL ASUS M007	WIN 10	Consulta	Bueno
		PORTÁTIL HP 14'' M017	WIN 10	Consulta	Bueno

		PORTÁTIL HP 14'' M016	WIN 10	Consulta	Bueno
		PORTÁTIL ACER 14'' M021	WIN 10	Consulta	Bueno
		Pantalla táctil Smart 65''			
	2.4 Música				
		Monitor LCD SAMSUNG 15''		Consulta	Regular
		PC COMPLETO THINK CENTER P700	WIN 10	Consulta	Bien
		Pizarra digital SMARTBOARD		Enseñanza	Bueno
		Proyector LG		Enseñanza	Regular (bombilla poca luz)
	2.8 Primaria 1º, 2º y 3º	Portátil HP15''	WIN 10	Consulta	Bueno
		Pantalla táctil Smart 65''		Enseñanza	Bueno
	2.6 PT y AL	PC HP COMPLETO P005	WIN 10	Consulta	Bueno
		Pantalla táctil Smart 65''			Bueno
	2.5 INFORMÁTICA	TV SAMSUNG LCD 42''		Enseñanza	Regular
		PC HP P010	WIN 10	Enseñanza	Bien
		PC HP P009	WIN 10	Enseñanza	Bien
		PC HP P008	WIN 10	Enseñanza	Bien
		PC HP P007	WIN 10	Enseñanza	Bien
		PANTALLA TÁCTIL SMART 65''			
CABREROS	1.1 Aula Primaria	Monitor HP 26''		Consulta	Bueno
		Impresora RICOH MP 2501 SP		Enseñanza	Bueno
		Portátil OCT 13''	WIN 7	Consulta	Bueno

		Pizarra digital Smartboard		Enseñanza	Bueno
		1 proyector HP		Enseñanza	Bueno
		1 altavoces 5W			
	1.2 Aula de infantil	1 portátil HP 11"	WIN 10	Enseñanza	Bueno
		1 impresora Samsung M2165		Enseñanza	Bueno
		1 proyector HP		Enseñanza	Bueno
		1 PDI Pantalla Digital Smart 65"		Enseñanza	Bueno
	2.1 Aula Primaria				
FRESNO DE LA VEGA	1.1 Aula de primaria	1 impresora HP			Regular
		1 Portátil 15"	WIN 7	Consulta	Regular
		1 fotocopiadora RICOH			Bueno
		2 ordenadores Sobremesa	WIN 7	Consulta	Regular
		1 pizarra digital			Bueno
		1 proyector			Bueno
		2 parejas de altavoces 5 W			Regular

Organización tecnológica de redes y servicios.

(Perfiles de red, conexiones VPN)

Mantenimiento, organización y gestión de equipos y servicios.

Reparación SOFTWARE	Escuelas conectadas
Reparación HARDWARE	Escuelas conectadas / Garantías
Reparación PDI	Escuelas conectadas

Actuaciones para paliar la brecha digital

El centro cuenta con 3 ordenadores y 1 conexión de datos para un total de 3 alumnos. En caso de que se tengan que usar tendrán que firmar una autorización.

Propuestas de innovación y mejora

ACCIÓN 1: TENER EQUIPOS PREPARADOS CON CONEXIÓN A LA RED MÓVIL	
Medida	En caso de que tenga que ser usado tener al menos un equipo preparado.
Estrategias de desarrollo	Saber usar el equipo por parte de todos los alumnos. Si son pequeños dar formación a los padres.
Responsable	Coordinador TIC
Temporalización	Anual

3.8. Seguridad y confianza digital.

Legislación y seguridad digital:

- Ley Orgánica 3/2018 de 5 de diciembre.
- AEPD (Agencia Española de protección de datos) <https://www.aepd.es/es>
- Plan director para la convivencia y mejora de la seguridad en los centros educativos y sus entornos. <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/planes-de-prevencion/plan-director-para-la-convivencia-y-mejora-escolar>
- Guía para centros educativos: <https://www.tudecideseninternet.es/aepd/images/guias/GuiaCentros/GuiaCentrosEducativos.pdf>
- INCIBE (Instituto nacional de ciberseguridad): <https://www.incibe.es/>

21

Criterios de almacenamiento y custodia de datos académicos, didácticos y documentales.

(hacer)

Formación en seguridad digital.

- Concienciación de riesgos.
- Comportamiento responsable.

Propuesta de innovación y mejora.

ACCIÓN 1: Talleres de seguridad y confianza digital	
Medida	Mejorar las competencias en ciberseguridad del alumnado

Estrategias de desarrollo	Realizar talleres de seguridad digital para el alumnado.
Responsable	Docentes que impartan el taller/o personal de otra entidad: INCIBE, Personal del Plan director, Guardia Civil.
Temporalización	Primer trimestre

4. EVALUACIÓN

4.1. Seguimiento y diagnóstico.

Se establecerá una evaluación inicial con la herramienta SELFIE para ver el grado de adquisición e implantación de las Nuevas Tecnologías en nuestro Centro. Dicha evaluación se recoge en el **Anexo VI**.

¿Qué herramientas creemos que son las más adecuadas para hacer el seguimiento del plan?

- Cuestionarios
- Reuniones
- Formularios
- Memorias

22

Se incluirá un informe (en %) anual empleando algunas herramientas (Actas, Forms, Quizziz...) para recoger datos. Evidenciar con enlaces.

Para hacer el diagnóstico, definimos qué, quién, cómo (qué herramientas) y cuándo se va a evaluar el Plan.

¿Hemos conseguido hacer todo lo que queríamos?

¿En qué medida? Evidenciar mediante:

- Cuestionarios
- Reuniones (Actas)
- Formularios
- Memorias

OBJETIVOS DIMENSIÓN EDUCATIVA	CONSEGUIDO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar el aula virtual de forma habitual en el proceso de aprendizaje del alumno. ▪ Utilizar el Office 365 para implementar metodologías de aprendizaje colaborativo. ▪ Trabajar el uso seguro de las tecnologías en las diferentes áreas curriculares. 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer las habilidades en el uso básico de un ordenador: encender, apagar, uso del ratón. ▪ Acceder a Google Classroom. ▪ Acceder y hacer uso de LeoCyl. ▪ Acceder y conocer el uso de Teams. ▪ Conocer y utilizar al nivel adecuado diferentes lenguajes de programación (Lego, Scratch) ▪ Conocer y aplicar los lenguajes de robótica. ▪ Usar correctamente una cámara de fotos y video. ▪ Conocer el lenguaje audiovisual. ▪ Hacer un uso correcto de una impresora 3D 	

OBJETIVOS DIMENSIÓN ORGANIZATIVA	CONSEGUIDO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar repositorios con herramientas y recursos digitales para profesores y familias. ▪ Mejorar la comunicación y el trabajo colaborativo con toda la comunidad educativa. ▪ Incrementar la participación de miembros del claustro en la difusión de las prácticas educativas en redes sociales. ▪ Conocer las normas básicas de seguridad, confianza y privacidad digital. ▪ Potenciar el uso de diferentes herramientas para trabajar de forma colaborativa. Office 365. 	

