

PLAN DE DIGITALIZACIÓN DE CENTRO

Revisado: 23 junio 2025

PROYECTO:	PLAN DE DIGITALIZACIÓN DE CENTRO
-----------	----------------------------------

DEPARTAMENTO:	TODOS	COORDINADOR:	BEATRIZ SUÁREZ
---------------	-------	--------------	----------------

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN.....	5
1.1.	Contexto.....	5
2.	JUSTIFICACIÓN.....	6
2.1.	Antecedentes.....	6
2.2.	Proceso de elaboración.....	7
2.3.	Contribución del Plan digital de centro al PEC y a la PGA.....	8
2.4.	Dimensión organizativa.....	8
2.5.	Dimensión pedagógica.....	8
2.6.	Dimensión tecnológica.....	8
3.	REFERENCIA NORMATIVA.....	8
4.	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO.....	9
4.1.	Cumplimiento de objetivos definidos en el PDC para el curso 2024/25.....	9
4.2.	Cuestionarios.....	11
4.3.	Análisis DAFO.....	12
4.3.1.	Fortalezas.....	12
4.3.2.	Debilidades.....	12
4.3.3.	Oportunidades.....	12
4.3.4.	Amenazas.....	13
5.	OBJETIVOS.....	14
6.	ORGANIZACIÓN.....	17
6.1.	Recursos humanos.....	17

6.1.1.	Equipo Directivo.	17
6.1.2.	Responsable CompDigEdu	17
6.1.3.	Equipo de Digitalización.....	17
6.1.4.	Profesorado.....	18
7.	ENTORNO FAMILIAR E INSTITUCIONAL.....	18
7.1.	Plataforma Institucional.	18
7.2.	Registro de plataformas educativas y aplicaciones autorizadas.	18
7.3.	Página Web.	19
7.4.	Uso de correos electrónicos.	19
7.5.	Redes sociales.....	20
8.	INTEGRACIÓN CURRICULAR.	20
8.1.	Criterios didácticos y metodológicos.	20
8.2.	Las TIC en los contenidos.....	20
8.3.	Las TIC en los criterios de Evaluación y Calificación.....	20
8.4.	Las TIC en la Atención a la Diversidad.	21
8.5.	Proyectos de centro relacionados con las TIC.....	21
9.	RECOMENDACIONES PARA EL USO SIGNIFICATIVO Y EQUILIBRADO DE LAS PANTALLAS EN EL AULA	22
9.1.	Criterios generales para el uso de pantallas.....	22
9.2.	Recomendaciones por etapa educativa.....	22
9.2.1.	Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria (3-7 años)	22
9.2.2.	Segundo y Tercer Ciclo de Primaria (8-12 años)	23
9.2.3.	Educación Secundaria (12-16 años).....	23
9.3.	Recomendaciones sobre ergonomía e higiene postural.....	24
9.4.	Evaluación del impacto del uso de pantallas	25
10.	INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO.	25

10.1.	Equipos informáticos.	¡Error! Marcador no definido.
10.2.	Medios de préstamo al alumnado con los que cuenta el centro.	¡Error! Marcador no definido.
10.3.	Otros recursos TIC.	¡Error! Marcador no definido.
10.4.	Conectividad.	25
10.5.	Mantenimiento.	25
10.6.	Plan de contingencia en caso de caída de la red	25
11.	EVALUACIÓN, SEGUIMIENTO Y REVISIÓN DEL PLAN.	26
ANEXO I: COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR EN EL ALUMNADO		27
ANEXO II: JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA PARA EL USO EDUCATIVO DE TECNOLOGÍA.....		34
ANEXO III: NORMAS DE USO DE DISPOSITIVOS ASUS EN SECUNDARIA		49
ANEXO IV: PROTOCOLO DE USO DE CUENTAS DE CORREO INSTITUCIONAL.....		55
ANEXO V: MODELO DE PRÉSTAMO DE EQUIPAMIENTO PROPIEDAD DEL CENTRO		58
ANEXO VI: MODELO DE PRÉSTAMO DE EQUIPAMIENTO #EcoDigEdu.....		59

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Contexto.

Datos del Centro	
Denominación	FEFC Colegio Santo Domingo
Dirección	Travesía de la granja 7
Localidad	Navia
Provincia	Asturias
Código Postal	33710
Código de Centro	33024125
Teléfono	985 630 143
Correo Electrónico	santodomingo@educastur.org

El colegio Santo Domingo es un centro de titularidad privada concertada situado en el concejo de Navia y perteneciente a la Fundación Educativa Francisco Coll. Cuenta con 13 unidades, desde Educación Infantil de tres años hasta 4º de la ESO y su horario lectivo es de 09:00 A 14:00 horas en Infantil y Primaria y de 08:30 a 14:30 en ESO. Se cuenta con un equipo de 26 profesores, siendo 17 de ellas mujeres y 9 hombres.

La gran mayoría de las familias reside en el concejo de Navia y en la localidad coañesa de El Espín, muy cercana al núcleo urbano, y trabajan en el comercio, los servicios o las industrias de la comarca. En torno al 8% son de procedencia extranjera (Colombia, Paraguay, China y Rumanía, entre otros). La mayoría del alumnado proviene de familias de clase media con padres trabajadores en los sectores de la industria, el comercio y los servicios, y el centro les ofrece opciones de conciliación con el servicio de madrugadores desde las 8, comedor con cocina propia, apoyo al estudio y extraescolares hasta las 19:00 horas de lunes a jueves.

El colegio propone un modelo de educación integral, armónica e igualitaria, promoviendo el respeto de la persona, la acogida y la aceptación de la pluriculturalidad; se mantiene una actitud dialogante y se ofrecen a las familias medios para su formación y canales para su participación. El Proyecto Educativo aboga por el desarrollo de todas las dimensiones de la persona, física, afectiva e intelectualmente en su condición social multicultural, percibiendo la diversidad como valiosa y apostando por una educación que parte de la equidad.

El alumnado es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y se trabaja desarrollando su capacidad crítica y el ejercicio de la libertad, formándole para el buen uso del ocio, creando un ambiente de diálogo, convivencia y respeto, aceptando y viviendo lo pluricultural como enriquecimiento personal y desarrollando su compromiso en la construcción de un mundo más justo y libre.

La comunidad educativa del colegio se compromete en la formación permanente, el reconocimiento y respeto de las diferencias priorizando el bien común sobre el particular, el acogimiento y el respeto a las nuevas culturas y en el desarrollo de programas para la convivencia, promoviendo la participación de las familias.

En los últimos años se ha realizado una renovación metodológica muy significativa, en consonancia con las premisas de las distintas Leyes Educativas y las demandas del futuro, incorporando las metodologías activas y las tecnologías en todos nuestros procesos de aprendizaje, formación y comunicación con las familias.

La trayectoria del centro en participación en programas institucionales es sólida, habiendo estado abiertos a todas aquellas convocatorias que la consejería permite y oferta, participando activamente en proyectos e-Twinning, PROA+, proyectos de innovación, programa habLE, grupos de trabajo del CPR... Además, se colabora desde el centro en otros proyectos ofertados desde la propia Fundación y se proponen acciones a otras instituciones, como el Ayuntamiento de Navia o la consejería de salud.

El colegio desarrolla un Programa de Integración desde el curso 89-90, escolarizando y atendiendo a numeroso alumnado con Necesidades Especiales de Atención Educativa determinadas a través de un Dictamen de Escolarización, por lo que la atención a la diversidad siempre ha ocupado un lugar principal en el Proyecto Educativo del Centro y la Programación General Anual.

2. JUSTIFICACIÓN

El alumnado de hoy en día, considerado "nativos digitales", está familiarizado con las nuevas tecnologías, aunque muchas veces no las usan de forma segura y no son capaces de sacarles todo el partido desde un punto de vista educativo. El desarrollo de esta competencia digital supone un reto para toda la comunidad educativa, y requiere de unos recursos que precisan de una fuerte inversión económica, tanto en equipos y materiales como en la capacitación para su uso.

Así, el Plan Digital de Centro se presenta como una oportunidad para diseñar un itinerario para la transformación del centro en una organización educativa digitalmente competente, potenciando el desarrollo de la competencia digital docente del profesorado y, a través de ella, la del alumnado.

2.1. Antecedentes.

El centro siempre ha considerado las TIC como una pieza más del proceso educativo, y hace años puso en marcha un aula de informática bien dotada, donde se impartía una extraescolar de informática, y se utilizaba a lo largo de la jornada escolar para formar al alumnado en determinadas asignaturas.

A lo largo de los últimos años, esta preocupación por la inclusión de las TIC en el Proyecto Educativo ha llevado a emprender numerosas acciones y una gran inversión económica hasta llegar a la dotación tecnológica con la que se cuenta actualmente. Asimismo, se ha trabajado en la mejora de la competencia digital de la comunidad educativa en general, para lo que se han realizado las siguientes acciones:

- Inversión económica para renovar toda la infraestructura TIC del centro y que se detalla en el punto 8 de este documento.
- Formación específica y continua por parte del profesorado en el uso y manejo de las TIC, entendido en todo su amplio espectro. Manejo de equipos informáticos, tratamiento de información, creación de materiales didácticos, trabajo y evaluación de la competencia digital, uso de plataformas digitales, etc.
- Puesta en marcha de asignaturas propias de centro muy relacionadas con las TIC: Digitalización Aplicada (1º ESO), Programación Creativa (2º ESO), Robótica (ESO), Tecnologías de la Información y la Comunicación (4º ESO), y asignaturas propias del currículo como Tecnología (2º, 3º, y 4º ESO).
- Realización de proyectos de innovación interdisciplinares y que tienen como eje vertebrador las TIC.
- Manejo de plataformas digitales tanto para la gestión y administración del centro (SM Educamos), como para la gestión del sistema de enseñanza-aprendizaje (Teams, Classcraft, Kahoot, Genially, etc.)
- Adquisición de licencias digitales en el marco del proyecto One-to-one desarrollado en ESO

2.2. Proceso de elaboración.

Para elaborar el plan de digitalización del centro, se ha realizado un estudio de las fortalezas y debilidades del centro, documentando un inventario de los recursos y materiales tecnológicos. Además, se ha consultado al alumnado sobre la dotación tecnológica de la que disponen en sus domicilios y conocer su competencia digital en el uso de distintas herramientas: Teams, Word, PowerPoint, manejo de programas de video y audio, etc.

Una vez recopilada dicha información, la persona que actúa como coordinadora TIC y el Equipo Directivo se reunieron para dar forma a un plan de acción marque las pautas a seguir durante el curso escolar.