OBJETIVOS DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	CONSEGUIDO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Optimizar el uso de los recursos tecnológicos del centro. ▪ Revisar el inventario con los recursos tecnológicos del centro. ▪ Desarrollar actitudes de cuidado y responsabilidad en el uso de recursos educativos digitales. ▪ Adaptar los espacios del centro en entornos polivalentes. 	

4.2. Evaluación del Plan.

Grado de satisfacción del desarrollo del Plan

A final del curso durante un Claustro se evaluará el Plan. También se realizará mediante un cuestionario elaborado por el coordinador.

Valoración de la difusión y dinamización realizada.

¿Nuestro plan ha llegado a quienes queríamos que llegara?

¿En qué medida?

Elaborar un cuestionario que recoja la efectividad de los medios utilizados para la difusión y dinamización del Plan, desde la perspectiva de los diferentes miembros de la comunidad educativa.

Análisis en función de los resultados obtenidos y temporalización diseñada.

Se elaborará un informe (documento) que recoja las conclusiones a las que se llega, analizando todos los datos obtenidos en los pasos (de seguimiento y diagnóstico) anteriores.

4.3. Propuestas de mejora y procesos de actualización.

Priorización de las propuestas de mejora a desarrollar.

¿Cuáles son las propuestas de mejora que más nos urge llevar a cabo?

De todas las propuestas de mejora realizadas en cada uno de los apartados del plan, se seleccionarán aquellas que son más relevantes de implementar en el centro.

Procesos de revisión y actualización del Plan.

PROCESO	ENCARGADO/S	MÉTODO
Evaluación del Plan	Equipo directivo Coordinador Claustro	Reuniones
Evaluación del Plan Comunidad educativa	Coordinador	Cuestionario

Las actas se recogen en el anexo V.

ANEXO I

CONTENIDOS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL

CURSO	CONTENIDOS	RECURSOS
3 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario TIC: ratón, pantalla, teclado. Manejo de ratón de forma correcta. Botón izquierdo del ratón y sus funciones. Doble clic sobre los objetos. Uso de programas en el ordenador con contenidos para su nivel. Visionado de películas, fotos y música en PDI 	Ordenador Smile and Learn PDI
4 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario TIC: CPU, PDI, proyector, tablet. Botón de encendido y apagado de ordenador. Selección de iconos en el escritorio del ordenador y tablet para ejecutar programas. Pulsar y arrastrar para mover elementos. Utilización de parte del teclado. Manejo responsable de los dispositivos. Escritura de palabras en el procesador de texto. Realización de actividades interactivas en PDI. 	Smile and Learn. Word
5 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario TIC: navegador, buscador, Firefox. Encendido y apagado del ordenador, tablet. Ejecución de programas conocidos. Botones de cambio de ventana: minimizar, maximizar y cerrar. Escritura: cambio de tipo y tamaño de letra. Utilización de la PDI y sus programas específicos para escribir, navegar, buscar, entrar y salir de programas. 	Smile and Learn. Word

PRIMERO	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de programas con diferentes niveles y alternativas que facilitan el aprendizaje de las distintas áreas. Uso de la página del centro para acceder al aula virtual. Escritura de frases: color del texto, negrita, subrayado, cursiva. Búsqueda de información en Internet. Acceso al Portal de Educación y LeoCyl, con ayuda. Realización de actividades del libro en PDI. Acceso a Google Classroom 	Smile and Learn Word
SEGUNDO	<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de la página del centro en un buscador de Internet. Acceso al aula virtual de clase y manejo de los recursos sobre contenidos del currículo que allí se encuentran. Consulta de otras web de otros colegios. Acceso al usuario del Portal de Educación. Acceso a LeoCyl. Club de lectura. Escritura: creación de listados e inserción de símbolos. Iniciación a la mecanografía. Acceso a Google Classroom. 	Smile and Learn Word Mecanografía 10
TERCERO	<ul style="list-style-type: none"> Acceso al Aula Virtual: calendario, calificaciones y mail. Préstamo de libros en la plataforma LeoCYL, Club de lectura. Envío y recepción de mensajes por Outlook. Teams: acceso a equipos, videoconferencias. Acceso a Google Classroom: entrega de tareas. Word: creación, guardado y apertura de un documento, corrección del texto, inserción de imágenes. Nivel de mecanografía medio. 	Outlook Teams Smile and Learn Word Mecanografía 10 Google Classroom Google Drive.
CUARTO	<ul style="list-style-type: none"> Aula Virtual: consulta de archivos y sitios, deberes en calendario, mail con archivos adjuntos y entrega de tareas. Préstamo de libros en la plataforma LeoCYL. Club de lectura. Envío de correos con adjuntos (Outlook) 	Outlook Teams Word One Drive Mindomo Mecanografía 10

	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura de textos: inserción de títulos, imágenes y tablas (Word, Documentos) • Creación de documentos compartidos (One Drive, Google Drive) • Teams: acceso al enlace de video-llamada. • Google Classroom: entrega de tareas. • Creación de mapas conceptuales y esquemas. • Creación de presentaciones (Power Point, presentaciones) • Participación en trabajo colaborativo • Edición de imágenes. • Nivel medio – avanzado en mecanografía. • Búsqueda de información en Internet: descarga de imágenes. • Respuesta a cuestionarios en Forms. • Utilización segura de las TIC. 	<p>Google Classroom Google Drive</p>
QUINTO	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del mini-portátil personal. Acceso a la wifi • Aula Virtual: descarga de archivos y participación en foros. Consulta de notas. • Teams: acceso a vídeo. • Google classroom. • Outlook: adjunto de enlaces de sus documentos de OneDrive. • Consulta de respuestas de cuestionarios Forms. • Escritura de textos: inserción de tablas Word, Documentos. • Creación de carpetas y archivos compartidos (OneDrive, Drive) • Edición de imágenes: recortado, redimensionado, rotación. • Creación de cómic. (Make Beliefs comix) • Elaboración en grupo de póster multimedia (Genially) • Consulta de lugares de la Tierra en internet (Google Earth) • Iniciación a la programación. (Scratch, Lego) • Uso seguro de las TIC • Nivel avanzado de mecanografía. 	<p>Outlook Teams Word Documentos OneDrive Drive Forms Make Beliefs comix Canva Google Earth Genially Scratch Google Classroom Mecanografía 10</p>
SEXTO	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del mini-portátil personal. Limpieza de escritorio y carpetas. • Aula virtual: wikis y subida de archivos. • Página web Google. 	<p>Outlook Teams Word Documentos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Teams: vídeo-llamadas, revisión de trabajos y notas, descarga de archivos. • Outlook: reenviar con copia oculta. • Utilización de la cuenta de correo de la Junta para registro en aplicaciones. Enviar documentos por correo. • Creación de presentaciones con Genially. • Grabaciones en audio. Exportar en formato en MP3, edición de audio (Audacity) • Edición de pequeños productos audiovisuales Kndelive • Cuestionarios con Forms, Kahoot, Quizziz. Consulta de respuestas. • Iniciación a la programación (Scartch, Lego, HTML) • Elaboración de mapas mentales (Mindmomo) • Uso seguro de las TIC. 	<p>OneDrive Drive Forms Make Beliefs comix Canva Google Earth Genially Scratch Google Classroom Mecanografía 10 Audacity Kndelive</p>
--	--	---