2.3. Contribución del Plan digital de centro al PEC y a la PGA.

El Plan Digital del centro tiene como uno de sus objetivos principales el de convertirse en una parte más del Proyecto Educativo del centro, así como de la programación General anual (PGA), y por tanto debe ser asumido por el centro como una parte de la realidad de este. Por eso, se pretende que este documento se integre en esa realidad, en la dinámica de trabajo del propio centro, continuando con la labor que se venía haciendo hasta ahora. En el inicio del curso 2024/25 la persona responsable CompDigEdu del centro procedió a revisarlo junto con el equipo de digitalización, para actualizarlo e incluir en la PGA las actuaciones vinculadas a cada uno de sus elementos clave: infraestructuras, liderazgo y gobernanza, desarrollo profesional de la competencia digital docente, proceso de enseñanza y aprendizaje, contenidos y currículo y redes de apoyo y colaboración.

2.4. Dimensión organizativa.

Desde el punto de vista organizativo, el plan digital se fundamentará en la figura del CompDigEdu, el equipo de Digitalización, y en el Equipo Directivo.

Es esencial trabajar en un entorno colaborativo que permita la interacción entre los docentes y el resto de la comunidad, lo que repercutirá en una mejora de la práctica educativa.

2.5. Dimensión pedagógica.

Dentro del plan de formación del centro se recoge la formación encaminada a la mejora de la competencia digital del profesorado, del alumnado y de las familias. Todas las acciones se detallan en el punto 8 de este documento.

2.6. Dimensión tecnológica.

Para el mantenimiento de todo el equipamiento informático del centro el procedimiento a seguir comienza con la comunicación al CompDigEdu del centro de cualquier problemática surgida, que junto al equipo de Digitalización tratará de resolverla. Si no es posible, se deriva a la empresa que se encarga del mantenimiento de los equipos informáticos del centro, para que solucione el problema.

Respecto a la adquisición de nuevas herramientas TIC, los docentes proponen al equipo de Digitalización, quien evalúa la idoneidad o no de la adquisición y posteriormente, en consenso con el Equipo Directivo, se procede a la compra del material que se considere.

3. REFERENCIA NORMATIVA

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación ([LOMLOE](#))

- Circular de inicio de curso para centros concertados de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.
- Resolución de 8 de mayo de 2025, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban las directrices para la adecuada utilización de los recursos digitales en los centros educativos sostenidos con fondos públicos.
- El [Marco Europeo](#) de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg.
- [Estrategia Digital Europea](#)
- [El Plan Nacional de Competencias Digitales](#)

4. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO.

4.1. Cumplimiento de objetivos definidos en el PDC para el curso 2024/25

1	Objetivo 1: Mejorar la cobertura de la red Wi-Fi del centro.				
INFRAESTRUCTURAS	Indicador de logro: porcentaje de espacios con cobertura óptima		Grado de consecución		
			Deseado	90%	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Octubre	CompDigEdu	1.1	Medición y registro de cobertura WiFi en todos los espacios del centro	
	Noviembre	Equipo Directivo	1.2	Solicitud de presupuestos	
	Todo el curso	Servicio Técnico	1.3	Ejecución en base a necesidades y presupuesto disponible	
	Junio	CompDigEdu	1.4	Comprobación de cobertura WiFi en todos los espacios del centro	

2	Objetivo 2: Actualizar la web del centro para enlazar contenidos educativos, elaborados o recomendados por el equipo docente.				
LIDERAZGO Y GOBERNANZA	Indicador de logro: nº de contenidos enlazados.		Grado de consecución		
			Deseado	25	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	1 ^{er} y 2º trimestre	Equipo Docente	2.1	Selección y elaboración de contenidos educativos	
	3 ^{er} trimestre	Comunicación	2.2	Carga de contenidos en la web	
	Junio	CompDigEdu	2.3	Revisión del número de contenidos enlazados	

3	Objetivo 3: Mejorar los niveles de acreditación de competencia digital del equipo docente				
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE	Indicador de logro: porcentaje de profesorado que certifica un nivel de competencia digital superior al que ya tiene.	Grado de consecución			
		Deseado	50%	Alcanzado	32%
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Septiembre	CompDigEdu	3.1	Contacto con la Unidad CompDigEdu para conocer la oferta formativa.	
	Septiembre	Equipo Directivo	3.2	Difusión al claustro de la conveniencia de mejorar el nivel de acreditación de Competencia Digital Docente.	
	Todo el curso	CompDigEdu	3.3	Apoyo y asesoramiento al equipo docente en la realización de los cursos.	
	Junio	CompDigEdu	3.4	Revisión del número de docentes acreditados por nivel.	

4	Objetivo 4: Mejorar los niveles de competencia digital del alumnado				
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	Indicador de logro: número de sesiones enfocadas a reducir las carencias detectadas en las encuestas, así como a fomentar el uso adecuado y seguro de las TIC, y el respeto de la propiedad intelectual.	Grado de consecución			
		Deseado	20	Alcanzado	36
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Octubre	CompDigEdu Grupo Digitalización	4.1	Revisión de encuestas y diseño de un plan formativo.	
	Noviembre	Equipo Directivo	4.2	Comunicación al claustro de la necesidad de planificar las acciones.	
	Todo el curso	CompDigEdu Equipo Docente	4.3	Coordinación e impartición de las sesiones.	
	Junio	CompDigEdu	4.4	Revisión del número de sesiones realizadas	

5	Objetivo 5: Crear y difundir un manual de buenas prácticas (netiqueta) de uso de las tecnologías digitales.				
REDES DE APOYO Y COLABORACIÓN	Indicador de logro: elaboración del manual	Grado de consecución			
		Deseado	Manual creado	Alcanzado	Manual creado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	1 ^{er} y 2 ^o trimestre	CompDigEdu Grupo Digitalización	5.1	Reuniones para determinar las buenas prácticas de las tecnologías del centro y la netiqueta en las plataformas educativas.	

	Abril	CompDigEdu Grupo Digitalización	5.2	Elaboración del manual
	Mayo	Equipo Directivo	5.3	Revisión y aprobación del manual
	Junio	CompDigEdu	5.4	Difusión del manual entre la comunidad educativa.

4.2. Cuestionarios

A finales del curso 2023/24 (13 de junio) se realizaron las encuestas con el modelo proporcionado por la Unidad CompDigEdu en Microsoft Forms, obteniendo los siguientes resultados:

Familias: respondieron 50 familias del centro (aproximadamente el 40%). Únicamente el 6% no dispone de dispositivos en casa, frente al 68% que cuenta con al menos uno. El 26% dispone de un dispositivo por persona. La práctica totalidad (94%) dispone de conexión a internet en casa y el 68% afirman que sus hijos han podido resolver las tareas enviadas digitalmente de forma autónoma.

Alumnado: respondieron 45 alumnos de Primaria y Secundaria (aproximadamente el 25%), manifestando en su mayoría (97%) que dispone de conexión a internet en casa y dispositivos para trabajar. Cabe destacar que el 50% no conoce la "netiqueta" del centro, el 95% desconoce lo que son los REA, y un alto porcentaje manifiesta desconocimiento en aspectos como realizar capturas, trabajar con soltura en programas de edición de vídeo, o utilizar imágenes de la red, lo que se tendrá en cuenta al diseñar los contenidos de los talleres formativos.

Profesorado: respondieron 17 personas (65%), todas ellas acreditadas al menos con un nivel A1 de Competencia Digital Docente. La totalidad percibe como adecuada la implementación de la estrategia digital del centro y emplean medios digitales en el desarrollo de las clases y en la evaluación, aunque se perciben carencias en la creación de medios digitales por parte del alumnado (sólo la mitad desarrolla actividades de este tipo) y en el uso de TIC para la evaluación.

Equipo directivo: Responde el 50%, señalando el uso de las TIC en la mayor parte de tareas de gestión, excepto en la elaboración de horarios. La formación digital está asentada en el Plan de formación del centro, y se manifiesta la necesidad de crear y difundir un manual de buenas prácticas de uso de las tecnologías digitales. Se considera interesante incluir en la web del centro enlaces a contenidos educativos elaborados o recomendados por el equipo docente.

4.3. Análisis DAFO

4.3.1. Fortalezas

- Metodología educativa integradora y actualizada: El colegio ha realizado una renovación metodológica, incorporando tecnologías y metodologías activas, lo que facilita la adaptación a un plan de digitalización.
- Compromiso con la formación continua y la innovación: Participación en programas como e-Twinning y PROA+, indicando un fuerte compromiso con la innovación y la mejora continua.
- Apoyo de la Fundación Educativa Francisco Coll: Conexiones institucionales que pueden proporcionar soporte y recursos adicionales para la implementación de tecnologías.
- Diversidad cultural y social como valor añadido: El respeto y la valoración de la diversidad pueden enriquecer los contenidos digitales y las metodologías de enseñanza.

4.3.2. Debilidades

- Limitación de recursos por ser un centro concertado: Posibles restricciones presupuestarias para adquisiciones tecnológicas a gran escala.
- Horario reducido para actividades lectivas: Menos tiempo en la jornada escolar para integrar nuevas tecnologías y metodologías digitales sin afectar otras actividades.
- Falta de formación tecnológica específica en el profesorado: Si algunos miembros del personal no están adecuadamente formados en nuevas tecnologías, esto podría ralentizar la implementación del plan.

4.3.3. Oportunidades

- Colaboración con instituciones locales y regionales: Potencial para desarrollar proyectos conjuntos con el Ayuntamiento de Navia o la consejería de salud que integren tecnología.
- Demanda de habilidades digitales en el futuro laboral de los estudiantes: Preparar a los estudiantes con habilidades digitales es esencial, dada la creciente importancia de la tecnología en todas las áreas laborales.
- Expansión de la oferta educativa digital y extraescolar: Implementar actividades extraescolares que utilicen tecnología podría atraer a más familias y enriquecer la propuesta educativa.

4.3.4. Amenazas

- Rápido avance tecnológico: La necesidad de actualización constante puede ser un desafío dado el ritmo acelerado de cambio en la tecnología.
- Desigualdad en el acceso a la tecnología entre los estudiantes: Diferencias socioeconómicas podrían significar que no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a recursos tecnológicos en casa.
- Posibles resistencias al cambio: Tanto en el cuerpo docente como en las familias, especialmente si no se gestionan adecuadamente las expectativas y la formación relacionada con nuevas herramientas y metodologías.

5. OBJETIVOS

1	Objetivo 1: Revisar equipamiento, actualizar inventario y retirar dispositivos obsoletos.					
INFRAESTRUCTURAS	Indicador de logro: Porcentaje de dispositivos inventariados, evaluados y clasificados según estado de uso y obsolescencia.			Grado de consecución		
				Deseado	100%	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones			
	Sept - Dic	Coordinación TE	1.1	Actualización del inventario digital de dispositivos (Cuaderno TIC)		
	Dic – Ene	Coordinación TE	1.2	Actualización de inventario en Plan Digital de Centro.		
	Ene - Feb	Coordinación TE	1.3	Auditoría del estado del parque tecnológico: clasificación de dispositivos según categorías: operativo / con incidencias / obsoleto / no operativo.		
Mar - Abr	Coordinación TE	1.4	Elaboración de un informe de necesidades técnicas y plan de retirada: Identificación de necesidades prioritarias (por aula, etapa o departamento), planificación de retirada, reciclaje o donación del material obsoleto conforme a normativa de residuos electrónicos.			

2	Objetivo 2: Desarrollar protocolo de uso de tecnologías de centro para profesorado de nueva incorporación.					
LIDERAZGO Y GOBERNANZA	Indicador de logro: Porcentaje profesorado de nueva incorporación recibe el protocolo actualizado y accede al mismo en formato digital o impreso durante su primera semana en el centro.			Grado de consecución		
				Deseado	100%	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones			
	Sept - Oct	Coordinación TE, Equipo Digitalización	2.1	Redacción colaborativa del protocolo de uso TIC del centro. Contenidos mínimos: acceso a plataformas institucionales (correo, Teams, EDUCAMOS, etc.), uso de dispositivos compartidos, normas de seguridad y privacidad, incidencias técnicas, y contactos clave.		
	Oct - Nov	Coordinación TE, Equipo Digitalización	2.2	Creación del documento accesible en varios formatos: PDF imprimible, presentación interactiva (Genially, Canva) y/o vídeo explicativo breve.		
Dic	Equipo directivo	2.3	Difusión y acompañamiento inicial al profesorado nuevo.			

3	Objetivo 3: Creación de un repositorio común de materiales y recursos digitales.				
DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE	Indicador de logro: Número de recursos compartidos en el repositorio al finalizar el curso.			Grado de consecución	
				Deseado	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Sept - Oct	Coordinación TE, Equipo Digitalización, Equipo Directivo	3.1	Diseño y estructura inicial del repositorio OneDrive: Organización por etapas, áreas o tipos de recurso (plantillas, infografías, rúbricas, actividades interactivas...).	
	Nov - Dic	Coordinación TE	3.2	Formación breve y guía de uso para el profesorado, incluyendo orientaciones sobre licencias Creative Commons y buenas prácticas de etiquetado.	
	Ene - Jun	Coordinación TE, Equipo Digitalización, Equipo Directivo	3.3	Revisión trimestral de aportaciones. Reconocimiento simbólico a las mejores contribuciones (por ejemplo, "Recurso del mes").	

4	Objetivo 4: Promover la reflexión y valoración sobre el uso de tecnología educativa en las reuniones de departamento.				
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	Indicador de logro: Porcentaje de reuniones de departamento en las que se incluye un punto específico sobre tecnología educativa y calidad del uso compartido.			Grado de consecución	
				Deseado	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Sept	Coordinación TE, Equipo Directivo	4.1	Incluir un punto fijo sobre tecnología en las actas y órdenes del día de cada reunión de departamento, con propuestas como: "uso de herramientas digitales", "evaluación de su impacto" o "dificultades y buenas prácticas".	
	Sept	Coordinación TE, Equipo Directivo	4.2	Proporcionar una plantilla común de reflexión compartida, con cuestiones tipo: ¿Qué herramientas hemos usado este mes? ¿Qué ha funcionado bien? ¿Qué podemos mejorar?	
	Ene - Jun	Coordinación TE, Equipo Directivo	4.3	Revisión trimestral de actas y reflexiones.	

5	Objetivo 5: Diseñar instrumentos para medir la adquisición de la competencia digital del alumnado				
CONTENIDOS Y CURRÍCULO	Indicador de logro: Número de instrumentos diseñados y aplicados para evaluar la competencia digital del alumnado (al menos uno por etapa)		Grado de consecución		
			Deseado	3	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Sept - Dic	Coordinación TE, Equipo Digitalización	5.1	Creación de herramientas por ciclos o niveles para evaluar aspectos como: búsqueda y gestión de información, comunicación segura, creación de contenidos, resolución de problemas, etc.	
	Ene - Mar	Equipos docentes	5.2	Aplicación piloto y recogida de resultados para ajustes	
	Abr - Jun	Coordinación TE, Equipo Digitalización	5.3	Revisión y mejora antes de su aplicación generalizada o inclusión en los instrumentos de evaluación del centro.	

6	Objetivo 6: Realizar sesiones para mejorar la alfabetización digital de las familias de tercer ciclo de EP y ESO.				
REDES DE APOYO Y COLABORACIÓN	Indicador de logro: Número de sesiones formativas realizadas y porcentaje de participación de familias asistentes.		Grado de consecución		
			Deseado	2 sesiones, 30% familias	Alcanzado
	Temporalización	Responsables	Acciones		
	Sept - Oct	Coordinación TE, Equipo Digitalización	5.1	Diseño del programa de sesiones adaptado a las necesidades familiares: uso de plataformas del centro, control parental, redes sociales, ciberseguridad básica, bienestar digital.	
	Nov - May	Coordinación TE, Equipo Directivo	5.2	Organización y difusión de las sesiones formativas presenciales.	
	Jun	Coordinación TE, Equipo Directivo	5.3	Encuesta de valoración a las familias participantes.	

6. ORGANIZACIÓN.

6.1. Recursos humanos.

Se detallan a continuación las funciones de los distintos recursos humanos que intervienen en la supervisión y coordinación del presente Plan de Digitalización.

6.1.1. Equipo Directivo.

- Apoyar la integración de las TIC.
- Potenciar planes de prevención y educación en el uso de las nuevas tecnologías.
- Planificar la adquisición de equipamiento tecnológico para mejorar la dotación del centro en la medida de lo posible.

6.1.2. Responsable CompDigEdu

- Evaluar las posibles incidencias en el material informático o de las instalaciones, para solucionarlas o derivarlos a la empresa que lleva el servicio técnico, asegurando que todo el material tecnológico esté operativo y actualizado.
- Supervisar las medidas para proteger los datos personales del alumnado y del profesorado, y mejorar la seguridad digital dentro del centro).
- Organizar el préstamo de materiales informáticos a las familias que, por cualquier circunstancia, no puedan tenerlos, y así intentar paliar la brecha digital existente, a través de programas como #EcoDigEdu (actuación 1)
- Impulsar medidas que logren transformar los centros en espacios educativos digitalmente competentes, contemplándose dentro de esta actuación, entre otras, las siguientes medidas:
 - Colaborar con la persona responsable de la asesoría de la Unidad #CompDigEdu de la red de CPR asignada a su centro, en todas las cuestiones relativas a la formación digital del personal docente.
 - Coordinar las acciones que se lleven a cabo de cara a la elaboración y/o revisión del Plan Digital del centro y el plan formativo que emane del mismo.

6.1.3. Equipo de Digitalización

- Colaborar con el responsable CompDigEdu en la revisión del Plan Digital de Centro, en la medición del grado de consecución de los objetivos planteados y en la definición de objetivos nuevos.
- Asesorar al Equipo Directivo y al profesorado sobre nuevas tecnologías en el ámbito de actividades educativas y curriculares.

6.1.4. Profesorado.

- Utilizar las plataformas y aplicaciones autorizadas, tanto para tareas de gestión como para la comunicación con las familias.
- Comunicar al responsable CompDigEdu la necesidad de utilizar cualquier otra plataforma o aplicación no incluida en dicho registro, con el fin de que pueda valorarse la adecuación y seguridad de su uso.
- Integrar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Participar en la elaboración y/o revisión de los documentos institucionales a través de las plataformas institucionales.
- Incluir en las programaciones didácticas acciones que favorezcan el desarrollo de la competencia digital del alumnado en el uso correcto de las TIC.
- Participar en el seguimiento y aprobación en Claustro del Plan Digital del centro.

7. ENTORNO FAMILIAR E INSTITUCIONAL.

7.1. Plataforma Institucional.

La plataforma institucional SM Educamos será la herramienta utilizada por el profesorado para la comunicación interna y la gestión de información, en todo lo que tenga que ver con el rendimiento académico del alumnado.

Toda la información que se facilite a las familias en relación con el rendimiento académico del alumnado, faltas de asistencia, faltas de comportamiento, informes de del alumnado, etc. se realizará a través de dicha plataforma, por lo que se considera muy importante que todo el claustro se implique en ser rigurosos en el registro de incidencias.

7.2. Registro de plataformas educativas y aplicaciones autorizadas.

En cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea (25 de mayo de 2018), los equipos directivos, el profesorado, el personal administrativo y auxiliar de los centros docentes, en el ejercicio de sus funciones y tareas, deberán tratar los datos de carácter personal de profesorado y alumnado con la debida diligencia y respeto a su privacidad teniendo presente su interés y protección, especialmente en el caso de menores.

Así, el centro ha elaborado el presente registro de plataformas y aplicaciones autorizadas, con su fecha de autorización con la indicación expresa de que no pueden utilizarse herramientas de este tipo distintas a las institucionales o a las autorizadas por el centro.

Herramienta	Datos personales					Descripción de uso
	Email	Nombre y apellidos	Imagen	Voz	Otros	
Microsoft 365 Education	x	x	x	x		MS Teams, comunicación por email
SM Educamos	x	x	x		x	Plataforma de gestión institucional
Iris Control Parental	x	x	x	x	x	Accede a ubicación también
SM licencias digitales	x	x				Licencias de libros de texto y plataforma online
Ciberemat	x	x				Primaria, matemáticas online TekMan
OnMat	x	x				Secundaria, plataforma Tekman matemáticas
MacMillan licencias digitales	x	x				Licencias de libros de texto y plataforma online
ScienceBits	x					Áreas de biología y física y química en ESO
Canva	x					Acceso con su cuenta 365
FlipGrid	x		x	x		En equipos de centro y portátiles de alumnado de Secundaria
Genially	x					En equipos de centro y portátiles de alumnado de Secundaria
Classcraft	x					En equipos de centro y portátiles de alumnado de Secundaria
Google maps	x					En equipos de centro y portátiles de alumnado de Secundaria
Cedreo	x					En equipos de centro y portátiles de alumnado de Secundaria
DeckToys	x					Aprendizaje basado en juegos. Tablets de Primaria.
Scratch			x	x		Iniciación a la programación, en tercer ciclo de Primaria (tablets) y ESO
Burgninton English	x	x	x	x		Plataforma educativa en 3º ESO

7.3. Página Web.

La página Web permite dar a conocer al entorno los valores, servicios, documentaciones varias, galerías de fotos y vídeos, etc. del centro.

7.4. Uso de correos electrónicos.

Todo el alumnado, profesorado, familias y personal no docente del centro, dispone del correo electrónico institucional 365 (Fefcoll.org), además de la cuenta 365

proporcionada por la Consejería de Educación del Principado de Asturias (educastur.org)

7.5. Redes sociales

El centro utiliza activamente las redes sociales Facebook, Instagram y TikTok como canales de comunicación para mantener informada a la comunidad educativa. A través de estas plataformas se difunden noticias relacionadas con el colegio, se destacan actividades singulares realizadas por el alumnado y el profesorado, y se promueven eventos relevantes. Esta estrategia permite una mayor visibilidad y conexión con las familias, antiguos alumnos y público en general, fomentando la participación y el sentido de pertenencia a la comunidad escolar.