ANEXO II

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL

EDUCACIÓN INFANTIL 3 AÑOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Identifica y localiza los elementos básicos del ordenador: teclado, ratón y pantalla.															
2. Pulsa de forma adecuada el botón izquierdo del ratón.															
3. Hace doble clic sobre objetos para abrirlos.															
4. Realiza actividades de los programas utilizados con contenidos de su nivel.															
5. Muestra interés por el manejo del ordenador.															
6. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.															
7. Sigue las indicaciones del profesor para el manejo de las herramientas TIC.															
8. Respeta las normas de utilización de la PDI.															
TOTAL															
CALIFICACIÓN															

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 8	De 9 a 16	De 17 a 24	De 25 a 32

EDUCACIÓN INFANTIL 4 AÑOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1. Identifica y localiza los siguientes elementos: CPU, PDI, proyector y tablet.														
2. Muestra destreza en el manejo del botón izquierdo del ratón.															
3. Pulsa y arrastra elementos para moverlos.															
4. Selecciona iconos del escritorio para ejecutar programas.															
5. Conoce y utiliza el botón de encendido del ordenador.															
6. Utiliza algunas teclas alfanuméricas para escribir palabras en Word.															
7. Maneja los programas con contenidos de su nivel y sigue las indicaciones de la pantalla.															
8. Realiza actividades interactivas explicadas en la PDI															
9. Se familiariza con los contenidos del Aula Virtual.															
10. Respeta las normas de utilización de la tablet en clase.															
11. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.															
12. Sigue las indicaciones del profesorado.															
13. Muestra interés para las TIC.															
TOTAL															
CALIFICACIÓN															

30

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO		ALTO				MUY ALTO								
Hasta 13	De 14 a 26		De 40 a 52				De 25 a 32								
EDUCACIÓN INFANTIL 5 AÑOS															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Discrimina los conceptos: navegador, buscador, Firefox.															
2. Diferencia las acciones de encender y apagar el ordenador, y las ejecuta.															
3. Saber minimizar, maximizar y cerrar ventanas.															
4. Utiliza teclas alfanuméricas y de desplazamiento del teclado.															
5. Cambia el tipo y el tamaño de la letra de palabras escritas en Word.															
6. Abre un navegador y busca información de forma guiada.															
7. Avanza y retrocede en las distintas pantallas de un programa o recurso.															
8. Muestra destreza en el manejo de la PDI.															
9. Conoce y accede a los distintos elementos del Blog de la clase.															
10. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades TIC.															
11. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.															
12. Respeta las normas de utilización de las herramientas informáticas.															

13. Muestra interés para las TIC.																		
TOTAL																		
CALIFICACIÓN																		

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 13	De 14 a 26	De 27 a 39	De 40 a 52

EDUCACIÓN PRIMARIA PRIMERO																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1. Conoce los elementos básicos del escritorio.																		
2. Maneja adecuadamente la Tablet y accede a sus aplicaciones.																		
3. Saber encontrar el Blog de la clase y accede a los recursos.																		
4. Accede al Portal de Educación , con ayuda.																		
5. Realiza búsquedas en Internet a través de palabras en buscadores conocidos.																		
6. Cierra los programas antes de apagar el ordenador correctamente.																		

7. Escribe frases cortas en Word.																			
8. Utiliza correctamente programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn).																			
9. Realiza con destreza las actividades en la PDI.																			
10. Respeta las normas de funcionamiento del aula de informática y de las herramientas de la clase.																			
11. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.																			
12. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.																			
13. Muestra interés por las actividades TIC.																			
TOTAL																			
CALIFICACIÓN																			

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO				ALTO				MUY ALTO						
Hasta 13	De 14 a 26				De 27 a 39				De 40 a 52						
EDUCACIÓN PRIMARIA SEGUNDO															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Conoce los elementos básicos del escritorio.															
2. Maneja adecuadamente la Tablet y accede a sus aplicaciones.															
3. Saber encontrar el Blog de la clase y accede a los recursos.															

4. Accede al Portal de Educación , con ayuda.																		
5. Realiza búsquedas en Internet a través de palabras en buscadores conocidos.																		
6. Cierra los programas antes de apagar el ordenador correctamente.																		
7. Escribe frases cortas en Word.																		
8. Utiliza correctamente programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn).																		
9. Realiza con destreza las actividades en la PDI.																		
10. Respeta las normas de funcionamiento del aula de informática y de las herramientas de la clase.																		
11. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.																		
12. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.																		
13. Muestra interés por las actividades TIC.																		
TOTAL																		
CALIFICACIÓN																		

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 13	De 14 a 26	De 27 a 39	De 40 a 52

EDUCACIÓN PRIMARIA SEGUNDO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1. Busca la página del centro en un buscador.														
2. Se mueve adecuadamente por los recursos alojados en el Aula Virtual.															
3. Maneja adecuadamente la Tablet y accede a sus aplicaciones.															
4. Busca imágenes y vídeos sobre un tema presentado en Internet.															
5. Abre un archivo de Word, crea listados, aplica negrita, cursiva, subrayado y color.															
6. Enciende y apaga correctamente el ordenador y la Tablet.															
7. Accede con su usuario al Portal de Educación y a la plataforma LeoCyl.															
8. Sigue las indicaciones del programa Mecanet para el aprendizaje del teclado.															
9. Utiliza programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn, Snappet)															
10. Respeta las normas de funcionamiento del aula de informática y de las herramientas de la clase.															
11. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.															
12. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.															
13. Muestra interés por las actividades TIC.															
TOTAL															
CALIFICACIÓN															

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO		ALTO				MUY ALTO							
Hasta 13	De 14 a 26		De 27 a 39				De 40 a 52							
EDUCACIÓN PRIMARIA TERCERO														
1. Accede a las herramientas del Portal de Educación con su usuario y contraseña.														
2. Accede al Aula Virtual: calificaciones, calendario y recursos.														
3. Envía y contesta correos con la herramienta Outlook.														
4. Conoce el funcionamiento básico de la plataforma LeoCyl: préstamos, club.														
5. Accede a su grupo de Google Classroom y entrega las tareas propuestas.														
6. Accede al aula virtual de su aula.														
7. Crea un documento en Word on-line, lo guarda y lo abre para su reedición.														
8. Alcanza un nivel medio de mecanografía (Mecanet).														
9. Utiliza programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn, Snappet)														
10. Respeta las normas de funcionamiento del aula de informática y de las herramientas de la clase.														
11. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.														
12. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.														
13. Muestra interés por las actividades TIC.														
TOTAL														

CALIFICACIÓN																	
---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 13	De 14 a 26	De 27 a 39	De 40 a 52

EDUCACIÓN PRIMARIA																	
CUARTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1. Consulta archivos, sitios y calificaciones en el Aula Virtual.																	
2. Incluye archivos en OneDrive, Drive y accede a ellos para su uso en otras aplicaciones.																	
3. Envía y contesta correos con la herramienta Outlook.																	
4. Conoce el funcionamiento básico de la plataforma LeoCyl. Participa en el club de lectura de sus clase.																	
5. Accede a su grupo de Google Classroom y entrega las tareas propuestas.																	
6. Accede a una video – llamada en Teams.																	
7. Crea un documento en Word on-line, lo renombra y lo abre para su edición. Inserta imágenes.																	
8. Alcanza un nivel avanzado de mecanografía (Mecanet).																	
9. Utiliza programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn, Snappet)																	
10. Crea una presentación con Power Point, o Presentaciones.																	
11. Crea un esquema o mapa mental.																	
12. Participación en un trabajo colaborativo con Drive.																	

13. Busca información en Internet y descarga de imágenes.																			
14. Respeta las normas de seguridad de la red.																			
15. Respeta las normas de funcionamiento del aula de informática y de las herramientas de la clase.																			
16. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.																			
17. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.																			
18. Muestra interés por las actividades TIC.																			
TOTAL																			
CALIFICACIÓN																			

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO								MUY ALTO									
Hasta 19	De 20 a 38	De 39 a 57								De 58 a 76									
EDUCACIÓN PRIMARIA																			
QUINTO		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1. Descarga archivos del Aula Virtual, participa en foros y entrega de tareas.																			
2. Conoce y aplica las normas de utilización del mini portátil. Accede a la wifi con el usuario.																			
3. Participa en el grupo de Teams en clase.																			
4. Crea trabajos en Google Drive y One Drive.																			
5. Crea y recupera documentos con Word on-line, tablas.																			
6. Organiza los documentos en carpetas y los comparte con OneDrive o Drive.																			
7. Instala aplicaciones en la tablet.																			

8. Realiza una presentación con Power Point, o Presentaciones.																				
9. Instala aplicaciones en el ordenador, tablet.																				
10. Crea una presentación con Power Point, o Presentaciones.																				
11. Crea un esquema o mapa mental.																				
12. Crea documentos en Canva.																				
13. Participa en un trabajo colaborativo: OneDrive.																				
14. Conoce el funcionamiento básico de la plataforma LeoCYL. Participa en el club de lectura de su clase.																				
15. Utiliza programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn).																				
16. Crea una pequeña presentación con Scratch.																				
17. Realiza una grabación de audio. Audacity.																				
18. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.																				
19. Muestra interés por las actividades TIC.																				
TOTAL																				
CALIFICACIÓN																				

Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 19	De 20 a 38	De 39 a 57	De 58 a 76

EDUCACIÓN PRIMARIA SEXTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1. Sube archivos al Aula Virtual y participa en Wikis.														
2. Mantiene los documentos de su mini-portátil ordenados en carpetas. Limpia el ordenador.															
3. Sube archivos a One Drive, Drive y los organiza en carpetas.															
4. Utiliza la cuenta de correo de la Junta de CyL para registrarse en aplicaciones.															
5. Añade encabezados y pies de página en sus archivos en Word on-line.															
6. Convierte archivos de Word en PDF															
7. Participa en el grupo de Teams de su clase y entrega las tareas encomendadas.															
8. Elabora trabajos en OneNote.															
9. Conoce el funcionamiento de la plataforma LeoCyl. Toma libros prestados y club de lectura.															
10. Realiza cuestionarios en Forms, Kahoot, Quizziz.															
11. Edita un video con Filmora o Movie Maker.															
12. Elabora un paisaje y acción con diferentes elementos geométricos con Scratch.															
13. Participa en un trabajo colaborativo: OneDrive.															
14. Sigue las indicaciones del profesor para ejecutar las tareas.															
15. Utiliza programas que facilitan el proceso de aprendizaje de distintas áreas (Smile and Learn).															
16. Crea una pequeña presentación con Scratch.															
17. Realiza una grabación de audio. Audacity.															
18. Mantiene la atención en el desarrollo de las actividades.															
19. Muestra interés por las actividades TIC.															
TOTAL															
CALIFICACIÓN															



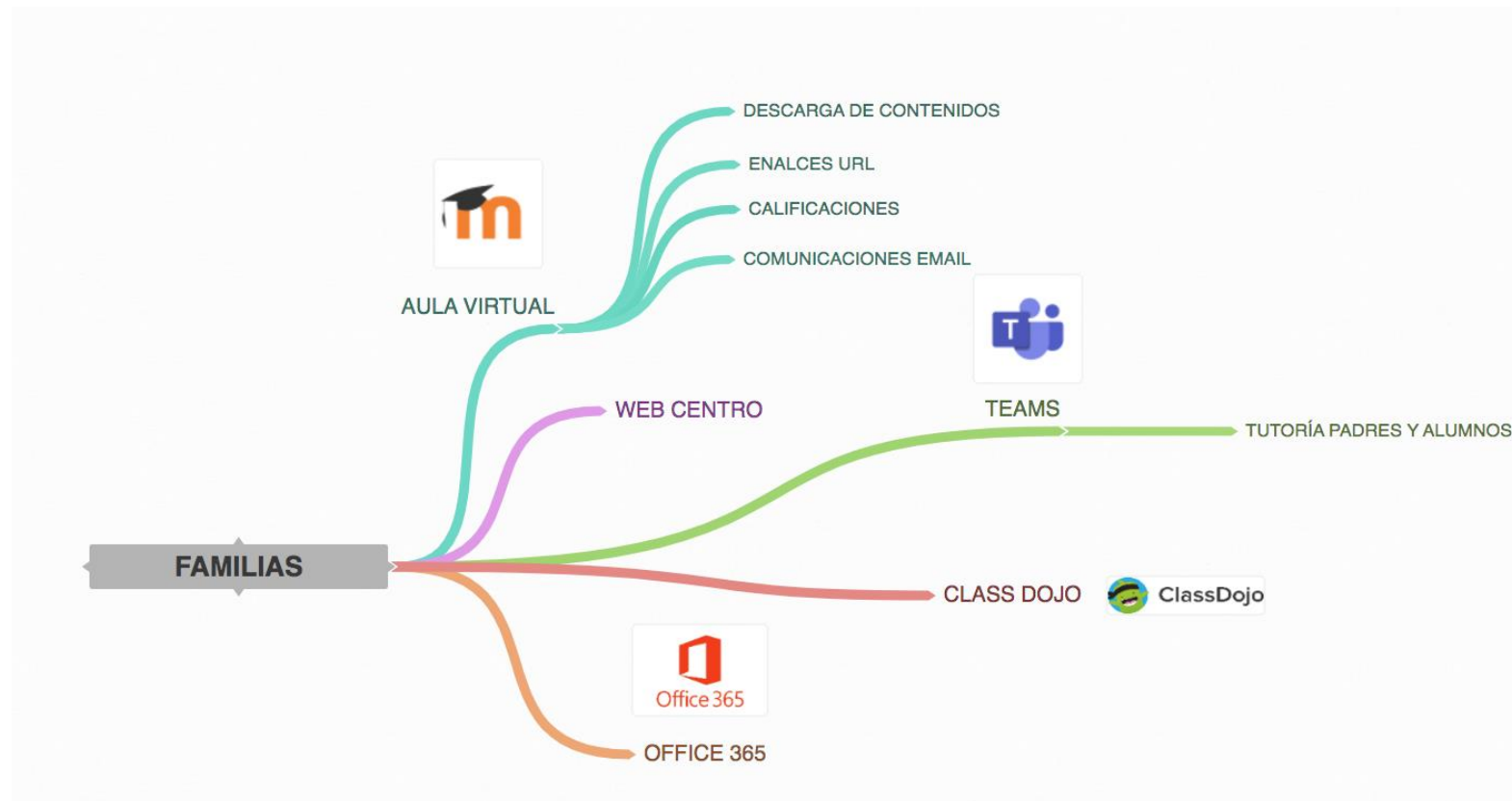
Se valorará el nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje de la competencia digital puntuando del 1 al 4 según la siguiente equivalencia:

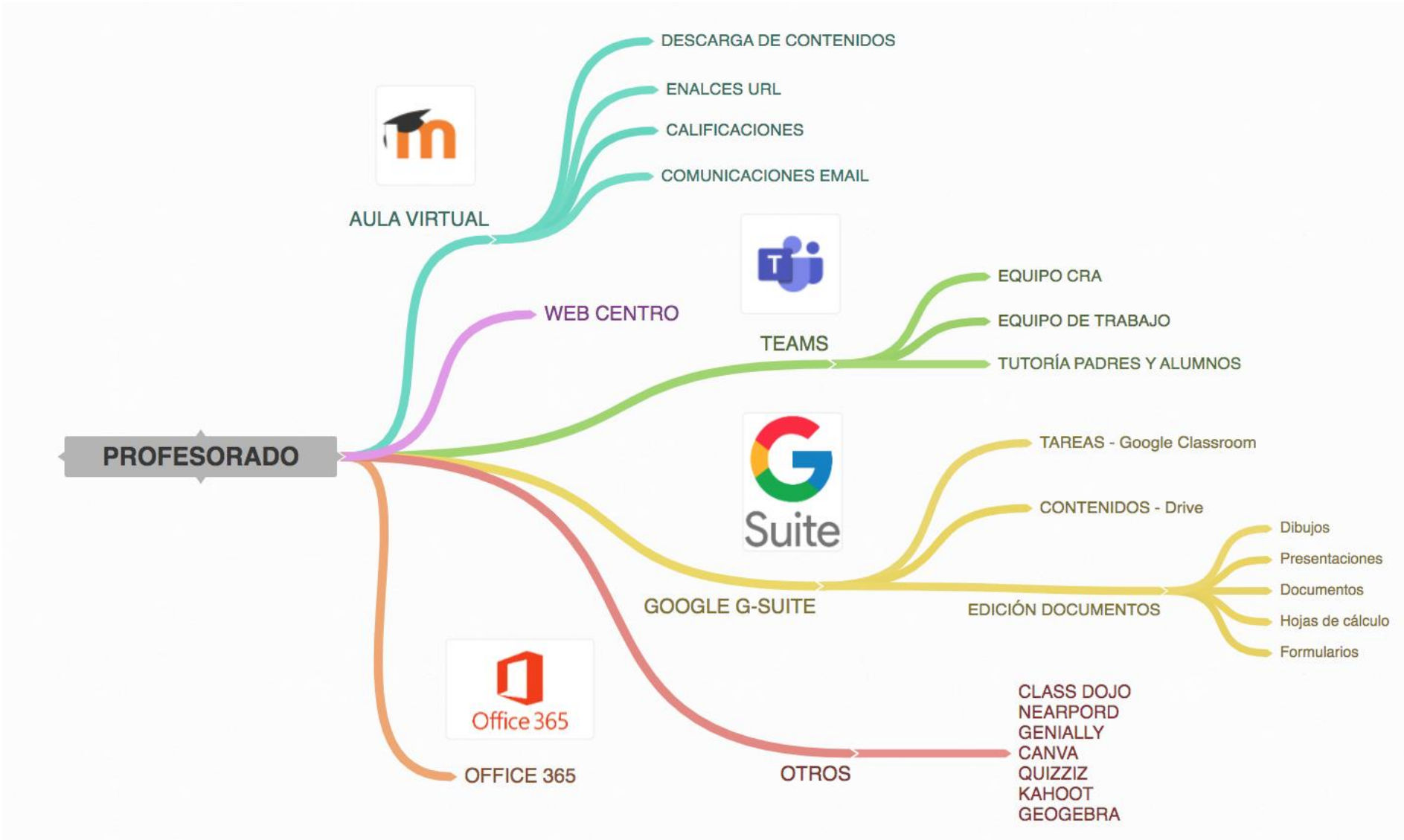
1 (BAJO), 2 (MEDIO), 3 (ALTO) y 4 (MUY ALTO)