8. INTEGRACIÓN CURRICULAR.

8.1. Criterios didácticos y metodológicos.

En la programación de las distintas asignaturas se recogen los aspectos más relevantes para que el alumnado adquiera la competencia digital y las destrezas necesarias que les permitan realizar un tratamiento adecuado de la información. Además, se contemplan modelos didácticos y metodológicos que emplean herramientas digitales como un medio más para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el Anexo II puede consultarse la justificación pedagógica del uso de tecnología en nuestro centro, detallado por etapa y área o materia.

8.2. Las TIC en los contenidos.

Para el uso de las TIC en relación con los contenidos, el centro establece las siguientes medidas:

- Incluir en las programaciones didácticas contenidos relacionados con el desarrollo y adquisición de la competencia digital del alumnado.
- Proporcionar al alumnado contenidos y recursos en soporte digital a través de la plataforma educativa Teams de Microsoft.

8.3. Las TIC en los criterios de Evaluación y Calificación.

Se hace referencia a las TIC en todas las áreas a través de los criterios de evaluación que deben ser entendidos como principios, normas o ideas de valoración de lo aprendido. Además de incluirlas en los propios criterios de evaluación, las TIC se toman como una herramienta muy valiosa al integrar prácticas educativas de autoevaluación y coevaluación. En el curso 2023/24 se puso en marcha el cuaderno del profesor dentro de la herramienta SM Educamos, que pretende ser un instrumento eficaz para apoyar y agilizar la evaluación continua de los aprendizajes del alumnado.

8.4. Las TIC en la Atención a la Diversidad.

La necesidad de que el profesorado ofrezca al alumnado un amplio rango de opciones para acceder mejor al aprendizaje tiene en las TIC un instrumento idóneo para hacerlo realidad.

Para atender al alumnado con necesidades educativas especiales o que requieran apoyo educativo, se dispone de recursos tecnológicos que facilitan la adquisición de conocimientos y destrezas de todas las competencias curriculares.

Así, siguiendo los principios del DUA, las TIC proporcionan:

- Múltiples opciones de expresión de los contenidos, ya que el alumnado es distinto en la forma en que percibe y comprende la información.
- Múltiples opciones de expresión del aprendizaje. Cada alumno/a tiene diferentes habilidades para expresar lo que sabe, y debe disponer de diferentes herramientas para ello.

La diversidad es un concepto que se aplica a todo el alumnado, ya que todos tienen diferentes capacidades que se desarrollan en mayor o menor grado, por lo que cada uno aprende de una forma única y diferente al resto. Por tanto, ofrecer distintas alternativas para acceder al aprendizaje no solo beneficia al estudiante con alguna dificultad de aprendizaje, sino que también permite que cada alumno/a escoja aquella opción con la que va a aprender mejor, encontrando en las TIC el aliado perfecto para ello, aprendiendo de manera diferente, aprendiendo más y mejor.

Así, gracias a las TIC se consigue una mejor integración de nuestro alumnado, adapta a las respuestas educativas a las necesidades concretas y crea materiales específicos que permiten un aprendizaje más significativo.

8.5. Proyectos de centro relacionados con las TIC.

- Utilización de la plataforma institucional SM Educamos.
- Utilización de las plataformas educativas SM Aprendizaje, OnMat y CiberEMat.
- Utilización de la plataforma educativa de Microsoft Teams.
- Uso de cuentas institucionales de Microsoft (Fefcoll y educastur)
- E-Twinning.
- Programa habLE.
- PROA+
- PLEI con la plataforma Ta-tum.
- Proyecto GoSteam en Educación Infantil y primer y segundo ciclo de EP.
- Proyecto 1x1 en ESO.

9. RECOMENDACIONES PARA EL USO SIGNIFICATIVO Y EQUILIBRADO DE LAS PANTALLAS EN EL AULA

A continuación, se establecen las recomendaciones para un uso significativo y equilibrado de las pantallas en el aula en las distintas etapas educativas del Colegio Santo Domingo. Su finalidad es garantizar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) sean una herramienta pedagógica eficaz, sin generar efectos negativos en el bienestar del alumnado.

En cumplimiento de la Resolución de 8 de mayo de 2025, se recogen a continuación criterios generales de uso por etapa y en el Anexo II puede consultarse la justificación pedagógica del uso de tecnología en nuestro centro, detallado por etapa y área o materia.

9.1. Criterios generales para el uso de pantallas

El uso de pantallas en el aula debe responder a objetivos de aprendizaje claros y no ser un sustituto de metodologías activas. Se priorizará su uso para el desarrollo de competencias digitales, el acceso a recursos educativos innovadores y la mejora del aprendizaje colaborativo. Se fomentará la combinación de herramientas digitales con metodologías tradicionales para evitar la sobreexposición.

9.2. Recomendaciones por etapa educativa

9.2.1. Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria (3-7 años)

Las tecnologías educativas se emplearán de forma esporádica y únicamente de forma grupal, en:

- Actividades interactivas de aprendizaje lúdico y manipulativo.
- Aplicaciones de lectoescritura y razonamiento matemático.
- Visualización de recursos audiovisuales cortos (máx. 5-10 min) relacionados con el contenido curricular.

Cuando no se recomienda su uso:

- En actividades que puedan realizarse con materiales físicos.
- Durante los recreos y tiempos de descanso.

Tiempo máximo recomendado: 20-30 minutos diarios.

Alternativas al uso de pantallas:

- Juegos manipulativos y sensoriales.
- Trabajo en pequeños grupos con materiales analógicos.
- Dinámicas de narración y dramatización.

9.2.2. Segundo y Tercer Ciclo de Primaria (8-12 años)

Las tecnologías educativas se emplearán de forma esporádica y justificada, con trabajo individual supervisado y guiado por el equipo docente, en actividades de:

- Búsqueda de información en línea con guía docente.
- Creación de presentaciones y documentos digitales.
- Uso de herramientas de programación básica (Scratch, robots educativos).

Cuando no se recomienda su uso:

- En actividades que impliquen debate y argumentación oral.
- Para la toma de apuntes, salvo necesidades específicas.

Tiempo máximo recomendado: 45 minutos diarios.

Alternativas al uso de pantallas:

- Escritura manual y trabajo con materiales impresos.
- Dinámicas de aprendizaje cooperativo sin dispositivos.
- Experimentación y manipulación de materiales.

9.2.3. Educación Secundaria (12-16 años)

Se priorizará el uso de recursos analógicos, y las tecnologías educativas se emplearán de forma justificada, en:

- Trabajo con libros digitales en todas las asignaturas.
- Creación de proyectos digitales, videos y páginas web.
- Uso de simuladores, laboratorios virtuales y entornos gamificados.
- Evaluaciones interactivas y autoevaluaciones en plataformas digitales.

Cuando no se recomienda su uso:

- Durante actividades de socialización y trabajo en equipo sin componente digital.
- En tiempos de descanso y recreo.

Tiempo máximo recomendado: Uso continuado dentro del horario lectivo para la consulta de libros digitales, combinado con estrategias de descanso visual y alternancia con materiales físicos en todas las materias.

Alternativas al uso de pantallas:

- Debate y exposiciones orales.
- Análisis crítico de textos en papel.
- Diseño y construcción de modelos físicos.
- Pausas activas para reducir la fatiga visual.

9.3. Recomendaciones sobre ergonomía e higiene postural

El empleo prolongado de los dispositivos puede generar efectos negativos en la postura, la vista y la comodidad del alumnado y profesorado. Por ello, es fundamental adoptar medidas ergonómicas y hábitos saludables que prevengan la fatiga visual, las molestias musculares y otros problemas derivados del uso inadecuado de las pantallas.

Se presentan a continuación recomendaciones específicas para los diferentes dispositivos empleados en el centro.

Uso de tablets por parte del alumnado

- Mantener la tablet a la altura de los ojos cuando sea posible para evitar inclinar el cuello excesivamente.
- Utilizar soportes o fundas con ángulos ajustables para mejorar la postura.
- Evitar apoyarse sobre la tableta o sostenerla con una sola mano durante periodos prolongados.
- Tomar pausas cada 20-30 minutos y alternar con actividades sin pantallas.
- Fomentar una postura neutra de las muñecas y evitar la tensión en los dedos al interactuar con la pantalla táctil.

Uso de ordenadores en aula de informática por parte del alumnado

- Ajustar la altura de la silla y la mesa para que los pies estén apoyados en el suelo y las rodillas formen un ángulo de 90°.
- Colocar la pantalla del ordenador a la altura de los ojos y a una distancia de aproximadamente 50-70 cm.
- Usar teclados y ratones ergonómicos cuando sea posible para reducir la tensión en muñecas y manos.
- Mantener la espalda recta y apoyada en el respaldo de la silla.
- Realizar descansos visuales cada 20 minutos, enfocando la vista en un punto lejano durante al menos 20 segundos.

Uso de paneles digitales en pared por parte de alumnado y profesorado

- En los paneles regulables en altura, colocarlos a una altura adecuada para que el alumnado pueda interactuar sin forzar posturas incómodas.
- Mantener una distancia de visualización adecuada (aproximadamente 1,5-2 metros según el tamaño del panel).
- Fomentar la alternancia entre el uso del panel digital y materiales físicos para evitar la fatiga ocular y postural.
- Evitar movimientos repetitivos o posiciones estáticas prolongadas al interactuar con la pantalla.

- Incorporar pausas activas y cambios de postura para prevenir el cansancio físico.

9.4. Evaluación del impacto del uso de pantallas

Para garantizar un uso saludable y eficaz de las TIC, se establecerá un sistema de evaluación periódica que contemple:

- Cuestionarios anuales a alumnado, familias y profesorado sobre percepción y efectos del uso de pantallas.
- Registro de buenas prácticas docentes, con revisión anual de metodologías digitales empleadas.
- Observación del bienestar del alumnado, atendiendo a indicadores como fatiga visual, concentración y comportamiento en clase.

Los resultados obtenidos servirán para realizar ajustes en la política de digitalización y mejorar el equilibrio en el uso de pantallas en el centro educativo.

10. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO.

De forma general, todos los espacios del centro cuentan con un equipo informático y sistema operativo Windows 10. La dotación además se amplía con los periféricos necesarios, fotocopidora láser para todo el centro y otros sistemas digitales de producción multimedia como una cámara de vídeo, webcams, etc.

<EN LA VERSIÓN WEB SE HAN ELIMINADO LOS DETALLES DE INVENTARIO POR SEGURIDAD>

10.1. Conectividad.

El centro tiene contratadas dos líneas de fibra independientes (oficinas y aulas) que llegan a la mayor parte de las dependencias del centro.

Los equipos de la zona de administración y el aula de informática se conectan directamente por cable, mientras que los equipos de aula, zonas comunes y dispositivos móviles se conectan por Wifi.

10.2. Mantenimiento.

El centro tiene contratado un técnico que se encarga del mantenimiento de los equipos del centro, que asiste al centro de forma periódica o bajo petición.