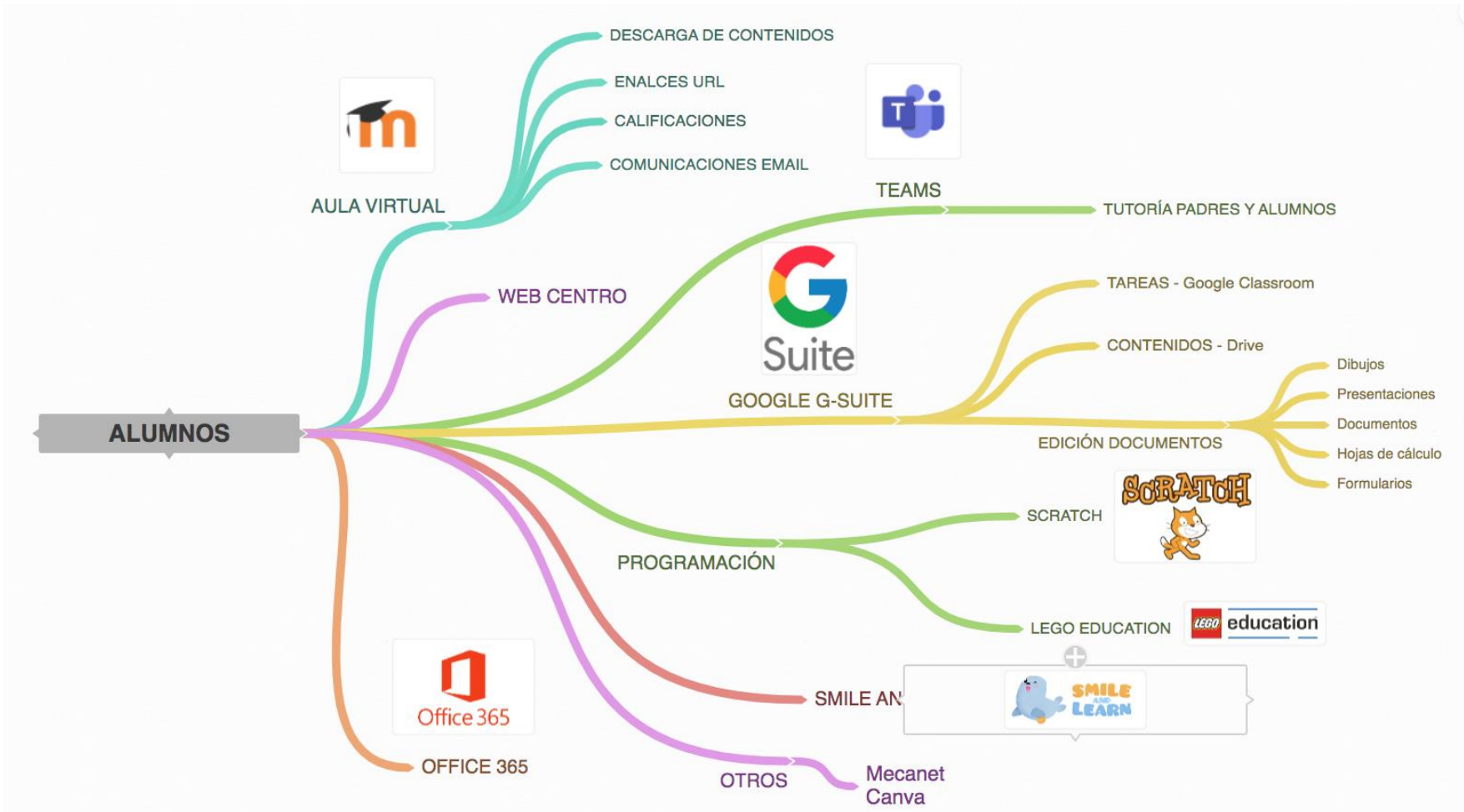
RESULTADOS

BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
Hasta 19	De 20 a 38	De 39 a 57	De 58 a 76

ANEXO III – DIAGRAMA DE PROGRAMAS Y FUNCIONES DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS QUE FORMAN PARTE DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.







ANEXO IV

ROBÓTICA



CURSO 2022/23

1. JUSTIFICACIÓN

Como docentes debemos formar a nuestro alumnado e intentar que sus competencias se desarrollen lo máximo posible. Los tiempos cambian y las relaciones interpersonales están en la nube o en otros espacios. Debemos de evolucionar con los tiempos e introducir en nuestras aulas otras propuestas, estrategias y metodologías para compartir información y generar conocimiento. Una buena manera de hacerlo es precisamente con la robótica y programación, o programación y robótica, puesto que va casi siempre de la mano.

Es necesario dar una formación en los tiempos actuales de lenguaje de programación y que los alumnos adquieran un pensamiento computacional desde las etapas más bajas. Con esta estrategia habrá una parte del alumnado que prefiera programar, otra construir el robot o una parte del mecanismo. Hay quien prefiera plantear un reto o un problema o simplemente intentar proponer una solución al mismo.

2. TEMPORALIZACIÓN

La metodología será activa. Debido a las características del Centro ya que tiene tres localidades se repartirán las cojas con de robótica de la siguiente manera:

MES	LEGO SPIKE ESSENTIAL	LEGO SPIKE PRIME	N TINY
OCTUBRE	CABREROS	VILLAMAÑÁN	FRESNO
NOVIEMBRE	FRESNO	CABREROS	VILLAMÁN
DICIEMBRE	VILLAMAÑÁN	FRESNO	CABREROS
ENERO	CABREROS	VILLAMAÑÁN	FRESNO
FEBRERO	FRESNO	CABREROS	VILLAMAÑÁN
MARZO	VILLAMAÑÁN	FRESNO	CABREROS
ABRIL	CABREROS	VILLAMAÑÁN	FRESNO
MAYO	FRESNO	CABREROS	VILLAMÁN

JUNIO	VILLAMAÑÁN	FRESNO	CABREROS
-------	------------	--------	----------

Al finalizar el trimestre se recogerán en la cabecera.

3. CONTENIDOS

3.1 LEGO SPIKE ESSENTIAL

Para el uso de este Kit hace falta una tablet con conexión Bluetooth u ordenador con la misma conexión. Se puede usar con la aplicación nativa o simplemente a través de la web. Al menos se podrán hacer 9 sesiones contando con que se trabaje una hora a la semana. Todas las actividades siguiendo el enlace pueden darse como Unidad Didáctica con un planteamiento totalmente ajustado a nuestra labor docente: objetivos, contenidos, despertar el interés, recursos, niveles educativos y evaluación. El planteamiento puede ser el siguiente.

47

SESIÓN	CONTENIDO
1	Introducción / Iniciación
2	El increíble parque de atracciones Carril rápido
3	Carrusel clásico
4	El columpio perfecto
5	El quiosco
6	Tazas giratorias
7	La noria
8	Crea tu propia atracción
9	Atracción reinventada

3.2 LEGO SPIKE PRIME

Para el uso de este Kit hace falta una tablet con conexión Bluetooth u ordenador con la misma conexión. Se puede usar con la aplicación nativa o simplemente a través de la web. Al menos se podrán hacer 9 sesiones contando con que se trabaje una hora a la semana. Todas las actividades siguiendo el enlace pueden darse como Unidad Didáctica con un planteamiento totalmente ajustado a nuestra labor docente: objetivos, contenidos, despertar el interés, recursos, niveles educativos y evaluación. El planteamiento puede ser el siguiente.

SESIÓN	CONTENIDO
1	Introducción. Unidad didáctica Inventiones caseras.
2	Break Dance
3	Repetir 5 veces
4	¿LLuvia o sol?
5	Velocidad del viento
6	Amor vegetariano
7	Juego mental
8	El entrenador
9	Pasos programados

3.3 N TINY

Para el uso de este Kit no hace falta ningún dispositivo. El kit funciona con el robot, un mando y diferentes órdenes que debemos de colocar. El uso básico se muestra en estos videos. El maestro tendrá que dar unas clases iniciales sobre lenguaje de algoritmo. Los robots siguen una serie de pasos, hay que desmontar la acción o el objetivo que pretendamos en pasos.

48

Este kit viene con dos mapas que proporcionan un mundo muy atractivo para los alumnos de infantil.

El uso de este kit es libre y es el maestro el encargado de montar las actividades que se requieran.

Guía de inicio rápido:

<https://www.yuque.com/makeblock-help-center-en/mtiny-edu/quick-start-es>

Videos

[M Tiny - First steps for a robot](#)

[mTiny Coding Kit by Makeblock - Early Childhood Education Robot for Family](#)

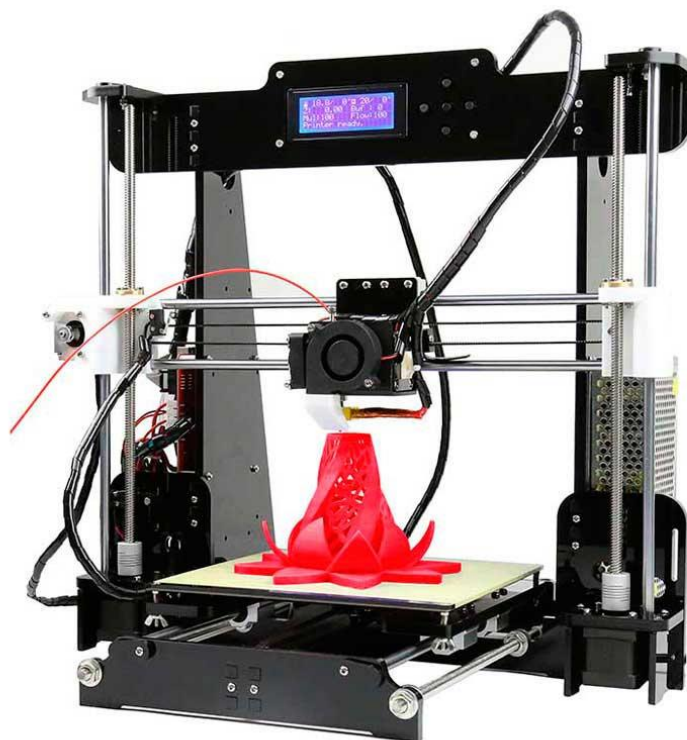
Actividades para realizar:

<https://www.yuque.com/makeblock-help-center-en/mtiny-edu/red-light-green-light>

ANEXO VI

IMPRESIÓN

3D



CURSO 2023/24

4. JUSTIFICACIÓN

La impresión en 3D ha surgido como una tecnología innovadora y transformadora que tiene el potencial de revolucionar la educación en muchos aspectos. Integrar la impresión 3D en el entorno escolar ofrece innumerables beneficios pedagógicos y formativos, lo cual justifica su implementación en nuestro colegio. A continuación, vamos a ver con más detalle las razones fundamentales para considerar esta valiosa adición a nuestro centro y también a nuestro proceso educativo:

50

Estímulo de la Creatividad y el Pensamiento Crítico:

La impresión en 3D fomenta la creatividad y la innovación al permitir a los estudiantes diseñar, crear prototipos y materializar sus ideas. Los desafíos relacionados con la creación de modelos tridimensionales requieren que los estudiantes piensen de forma crítica y resuelvan problemas de manera efectiva.

Aplicación Práctica del Conocimiento:

La tecnología de impresión en 3D brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar y visualizar conceptos de matemáticas, física, geometría, diseño y más en un entorno práctico y tangible. Este enfoque práctico fortalece la comprensión de los conceptos teóricos y mejora la retención del conocimiento.

Fomento de Habilidades Técnicas y Digitales:

La impresión en 3D introduce a los estudiantes al uso de herramientas y software de diseño, así como a la comprensión de

hardware y procesos de impresión. Estas habilidades son cada vez más valoradas en la sociedad actual y son fundamentales para futuras oportunidades educativas y laborales.

Educación Interdisciplinaria y Colaborativa:

La impresión en 3D es una herramienta interdisciplinaria que puede integrarse en varios ámbitos curriculares, permitiendo la colaboración entre diferentes áreas de estudio y promoviendo un enfoque educativo integral y enriquecedor.

Estímulo de la Motivación y el Compromiso:

La impresión en 3D atrae el interés y la motivación de los estudiantes al proporcionarles una experiencia de aprendizaje interactivo y gratificante. Ver sus diseños transformados en objetos tangibles aumenta su confianza y entusiasmo por aprender.

51

Preparación para el Futuro:

Introducir a los estudiantes a la impresión en 3D les brinda una ventaja en un mundo cada vez más tecnológico y basado en la innovación. Estar familiarizados con esta tecnología los preparan para futuras oportunidades educativas y laborales.

Fomento del Aprendizaje Autodirigido:

La impresión en 3D anima a los estudiantes a asumir la responsabilidad de su aprendizaje, investigar, experimentar y desarrollar sus proyectos. Esto les brinda un sentido de autonomía y fomenta un aprendizaje autodirigido y continuo.

En conclusión, la incorporación de la impresión en 3D en nuestro colegio se traduce en una mejora significativa de la calidad educativa, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y preparando a nuestros estudiantes para los desafíos y oportunidades del siglo XXI. Estamos convencidos de que esta tecnología potenciará el desarrollo

académico y personal de nuestros estudiantes, consolidando así nuestro compromiso con una educación innovadora y relevante.

5. TEMPORALIZACIÓN

La metodología será activa. Debido a las características del Centro ya que tiene tres localidades se repartirán las cojas con de robótica de la siguiente manera:

MES	LOCALIDADES
OCTUBRE	VILLAMAÑÁN
NOVIEMBRE	VILLAMAÑÁN
DICIEMBRE	VILLAMAÑÁN
ENERO	CABREROS
FEBRERO	CABREROS
MARZO	CABREROS
ABRIL	FRESNO
MAYO	FRESNO
JUNIO	FRESNO

Al finalizar el trimestre se recogerán en la cabecera.

6. CONTENIDOS

3.1 TINKERCAD

Tinkercad es un software de diseño 3D en línea que se destaca por su accesibilidad y facilidad de uso, lo que lo convierte en una herramienta ideal para introducir a estudiantes de todas las edades al mundo del diseño y la impresión en 3D. Algunas de sus características clave incluyen:

Interfaz Intuitiva: Tinkercad cuenta con una interfaz de usuario sencilla y amigable que requiere muy poco tiempo de aprendizaje. Los estudiantes pueden comenzar un diseño de manera efectiva sin una curva de aprendizaje pronunciada.

Diseño 3D: Permite la creación de modelos 3D mediante la combinación de formas básicas y la edición de formas personalizadas, lo que facilita la conceptualización y creación de objetos tridimensionales.

Biblioteca de Recursos: Incluye una amplia biblioteca de formas predefinidas, objetos y componentes electrónicos que los estudiantes pueden utilizar en sus diseños.

Colaboración en Línea: Facilita la colaboración en proyectos, lo que es ideal para trabajos en equipo en el aula.

Visualización en tiempo real: Ofrece una vista previa en tiempo real de los diseños, lo que permite a los estudiantes ver cómo verán su creación antes de la impresión.

Exportación para Impresión 3D: con Tinkercad podemos exportar nuestros proyectos a un archivo ejecutable para nuestra impresora 3D.

3.2 IMPRESORA CREALITY ENDER 3

La impresora 3D Creality Ender 3 es un modelo popular y ampliamente utilizado que destaca por sus características clave:

1. **Estructura Robusta y Duradera:** La Ender 3 cuenta con un marco de aluminio de alta calidad que garantiza estabilidad y durabilidad en la impresión.
2. **Área de Impresión Generosa:** Ofrece un área de impresión de 220 x 220 x 250 mm, lo que permite la creación de objetos de tamaño considerable.
3. **Plataforma de Construcción Magnética:** El sistema de construcción magnético de la cama caliente facilita la extracción de los objetos impresos y mejora la adherencia.
4. **Nivelación Manual Asistida:** La Ender 3 incluye un sistema de nivelación de la plataforma que facilita la calibración y la obtención de una primera capa perfecta.
5. **Compatibilidad de Filamentos:** Puede imprimir una amplia variedad de materiales, incluyendo PLA, ABS, TPU y otros.

6. **Extrusor Mejorado:** El extrusor de la Ender 3 es compacto y de alta calidad, lo que reduce el riesgo de atascos y mejora la precisión de la impresión.
7. **Software de Código Abierto:** Utiliza software de código abierto como Cura, lo que proporciona flexibilidad en la configuración y personalización de impresiones.