10.3. Plan de contingencia en caso de caída de la red

En caso de interrupción de la red o de la alimentación eléctrica, se deberán seguir las siguientes medidas para garantizar la continuidad del proceso educativo:

1. Verificación del problema:
 - a. Comprobar si la interrupción afecta solo a un aula o a todo el centro.
 - b. Informar al equipo de soporte técnico o a la administración.
2. Alternativas de enseñanza sin conexión:

- a. Continuar la sesión con materiales impresos previamente preparados.
 - b. Utilizar pizarras tradicionales para exponer y organizar ideas.
 - c. Fomentar actividades de debate y trabajo colaborativo sin necesidad de tecnología.
 - d. Implementar dinámicas de aprendizaje basadas en la escritura manual y la discusión oral.
3. Medidas específicas según el nivel educativo:
 - a. Primaria: Lectura de cuentos, resolución de ejercicios en papel, actividades de creatividad.
 - b. Secundaria: Desarrollo de mapas conceptuales, resúmenes escritos y exposiciones orales.
 4. Precauciones ante una caída prolongada:
 - a. Priorizar tareas que no requieran dispositivos electrónicos hasta el restablecimiento del servicio.
 - b. Disponer de copias físicas de los materiales esenciales de clase.
 - c. Reorganizar la planificación docente para minimizar el impacto de la incidencia.

11. EVALUACIÓN, SEGUIMIENTO Y REVISIÓN DEL PLAN.

Al finalizar el curso académico se realizará una evaluación con los diferentes sectores de la comunidad educativa con el fin de propulsar acciones de mejora y ajustar los objetivos a las necesidades reales del centro, para lo que se emplearán los cuestionarios proporcionados por la Unidad CompDigEdu de la Consejería de Educación, las encuestas de calidad del centro y la observación de los indicadores asociados a cada objetivo.

ANEXO I: COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR EN EL ALUMNADO

La transformación digital de los centros educativos requiere garantizar el acceso equitativo a las tecnologías y promover la adquisición progresiva de las competencias digitales en todas las etapas educativas, desde la Educación Infantil hasta el Bachillerato.

El desarrollo de la competencia digital es un eje transversal y prioritario en la educación actual, siendo clave para la plena inclusión social, la protección y el bienestar del alumnado, y su capacitación para la ciudadanía digital activa y crítica en la sociedad del siglo XXI. Este documento está alineado con:

- **LOMLOE:** Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación.
- **Reales Decretos de currículo LOMLOE** para cada etapa:
 - RD 95/2022 (Infantil), RD 157/2022 (Primaria), RD 217/2022 (ESO), RD 243/2022 (Bachillerato).
- **Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp 2.2)** y para organizaciones (DigCompOrg, JRC 2015).
- **Informe del comité de personas expertas para el desarrollo de un entorno digital seguro para la juventud y la infancia (2024)** – Medidas educativas y de formación (págs. 151-156).
- **Normativa de protección de datos:** RGPD (UE 2016/679), Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, guías AEPD.
- **Principios de accesibilidad y equidad:** Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), atención a la diversidad y perspectiva de género.

Educación Infantil (3-6 años)

En esta etapa, se busca la familiarización lúdica y supervisada con dispositivos digitales (pizarras digitales, apps sencillas), desarrollando la motricidad fina y el reconocimiento de iconos y señales básicas.

El alumnado participa en actividades grupales de exploración digital guiada, mostrando curiosidad, respetando turnos, aprendiendo a cuidar los dispositivos y comenzando a comprender normas básicas de uso seguro y convivencia digital. Se fomenta la autonomía y la participación en juegos y actividades digitales adaptadas, siempre bajo supervisión adulta y con recursos accesibles (tamaño de iconos, audio, contraste).

Contenidos:

- Primer contacto con tecnologías digitales accesibles (pizarras digitales, apps de dibujo y cuentos).
- Juegos digitales guiados y colaborativos, adaptados al ritmo y necesidades del alumnado.
- Identificación y uso de iconos, botones y sonidos comunes en entornos digitales.
- Reglas básicas para compartir y cuidar los dispositivos.

Criterios de evaluación:

- Reconoce, explora y maneja de forma básica dispositivos y recursos digitales bajo supervisión.
- Participa activamente en actividades digitales, mostrando curiosidad, respeto y autonomía progresiva.
- Aplica normas básicas de convivencia y cuidado en el uso compartido de tecnología.
- Empieza a identificar situaciones en las que debe pedir ayuda o comunicar un problema con la tecnología.

Herramientas digitales sugeridas:

Aplicaciones sencillas de dibujo, cuentos interactivos y juegos inclusivos, adaptados según DUA y recomendaciones de accesibilidad (tamaño de iconos, audio, contraste)

Educación Primaria

Siguiendo las recomendaciones del comité de personas expertas para la etapa, se priorizará la enseñanza de forma analógica.

Primer ciclo (1º y 2º)

En el primer ciclo de Primaria, el alumnado desarrolla el **uso básico y autónomo de dispositivos** (ratón, teclado, pantalla táctil) y plataformas seguras. Se inicia en la búsqueda y selección de información con apoyo del docente, aprendiendo a utilizar apps educativas y webs adecuadas para su edad. Se trabajan actividades de comunicación digital inicial y se introduce la **conciencia de la privacidad, la protección**

de datos y la convivencia digital. El alumnado reconoce y respeta la privacidad propia y ajena, aplica normas de seguridad y participa en actividades digitales guiadas.

Contenidos:

- Manejo de dispositivos y apps educativas básicas.
- Búsqueda guiada de información en internet y uso de recursos seleccionados por el docente.
- Comunicación en plataforma educativa: envío y recepción de mensajes, participación en tareas digitales guiadas.
- Reglas de privacidad, convivencia y protección de la identidad digital adaptadas a la edad.
- Identificación de riesgos básicos y conocimiento de a quién pedir ayuda.

Criterios de evaluación:

- Utiliza dispositivos y recursos digitales con autonomía básica en actividades guiadas.
- Realiza búsquedas y selecciona información relevante bajo supervisión adulta.
- Participa respetuosamente en la comunicación digital de la clase.
- Reconoce y respeta la privacidad propia y ajena en el uso de la tecnología.
- Aplica normas de uso responsable, seguridad y convivencia digital.

Herramientas digitales sugeridas:

Plataformas educativas con entorno seguro, apps de lectoescritura y matemáticas, recursos multimedia guiados.

Segundo ciclo (3º y 4º)

En el segundo ciclo, se avanza hacia una **navegación y búsqueda autónoma de información relevante** en internet y el uso de buscadores y webs educativas. El alumnado aprende a **organizar información digital**, a crear y editar contenidos sencillos (texto, imágenes, audio, presentaciones) y a colaborar en proyectos digitales de grupo a través de plataformas educativas y documentos compartidos. Se introduce la **ciberseguridad básica**: uso de contraseñas, protección de datos personales, reconocimiento de riesgos, netiqueta y convivencia digital. El alumnado empieza a

identificar situaciones de riesgo digital y a aplicar medidas de protección, así como a pedir ayuda si es necesario.

Contenidos:

- Uso de buscadores y webs educativas seguras.
- Procesadores de texto, apps de presentación y creación de imágenes.
- Trabajo en equipo online (documentos compartidos, presentaciones colectivas).
- Contraseñas, protección de datos, reconocimiento de mensajes sospechosos.
- Netiqueta básica y reglas de convivencia digital.

Criterios de evaluación:

- Localiza, selecciona y organiza información digital de manera autónoma y crítica.
- Crea y comparte contenidos digitales respetando normas de convivencia y privacidad.
- Colabora en proyectos digitales, utilizando plataformas educativas de forma adecuada.
- Identifica situaciones de riesgo digital y sabe pedir ayuda o comunicarlo.
- Aplica medidas básicas de seguridad y protección de datos en su uso diario.

Herramientas digitales sugeridas:

Herramientas de procesador de texto, presentaciones y creación visual, plataformas de aula virtual, blogs escolares, apps de juegos educativos, plataformas y aplicaciones accesibles según las necesidades del alumnado

Tercer ciclo (5º y 6º)

En el tercer ciclo, el alumnado profundiza en el análisis crítico y la verificación de la información digital, utilizando estrategias para identificar fuentes fiables y evitar la desinformación. Desarrolla la creación y difusión de contenidos multimedia complejos (podcast, vídeos, infografías, blogs) y gestiona de forma responsable la identidad y la huella digital. Se trabaja la gestión ética y responsable de la privacidad (configuración de perfiles, protección de datos, respeto a la diversidad y perspectiva de género). El alumnado aprende a prevenir y actuar ante riesgos digitales (acoso, ciberacoso, uso

saludable de la tecnología, denuncia y canales de ayuda), demostrando comprensión y aplicación de medidas de protección y bienestar digital.

Contenidos:

- Estrategias de búsqueda avanzada y análisis de información digital.
- Uso de herramientas de autor y edición multimedia (Genially, Audacity, Canva, Book Creator).
- Creación y gestión de blogs, perfiles digitales y proyectos colaborativos en la nube.
- Configuración de perfiles, gestión de contraseñas, privacidad y protección de datos personales.
- Normas de seguridad, denuncia y bienestar digital; canales de ayuda escolar y externos.

Criterios de evaluación:

- Analiza y evalúa información digital, identificando fuentes fiables y evitando la desinformación.
- Crea y publica contenidos multimedia complejos, gestionando su identidad digital con responsabilidad.
- Aplica medidas de privacidad y protección de datos en su vida digital.
- Detecta y responde adecuadamente ante situaciones de riesgo digital, utilizando los canales de ayuda.
- Muestra hábitos de autocuidado y respeto hacia sí y hacia otras personas en entornos digitales.

Herramientas digitales sugeridas:

Herramientas de edición multimedia, plataformas colaborativas, blogs de aula. Recursos de ayuda oficial: INCIBE, AEPD, canales escolares de denuncia (coordinador/a de bienestar)

Educación Secundaria Obligatoria

Durante la ESO, el alumnado desarrolla la **búsqueda avanzada y el análisis crítico de la información digital**, utilizando herramientas de contrastación y citando correctamente fuentes digitales.

Elabora y publica **proyectos digitales interdisciplinares** (blogs, webs, apps, portfolios, programación básica) y participa activamente en redes, foros y comunidades educativas digitales aplicando principios éticos y legales.

Gestiona de forma autónoma su **identidad digital, privacidad y ciberseguridad**, configurando perfiles avanzados y utilizando protocolos de prevención y denuncia de riesgos.

Además, reflexiona sobre su bienestar digital, salud mental y la gestión del tiempo de pantalla, identificando y gestionando riesgos asociados.

Siguiendo las recomendaciones del comité de personas expertas para la etapa, la tecnología se empleará sólo como herramienta didáctica, debidamente justificada y supervisada, y atendiendo a la edad del alumnado.

Contenidos:

- Herramientas de búsqueda avanzada y gestión de fuentes digitales.
- Blogs, páginas web, vídeos, programación básica, portfolios y proyectos colaborativos.
- Redes sociales educativas, foros, wikis y plataformas de trabajo colaborativo.
- Configuración avanzada de perfiles, contraseñas, gestión de privacidad, ciberseguridad y canales de denuncia.
- Estrategias para el bienestar digital, autocuidado y salud mental en el entorno digital.

Criterios de evaluación:

- Realiza búsquedas avanzadas y evalúa críticamente la información, citando correctamente.
- Desarrolla proyectos digitales interdisciplinares y publica contenidos aplicando normas legales y éticas.
- Participa y colabora activamente en comunidades digitales, promoviendo la convivencia y la diversidad.
- Gestiona de manera autónoma y responsable su identidad digital y privacidad, y sabe prevenir y denunciar riesgos.
- Aplica hábitos de bienestar digital, autocuidado y gestión equilibrada del tiempo de pantalla.

Herramientas digitales sugeridas:

Suites ofimáticas y de colaboración online (Google Workspace, Office 365), herramientas de edición avanzada, apps de programación (Scratch, Python, HTML), gestores de proyectos, plataformas de aprendizaje colaborativo, redes sociales educativas (Edmodo, Moodle).

ANEXO II: JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA PARA EL USO EDUCATIVO DE TECNOLOGÍA

Desde el centro hacemos nuestras las palabras del Consejo de la Unión Europea y entendemos que las tecnologías digitales en el ámbito educativo “facilitan el acceso inmediato a la información, permitiendo que el alumnado explore una amplia variedad de recursos educativos, que enriquecen el aprendizaje y estimulan la curiosidad. Además, las tecnologías digitales permiten personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales del alumnado, adaptando el ritmo, el nivel de dificultad y los contenidos a los estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo que promueve un enfoque más inclusivo y equitativo.”

Por otro lado, la Ley orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, que modifica la Ley orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación, establece la necesidad de que el alumnado adquiera, entre otras, la competencia digital, que deberá integrarse de manera progresiva en el currículo de todas las etapas educativas, asegurando que el alumnado haga un uso crítico, ético y responsable de las tecnologías.

Entendemos pues que integrar la tecnología en el aula no es una moda, sino una respuesta educativa a los cambios sociales, culturales y laborales del siglo XXI, teniendo presente que “El objetivo no es enseñar tecnología, sino enseñar con tecnología de manera significativa, ética y creativa.” (Redecker, 2017; European Commission, 2020)

Nuestro planteamiento se apoya en el Modelo SAMR (Puentedeura, 2006), un marco creado para guiar la integración de la tecnología en la educación de forma que en nuestro centro la tecnología no elimina el trabajo manual, la lectura, la escritura a mano o la conversación oral, sino que amplía las posibilidades didácticas.

Así, somos conscientes de que el uso de la tecnología debe estar justificado pedagógicamente y adecuarse a las necesidades, las características y edad del alumnado, y por ello damos cumplimiento a la Resolución de 8 de mayo de 2025, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban las directrices para la adecuada utilización de los recursos digitales en los centros educativos sostenidos con fondos públicos, recogiendo a continuación el uso de los recursos digitales por etapa y área.

Educación Infantil (3 a 6 años)

En Educación Infantil, el uso de recursos digitales se lleva a cabo de manera puntual y siempre bajo la supervisión directa del profesorado, con una finalidad educativa y adaptada al nivel madurativo del alumnado. Uno de los usos fundamentales es el refuerzo de contenidos a través de las plataformas digitales de las editoriales con las que se trabaja, integrando estos recursos en la dinámica diaria del aula para consolidar y reforzar los aprendizajes.

Principalmente, se utiliza el panel digital del aula como recurso colectivo, incorporándolo en distintos momentos de la jornada escolar. Entre los usos más habituales se encuentra la visualización de cuentos interactivos y vídeos educativos adaptados a la edad del alumnado, así como la realización de actividades lúdicas que permiten reforzar conceptos básicos como colores, formas, números o letras.

Asimismo, el panel digital se emplea para apoyar las rutinas diarias del aula, como la asamblea, momentos de relajación o la realización de cápsulas de yoga, promoviendo el bienestar emocional del grupo. También se utilizan juegos digitales que favorecen el desarrollo cognitivo, especialmente en aspectos como la atención, la memoria y el lenguaje.

Igualmente, se proyectan canciones y bailes infantiles que estimulan la expresión corporal, la coordinación y el disfrute colectivo. Por último, el panel digital sirve de apoyo en los diferentes proyectos que se desarrollan a lo largo del curso, mediante el uso de recursos multimedia que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Educación Primaria (6 a 12 años)

El alumnado trabaja principalmente con material analógico (libros de texto, material fungible, cuaderno). Todas las aulas disponen de paneles digitales interactivos y pizarra tradicional. Además, el centro dispone de un carro con 23 *tablets* que se utilizan para realizar tareas concretas en el aula bajo la supervisión del docente.

Estas tareas y su justificación pedagógica se detallan a continuación por área y ciclo.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

- Primer ciclo: Uso colectivo del panel digital interactivo a través de la plataforma de la Editorial SM; debido a esto el alumnado puede participar activamente interaccionando con las actividades que se plantean a través de la plataforma. Su utilización también se basa en el visionado de vídeos, de la búsqueda de información a través de la plataforma GOOGLE, de la presentación de documentación práctica hacen que el acercamiento del alumnado a la situación de aprendizaje se lleve a cabo de una manera funcional, visible y manipulativa a cada centro de interés que se está desarrollando.
- Segundo ciclo: La tecnología se emplea principalmente con fines de visualización y experimentación virtual. El panel digital permite proyectar vídeos, esquemas interactivos y presentaciones que facilitan la comprensión de contenidos como el cuerpo humano, los ecosistemas o los fenómenos físicos. Las *tablets* se usan de forma ocasional en agrupamientos reducidos para trabajar

tareas de investigación guiada, realizar experimentos virtuales o documentar hallazgos en proyectos de aula. Este enfoque promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo, contribuyendo a desarrollar la competencia científica y digital del alumnado.

- Tercer ciclo: Las tablets se usan de forma ocasional para trabajar tareas de investigación guiada, realizar y realizar proyectos. Este enfoque promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo, contribuyendo a desarrollar la competencia científica y digital del alumnado.

Educación Artística

- Primer ciclo: no se emplean recursos digitales, salvo para mostrar en el panel digital imágenes que puedan servir de ejemplo para las tareas.
- Segundo ciclo: el uso de recursos digitales se realiza de forma puntual y siempre con finalidad didáctica, adaptada a la edad y necesidades del alumnado. En la parte de plástica, el panel digital se emplea para la visualización de obras artísticas, vídeos tutoriales y referencias visuales que enriquecen la comprensión del lenguaje plástico y estimulan la creatividad. Se promueve la observación guiada y el análisis colectivo de producciones artísticas, tanto clásicas como contemporáneas, fomentando la expresión personal y el desarrollo del pensamiento estético. Las tablets se usan de forma ocasional para realizar bocetos digitales o para investigar sobre artistas y movimientos artísticos, trabajando así también la competencia digital.
- Tercer ciclo: Las *tablets* se emplean de forma ocasional, de manera supervisada y empleando variedad de agrupamientos, para trabajar los criterios de búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas y que el alumnado produzca obras propias empleando las posibilidades expresivas del sonido, la imagen y los medios digitales básicos.

Educación Física: no aplica.

Lengua Castellana y Literatura

- Primer y segundo ciclo: El panel digital interactivo se usa de manera colectiva a través de la plataforma de la Editorial SM, lo que permite que los estudiantes participen activamente e interactúen con las actividades propuestas. Además, su uso incluye ver vídeo cuentos y presentar documentación práctica, lo que ayuda a que los alumnos se acerquen a la situación de aprendizaje de una forma práctica, visible y manipulativa, adaptándose a cada tema o centro de interés que se esté trabajando.

Uso de la plataforma TATUM dos veces al mes, en sesiones de aula de 1 hora en modalidad presencial utilizando la técnica de gemelos pensantes como aprendizaje cooperativo. De tal forma que facilitamos la interacción alumno-alumno, lo que les permite no estar plenamente conectados a la pantalla. Utilizamos esta plataforma como complemento del PLEI y como motivación extrínseca al fomento de la lectoescritura.

- Tercer ciclo: Se usa como recurso de la plataforma de la editorial SM. Así mismo, para el plan lector el uso de la plataforma TATUM que los alumnos ven como entretenida y retadora para seguir los casos y trabajar lo que nos ayuda al fomento de la lectura y a que sigan expectantes ante los nuevos retos. Otra plataforma utilizada como complemento al uso diario del esquema clásico es MINDMEISTER, aunque poco utilizada en general pero que algunos han aprovechado, aunque no de forma satisfactoria y de forma escasa. El uso de la pantalla digital es constante.

Lengua Extranjera (inglés)

- Primer ciclo: Uso colectivo del panel digital interactivo a través de la plataforma de la Editorial McMillan; debido a esto el alumnado puede participar activamente interaccionando con las actividades que se plantean a través de la plataforma. Su utilización también se basa en el visionado de vídeos, en la facilitación del uso de Listenings, en el trabajo de phonics. Todo ello motiva especialmente en el trabajo y en el gusto por la lengua extranjera.
- Segundo ciclo: El panel digital interactivo se emplea de forma habitual para trabajar listening, phonics, y actividades de comprensión oral y escrita mediante recursos de la plataforma de la Editorial Macmillan. La visualización de vídeos, la escucha de canciones y cuentos interactivos permiten una mayor exposición al idioma en contextos significativos. Las tablets se utilizan en actividades puntuales de refuerzo o evaluación lúdica (como quizzes o juegos interactivos), fomentando el aprendizaje autónomo, la motivación y el gusto por el idioma. Estas prácticas ayudan a consolidar vocabulario, estructuras básicas y pronunciación.
- Tercer ciclo: En este ciclo se potencia el uso funcional del inglés mediante actividades digitales que integran comprensión auditiva, producción oral y trabajo cooperativo. Se recurre al panel digital para el trabajo con recursos audiovisuales, presentaciones y vídeos subtítulos. Las tablets se emplean para la creación de productos digitales (como cómics, podcasts o presentaciones)

que permiten al alumnado aplicar el idioma en contextos reales. También se realizan investigaciones en inglés sobre temas de interés, desarrollando tanto la competencia lingüística como la digital. Además, se participa ocasionalmente en intercambios digitales o actividades colaborativas internacionales a través de plataformas como eTwinning, favoreciendo la dimensión comunicativa y cultural del área.

Matemáticas

- Toda la etapa: Uso de la aplicación digital CiberEmat como complemento didáctico opcional y no evaluable al trabajo de aula para la atención a las diferencias individuales desde el hogar. No constituyendo en ningún momento riesgo ni ninguna diferencia a nivel de alumnado tanto si se lleva a cabo como si no. Uso colectivo del panel digital como medio para realizar las diferentes explicaciones, correcciones y participación proactiva del alumnado.

Lengua Asturiana y Literatura (EoNaviego)

- Toda la etapa: Uso de panel digital de forma grupal para mostrar contenido audiovisual. Puntualmente empleo de tablets para la realización de cuestionarios (Kahoot) o juegos relacionados con los saberes básicos del área.