La impresora 3D Creality Ender 3 es una elección sólida para su implementación en el entorno educativo por varias razones:

1. **Facilidad de uso:** La Ender 3 es accesible y fácil de usar, lo que la hace ideal para estudiantes y profesores que están incursionando en la impresión 3D por primera vez.
2. **Aprendizaje Práctico:** Permite a los estudiantes aplicar conceptos de diseño y matemáticas de manera práctica, fomentando el aprendizaje activo y la resolución de problemas.
3. **Fomenta la Creatividad:** Los estudiantes pueden dar rienda suelta a su creatividad al diseñar y producir objetos tangibles, lo que estimula su pensamiento creativo y desarrollo de proyectos.
4. **Preparación para el Futuro:** La familiaridad con la tecnología de impresión 3D es una habilidad valiosa en el mundo laboral actual y futuro.
5. **Proyectos Interdisciplinarios:** Facilita proyectos interdisciplinarios que involucran diseño, ciencia, tecnología y matemáticas, lo que fomenta un enfoque integral de la educación.
6. **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Permite la colaboración entre estudiantes en proyectos de diseño y fabricación, fomentando el trabajo en equipo y la resolución de problemas conjuntos.
7. **Experiencia Práctica:** Los estudiantes pueden ver cómo sus diseños se convierten en objetos reales, lo que les proporciona una experiencia valiosa en el ciclo de diseño y fabricación.

La impresora 3D Creality Ender 3 es una herramienta educativa versátil que enriquecerá la experiencia de aprendizaje y fomentará la creatividad de los estudiantes en el entorno escolar.

ANEXO VII

FOTOGRAFÍA

Y VIDEO

55



CURSO 2023/2024

7. JUSTIFICACIÓN

Introducción: En un mundo cada vez más visual y digital, es fundamental que nuestros estudiantes adquieran habilidades relacionadas con la fotografía y el video desde edades tempranas. La incorporación de cámaras de foto y vídeo en la educación primaria no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para un futuro en el que la comunicación visual y digital desempeñará un papel central en la sociedad.

Razones para la Justificación:

1. **Fomentar la Creatividad:** El uso de cámaras de foto y video permite a los estudiantes expresar su creatividad de manera única. Capturar imágenes y crear videos les brinda la oportunidad de contar historias, transmitir emociones y explorar el mundo que los rodea de una manera innovadora y atractiva.
2. **Desarrollar Habilidades de Comunicación:** A través de la creación de contenido visual, los estudiantes aprenden a comunicar sus ideas de manera efectiva. Adquieren habilidades de narración, edición y presentación que son esenciales en la era digital.
3. **Promover la Alfabetización Digital:** El uso de cámaras de foto y video fomenta la alfabetización digital, ya que los estudiantes deben aprender a manejar equipos y software relacionados. Esto les proporciona una base sólida para futuras habilidades tecnológicas.
4. **Fomentar la Observación y la Reflexión:** Al tomar fotos y grabar videos, los estudiantes se ven incentivados a observar y reflexionar sobre su entorno. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico ya apreciar la belleza en el mundo que los rodea.
5. **Integración Curricular:** Las cámaras de foto y video pueden integrarse en diversas áreas del currículo, como la literatura, la historia, la ciencia y las artes. Esto enriquece la experiencia de

aprendizaje al permitir que los estudiantes exploren temas desde múltiples perspectivas.

6. **Fomentar la Colaboración:** El trabajo en equipo es esencial en la sociedad actual. El uso de cámaras de foto y video promueve la colaboración, ya que los estudiantes a menudo deben trabajar juntos para planificar, grabar y editar proyectos visuales.

Resultados esperados:

La introducción de cámaras de foto y video en la educación primaria se espera que resulte en:

1. Estudiantes más creativos y con habilidades de comunicación mejoradas.
2. Un mayor interés en el aprendizaje a través de la exploración visual.
3. Mayor alfabetización digital y capacidad para utilizar herramientas tecnológicas.
4. Estudiantes más observadores y reflexivos.
5. Integración exitosa de la tecnología en el currículo.
6. Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo.

57

Conclusión:

La incorporación de cámaras de foto y vídeo en la educación primaria es un paso importante para preparar a nuestros estudiantes para un futuro digital y visual. Esta herramienta fomentará la creatividad, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico, al tiempo que los preparará para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente la implementación de este plan en la escuela de educación primaria.

8. TEMPORALIZACIÓN

A demanda de los proyectos que se quieran realizar.

9. CONTENIDOS

3.1 LENGUAJE VISUAL

El coordinador aportará una presentación con los diferentes elementos que existen en el lenguaje visual. Con una presentación y unas prácticas para los alumnos.

Un curso básico de cámara de fotografía y vídeo sobre lenguaje audiovisual debe proporcionar a los estudiantes una comprensión sólida de los principios fundamentales de la creación y comunicación visual.

1. Introducción a la Fotografía y el Vídeo:

- Definición de fotografía y vídeo.
- Diferencias entre fotografía y vídeo.
- Importancia del lenguaje audiovisual en la comunicación.

2. Equipos y Herramientas:

- Tipos de cámaras (cámaras fotográficas y cámaras de vídeo).
- Elementos de una cámara (lentes, sensores, controles, etc.).
- Accesorios comunes (trípodes, micrófonos, iluminación).

58

3. Composición Visual:

- Regla de los tercios.
- Encuadre y ángulos de cámara.
- Profundidad de campo.
- Movimiento de la cámara.

4. Iluminación:

- Fuentes de luz (naturales y artificiales).
- Temperatura de color.
- Control de la exposición.
- Técnicas básicas de iluminación.

5. Sonido:

- Importancia del audio en la producción audiovisual.
- Tipos de micrófonos.
- Grabación y edición de audio.

- Sincronización de audio y vídeo.

6. Narrativa Visual:

- Estructura de una historia visual.
- Uso de planos y secuencias para contar una historia.
- Creación de guiones gráficos y storyboard.

7. Edición de vídeo:

- Introducción a software de edición Kdenlive
- Importación y organización de materiales.
- Montaje de secuencias y transiciones.
- Edición de sonido y música.

8. Derechos de Autor y Ética:

- Uso responsable del contenido visual.
- Derechos de autor y licencias.
- Ética en la producción y distribución de medios.

59

9. Publicación y Distribución:

- Formatos de archivo y compresión.
- Plataformas de distribución (YouTube, Vimeo, redes sociales).
- Estrategias de promoción y alcance.

10. Proyecto Final:

- Los estudiantes podrían crear un proyecto audiovisual que aplique los conceptos aprendidos a lo largo del curso. Esto podría ser un cortometraje, un vídeo promocional, un documental breve, o una serie de fotografías con una narrativa visual.

11. Evaluación y Retroalimentación:

- Evaluación de proyectos y ejercicios prácticos.
- Retroalimentación para mejorar las habilidades de los estudiantes.
- Autoevaluación y reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

Este curso proporcionaría a los estudiantes una base sólida en el lenguaje audiovisual, permitiéndoles comprender y utilizar de manera efectiva la fotografía y el video para comunicar ideas, contar historias y expresar su creatividad.

3.2 EDICIÓN DE VIDEO CON KDENLIVE



En este programa de edición multipista podemos hacer pequeños proyectos para que los alumnos conozcan el mundo de la edición.

3.3 EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS CON PHOTOPEA



60

En este programa de plataforma online y gratuita se pueden hacer de una manera sencilla ediciones de imágenes.