Cultura Asturiana

- Primer ciclo: Empleo puntual del panel digital del aula para mostrar contenidos audiovisuales.
- Segundo ciclo: se usan las *tablets* de manera muy ocasional, siempre con la supervisión del docente, para realizar alguna actividad de evaluación (*Kahoot*), y trabajar de forma guiada los criterios relacionados con la búsqueda de información.
- Tercer ciclo: se emplean las *tablets* de manera puntual para trabajar los criterios de evaluación del área relacionados con la búsqueda y selección de información de distintas fuentes, combinándolas con materiales escritos elaborados por el profesorado y libros de consulta de la biblioteca del centro. El alumnado las emplea también ocasionalmente para generar evidencias de aprendizaje usando *Canva*.

Religión:

- Primer ciclo: Empleo puntual del panel digital del aula para mostrar contenidos audiovisuales.
- Segundo ciclo: En el área de Religión, el uso de recursos digitales se integra de manera funcional para reforzar los contenidos y favorecer la interiorización de

los valores tratados. Se emplea el panel digital para visualizar vídeos, canciones y recursos interactivos relacionados con las distintas unidades (parábolas, vida de Jesús, celebraciones litúrgicas, etc.), lo que permite contextualizar los aprendizajes de forma visual y significativa. Además, se utilizan presentaciones dinámicas y mapas visuales que facilitan la comprensión de conceptos abstractos y fomentan la participación del alumnado. Ocasionalmente se emplean las tablets para realizar actividades evaluativas en formato lúdico (como juegos tipo Kahoot), que refuerzan la motivación y permiten una evaluación formativa en tiempo real.

- Tercer ciclo: En este ciclo, el uso de la tecnología tiene un enfoque más autónomo y creativo. Se utilizan el panel digital y recursos multimedia para trabajar contenidos bíblicos, éticos y culturales de forma más profunda. El alumnado participa en actividades de reflexión y análisis a través de vídeos y dinámicas digitales que fomentan el pensamiento crítico y la expresión personal. Las tablets se emplean en tareas puntuales como la elaboración de presentaciones o murales digitales con herramientas como Canva o Genially, lo que permite a los estudiantes mostrar su comprensión de los contenidos de manera significativa y personalizada. Estas experiencias potencian la competencia digital, la comunicación espiritual y el trabajo colaborativo, en consonancia con el enfoque competencial del área y los valores del centro.

Educación en valores cívicos y éticos:

- Tercer ciclo (sexto): Se emplean las tablets de forma esporádica para trabajar los criterios de evaluación relacionados con la organización de información analógica y digital acerca de los rasgos relativos a la identidad, diferencia y dignidad de las personas y con la generación de una posición moral autónoma respecto a problemas relacionados con el uso responsable, seguro y crítico de las redes y medios de comunicación.

Educación Secundaria (12 a 16 años)

El alumnado dispone de un portátil convertible ASUS para su uso individual, cuyo uso es complementario a los recursos analógicos según se detalla a continuación:

Biología y Geología: El uso de recursos digitales en Biología y Geología permite al alumnado visualizar procesos complejos (como la mitosis, los ciclos biogeoquímicos o la evolución geológica del terreno) mediante simuladores, animaciones y modelos 3D, lo que facilita la comprensión de fenómenos abstractos. Además, la tecnología favorece el acceso a bases de datos reales (como registros sísmicos, meteorológicos o de

biodiversidad), lo que fomenta el aprendizaje por indagación y el análisis crítico de datos científicos.

El trabajo digital se complementa con el uso de recursos analógicos, como el cuaderno de campo, esquemas elaborados a mano o el uso de material manipulativo, especialmente en salidas al entorno o actividades de laboratorio. De este modo, se garantiza un enfoque equilibrado entre lo digital y lo manual, fomentando la observación directa, la toma de apuntes y la reflexión personal como parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Digitalización: En la materia de Digitalización, el alumnado utiliza de manera habitual recursos digitales para configurar dispositivos, gestionar entornos de aprendizaje, crear contenidos, programar y comunicarse en espacios virtuales, todo ello con un enfoque práctico, autónomo y seguro. Las tareas se realizan principalmente en soporte digital, utilizando plataformas educativas, herramientas de edición, sistemas operativos y entornos colaborativos en línea.

Educación Física: No aplica.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual: El alumnado combina el uso de recursos analógicos tradicionales —como el dibujo a mano, el collage, el modelado o la experimentación con diferentes materiales plásticos— con el uso puntual y supervisado de recursos digitales, como programas básicos de edición de imagen, visionado de obras y recursos artísticos en línea o herramientas para la documentación del proceso creativo. Esta combinación facilita el desarrollo de habilidades expresivas, la comprensión de distintos lenguajes visuales y la aproximación al arte como medio de comunicación y reflexión personal, al tiempo que permite explorar distintas técnicas y soportes con sentido y coherencia en función de los objetivos de cada tarea.

Educación en Valores Cívicos y Éticos: El uso del ordenador portátil se justifica como recurso complementario para potenciar competencias clave como la investigación autónoma, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. Se emplea puntualmente (aprox. 10 % del tiempo) para indagar sobre saberes básicos vinculados a la realidad social, dinamizar debates iniciales mediante aplicaciones interactivas (Mentimeter, Forms) y facilitar entregas organizadas (Teams). Asimismo, promueve la creación de materiales digitales (infografías, líneas del tiempo) y la reflexión crítica sobre privacidad e identidad digital. La base metodológica sigue siendo el trabajo dialógico, el debate presencial y actividades de aprendizaje-servicio, garantizando la primacía de la interacción humana y ética.

Física y Química: Se trabaja con la plataforma Science Bits, que propone un modelo educativo que se centra en el desarrollo de las competencias básicas basado en la indagación, el razonamiento crítico, el descubrimiento guiado y el aprender haciendo consiguiendo motivar al alumnado y a descubrir con recursos digitales (modelos 3D, animaciones y, lo más interesante, simuladores y experimentos virtuales) que de otra forma no podrían tenerse en el centro. No obstante, todos estos recursos no sustituyen en ningún caso al uso de los recursos presenciales con los que cuente el centro tanto en el aula como en el laboratorio de ciencias donde la observación es absolutamente directa y manipulativa. Por otro lado, consideramos imprescindible el uso de una libreta en la que el alumno plasme mediante apuntes, esquemas, mapas conceptuales los conocimientos teóricos adquiridos y realice cuantas actividades y ejercicios prácticos como sea necesario, siendo un instrumento de trabajo fundamental. Consideramos la plataforma una herramienta complementaria facilitadora del aprendizaje.

Geografía e Historia: La utilización de páginas web para trabajar los saberes básicos permite el acceso a fuentes diversas, fomenta el pensamiento crítico y enriquece el aprendizaje significativo. El uso de la plataforma Microsoft Teams para la gestión de tareas y el seguimiento del diario de aprendizaje promueve la autorregulación y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Las pizarras digitales y la creación de mapas interactivos facilitan la visualización de conceptos complejos, la comprensión espacial y temporal de los procesos históricos y geográficos, así como el trabajo colaborativo y creativo. Estas herramientas se alinean con el enfoque competencial del currículo, al fomentar la aplicación práctica de los saberes en contextos reales y significativos.

En conjunto, la integración de las TIC en el área potencia una enseñanza más inclusiva, motivadora y contextualizada. No obstante, el uso de herramientas no digitales, como el cuaderno de clase y las lecturas en papel, sigue teniendo un valor pedagógico fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso en un entorno educativo donde las tecnologías digitales están cada vez más presentes. El cuaderno de clase actúa como un instrumento organizador del pensamiento y de registro de los aprendizajes. Permite al alumnado estructurar información, elaborar esquemas y mapas conceptuales, realizar anotaciones personales y ejercitar habilidades de expresión escrita. Esta práctica favorece la autonomía, la autorregulación y el pensamiento crítico, aspectos esenciales en asignaturas que exigen análisis, argumentación y reflexión como Geografía, Historia y Economía Aplicada.

Por su parte, las lecturas en papel, tanto de carácter divulgativo como académico, permiten una interacción más profunda y pausada con los contenidos, favoreciendo la comprensión lectora, el análisis crítico y la conexión con fuentes primarias o secundarias. Esta práctica fortalece la formación de un alumnado lector, capaz de interpretar distintos formatos y estilos discursivos, algo clave en la construcción del conocimiento histórico, económico y social.

Lengua castellana y Literatura: El libro de texto y las actividades están disponibles en formato digital, lo que facilita el acceso y permite una mayor interacción por parte del alumnado. Esta modalidad contribuye al desarrollo de competencias digitales y promueve una enseñanza más dinámica e individualizada. Además, el uso del ordenador se extiende a la búsqueda de información, especialmente en proyectos de investigación, práctica que contribuye a desarrollar habilidades de selección crítica de fuentes. Cabe destacar el empleo de la plataforma Tatum, a la que el alumnado accede para consultar el libro de texto en formato digital y realizar actividades interactivas. Esta aplicación centraliza los contenidos y facilita tanto el seguimiento de la lectura como su evaluación.

Lengua extranjera (inglés): Las tecnologías en el aula se utilizan de forma habitual ya que el alumnado dispone de ordenador personal y el libro de texto adoptado (*Influence Today*, de Macmillan) está diseñado para un entorno digital. Esto permite acceder a recursos interactivos integrados (vídeos, audios, actividades autocorregibles...) y utilizar herramientas como el *Classroom Presentation Kit* para el trabajo en clase, el *Homework Manager* para asignar tareas, el *Test Generator* para diseñar pruebas adaptadas y el *Progress Tracker* para hacer un seguimiento individualizado del progreso del alumnado. No obstante, este uso se combina siempre con actividades en papel (producción escrita, tareas gramaticales, pruebas de evaluación, etc.) con el objetivo de mantener un equilibrio metodológico y garantizar una enseñanza competencial y variada.

El uso de las TIC no es excesivo ni sistemático, sino planificado y orientado a mejorar la motivación, la atención a la diversidad y el desarrollo de las competencias propias del área. Se fomenta además un uso responsable y funcional de los recursos digitales, tal y como se recoge también en la programación del material utilizado.

Además, la participación en proyectos internacionales como eTwinning y Erasmus+ — especialmente con el alumnado de 3.º y 4.º de ESO— hace imprescindible el uso de dispositivos electrónicos y herramientas TIC, ya que se trabaja de forma colaborativa con otros países mediante plataformas digitales, videoconferencias, entornos virtuales de aprendizaje y producción de materiales multimedia.

Estos proyectos no solo desarrollan la competencia comunicativa en inglés, sino que promueven también un aprendizaje integral al potenciar el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo, la autonomía y la competencia digital. Al mismo tiempo, fomentan valores europeos como la cooperación, la inclusión, el respeto a la diversidad y el sentido de ciudadanía activa, que forman parte del enfoque transversal del currículo. Por tanto, el uso de las TIC en este contexto no solo es coherente con los objetivos del área, sino también imprescindible para alcanzar metas educativas más amplias relacionadas con el desarrollo personal, social y ciudadano del alumnado.

Matemáticas: el centro trabaja con la plataforma OnMat, de Tekman, que permite flexibilizar y adaptar las actividades a las necesidades individuales de alumnado. El uso de ejercicios autocorregibles que pueden ser revisados por el profesorado antes de cada sesión permite desarrollar una evaluación continua y formativa y adaptar la planificación del trabajo en el aula al ritmo del alumnado. El uso de esta plataforma se compatibiliza con el cuaderno, en el que el alumnado trabaja de forma diaria para después trasladar los resultados a la plataforma. También se complementa con el aprendizaje a través de problemas, bien en el aula específica o en la de referencia del grupo.

Música: La plataforma Youtube se utiliza como herramienta para el aprendizaje de lectura o análisis de obras de diferentes estilos y épocas. Al finalizar cada tema, se usa la herramienta Kahoot, la cual se utiliza para de una forma amena, creativa y atractiva, mejorar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Mediante un sistema de respuestas, con el que se pueden crear cuestionarios o encuestas, se busca una pedagogía activa por parte del estudiante que responde en tiempo real. La incorporación de las TIC en nuestra aula de música, no solo moderniza la enseñanza, sino que ofrece una gran oportunidad para enriquecer el proceso de aprendizaje, fomentar la creatividad, y preparar a los estudiantes para desenvolverse en el mundo musical actual.

Segunda lengua extranjera (francés): La integración de las tecnologías en la enseñanza del francés en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) no es solo una opción, sino una necesidad pedagógica que potencia significativamente el aprendizaje.

Plataformas como YouTube, TV5 Monde o France 24 permiten a los alumnos escuchar el idioma en situaciones reales, con diferentes acentos y registros, lo que mejora su comprensión auditiva y los familiariza con la cultura francófona de manera inmersiva. Del mismo modo, aplicaciones y sitios web interactivos (Duolingo, Babbel, conjugadores online) facilitan la práctica de la gramática y el vocabulario de forma lúdica y

personalizada, adaptándose al ritmo de cada estudiante y ofreciendo retroalimentación inmediata.

Además, las herramientas tecnológicas fomentan la comunicación y la interacción. Desde foros y chats en línea hasta proyectos colaborativos utilizando documentos compartidos (Google Docs, Microsoft 365), los alumnos pueden practicar la expresión escrita y oral con sus compañeros o incluso con hablantes nativos, superando las barreras del aula tradicional. La creación de podcasts, videos o presentaciones multimedia en francés también promueve la creatividad y la producción activa del idioma.

Finalmente, al incorporar herramientas con las que ya están familiarizados en su vida diaria, el aprendizaje se vuelve más relevante y atractivo. Esto no solo mejora su rendimiento académico, sino que también los capacita para ser aprendices autónomos y críticos, capaces de buscar, evaluar y utilizar información en la lengua extranjera de manera efectiva.

Tecnología: El uso de recursos digitales está orientado al diseño, simulación y control de sistemas automáticos, a la programación de dispositivos y a la documentación técnica de proyectos, mediante herramientas como el diseño asistido por ordenador (CAD), entornos de simulación, hojas de cálculo y plataformas colaborativas. Este trabajo se complementa con recursos analógicos, como la elaboración de esquemas técnicos, la planificación sobre papel, el uso de herramientas manuales y la construcción de prototipos, lo que permite al alumnado enfrentarse a la resolución de problemas de forma práctica y contextualizada, aplicando los saberes básicos del área.

Tecnología y digitalización: El alumnado utiliza de forma habitual recursos digitales para diseñar, simular, programar y documentar soluciones tecnológicas, mediante herramientas como editores de texto técnico, software de dibujo asistido por ordenador (CAD), plataformas de programación por bloques o entornos de trabajo colaborativo. Estas herramientas permiten representar ideas, organizar la información y crear productos funcionales de forma eficiente y contextualizada. Al mismo tiempo, se integran recursos analógicos, como el trabajo en papel milimetrado, la elaboración de bocetos a mano alzada, el uso de herramientas manuales y materiales básicos para la construcción de prototipos, lo que garantiza un aprendizaje práctico, manipulativo y realista.

Cultura clásica: El enfoque digital refuerza el compromiso del centro con la transformación metodológica y el desarrollo de competencias digitales en el alumnado. El alumnado accede a los contenidos a través de recursos digitales, lo que permite una

enseñanza más visual, interactiva y adaptada a los intereses actuales. Se emplean plataformas, presentaciones, vídeos, y actividades digitales que hacen más accesibles y atractivos temas como la mitología, el latín, la civilización grecolatina o la etimología. Este enfoque completamente digital en Cultura Clásica favorece un aprendizaje más autónomo, creativo y significativo, en línea con los objetivos del Plan de Digitalización del Centro y con las demandas de la sociedad actual.

Digitalización aplicada: La materia de Digitalización Aplicada permite al alumnado desarrollar de forma práctica y contextualizada su competencia digital, empleando exclusivamente recursos tecnológicos. A lo largo del curso, el alumnado utiliza herramientas de creación de contenido como presentaciones, edición de vídeo, diseño gráfico, procesamiento de texto o manejo de hojas de cálculo, además de adquirir habilidades en la búsqueda, análisis y organización de la información. Asimismo, se trabajan aspectos esenciales como la identidad digital, la ciberseguridad, la comunicación en entornos digitales y el trabajo colaborativo en línea. El carácter eminentemente instrumental de la materia justifica que todas las actividades se realicen en soporte digital, ya que su principal objetivo es capacitar al alumnado en el uso competente, ético y eficaz de las tecnologías actuales, tal y como se demanda en los entornos educativos, sociales y laborales del siglo XXI.

Proyecto de emprendimiento social o empresarial: el alumnado desarrolla un proyecto real o simulado orientado a dar respuesta a una necesidad detectada en su entorno, trabajando de forma cooperativa desde la fase de análisis hasta la presentación final. Para ello, se emplean recursos digitales que permiten la planificación, el diseño de materiales de comunicación, el análisis de datos y la elaboración de documentación del proyecto, utilizando herramientas ofimáticas, de diseño, de presentación y plataformas colaborativas. Este trabajo se complementa con el uso de recursos analógicos, como esquemas, mapas de ideas, paneles físicos y formularios impresos, que acompañan el proceso de reflexión, organización y toma de decisiones.

Taller de economía aplicada: La asignatura de Taller de Economía Aplicada tiene como finalidad acercar al alumnado a la comprensión práctica de fenómenos económicos reales, desarrollar competencias para la toma de decisiones informadas y fomentar el análisis crítico de la realidad económica. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se constituyen como una herramienta pedagógica esencial para promover un aprendizaje activo, contextualizado y significativo.

El uso de plataformas digitales como Microsoft Teams para la realización y entrega de tareas, así como para el seguimiento de un diario de aprendizaje, contribuye a la

autonomía del alumnado y al desarrollo de su competencia digital, una de las competencias clave según el marco establecido por la LOMLOE. Además, fomenta la planificación, el trabajo colaborativo y la reflexión metacognitiva sobre el proceso de aprendizaje.

La consulta y análisis de datos económicos a través de páginas web oficiales, simuladores financieros, herramientas de creación de gráficos o infografías interactivas, permite aplicar los saberes básicos a situaciones reales. Esto refuerza el aprendizaje competencial al poner en práctica habilidades como el análisis cuantitativo, la interpretación de información económica y la argumentación fundamentada.

El uso de pizarras digitales y hojas de cálculo facilita la resolución de problemas, la representación visual de conceptos económicos y la realización de proyectos colaborativos. Estas prácticas conectan directamente con la dimensión aplicada de la asignatura y permiten al alumnado participar activamente en su propio aprendizaje mediante experiencias cercanas a contextos profesionales y sociales.

Hay que señalar, no obstante, que el uso de herramientas no digitales, como el cuaderno de clase y las lecturas en papel, sigue teniendo un valor pedagógico fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso en un entorno educativo donde las tecnologías digitales están cada vez más presentes. Además, el equilibrio entre lo digital y lo analógico responde a un enfoque pedagógico integrador y diverso, que atiende a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. También reduce la dependencia excesiva de lo tecnológico, promoviendo una educación más sostenible, inclusiva y centrada en el desarrollo integral del alumnado.

Religión: En los cursos pares, empleamos la plataforma digital de la editorial SM para trabajar con el libro digital, ampliando los contenidos empleando CANVA para realizar proyectos. En los impares, empleamos como herramienta de trabajo diario ONENOTE incluido dentro del equipo de TEAMS, donde se carga, trabajo y produce el feedback al alumno.

Ámbito científico tecnológico: Desde la implantación del proyecto digital en el centro, utilizamos como recurso el libro digital siempre accesible, sin necesidad de cargar peso físico en la mochila, más económico para las familias y con la ventaja añadida de incluir actividades interactivas con auto solución, que favorecen la autonomía y el aprendizaje autorregulado. Además, se hace un uso importante de la plataforma Teams como entorno virtual de apoyo, a través del cual se proporciona al alumnado material complementario, recursos adicionales y seguimiento individualizado. No obstante, la herramienta principal de trabajo en el ámbito sigue siendo el cuaderno, de uso

obligatorio en todas las materias. En él, el alumnado debe registrar de forma clara la fecha, el tema tratado, los recursos utilizados (libro digital u otros proporcionados por Teams o en papel) y todas las actividades y ejercicios realizados en clase. Este cuaderno actúa como un portafolio analógico que permite seguir fielmente el desarrollo de los contenidos y facilita el repaso y la consolidación de los aprendizajes. Asimismo, se emplean técnicas de trabajo cooperativo, como el aprendizaje entre iguales, que se apoyan en recursos digitales pero se concretan y documentan en el cuaderno del alumno. En este sentido, el uso del ordenador se concibe como un complemento valioso, pero no sustitutivo, del trabajo manual, reflexivo y estructurado que se realiza en el cuaderno. En conjunto, el uso de las TIC en este ámbito responde a una integración equilibrada entre lo digital y lo analógico, con el objetivo de potenciar la comprensión, la autonomía y la responsabilidad del alumnado en su proceso de aprendizaje.

Ámbito Socio Lingüístico: El alumnado está inmerso en un mundo digital, por lo que integrar herramientas tecnológicas en el aula les resulta más motivador y los prepara para desenvolverse en un entorno social y laboral cada vez más digitalizado. Esto es crucial en Diversificación Curricular, ya que a menudo necesitan enfoques pedagógicos que renueven su interés y les muestren la relevancia práctica de lo que aprenden.

Además, las herramientas digitales permiten trabajar la expresión escrita y oral de manera más dinámica y variada, pueden crear y compartir contenidos, participar en debates o realizar proyectos colaborativos, desarrollando habilidades esenciales para la vida en sociedad.

La tecnología ofrece también un acceso ilimitado a fuentes de información diversas (textos, audios, vídeos). Esto es fundamental para trabajar la comprensión lectora y auditiva, así como para desarrollar el pensamiento crítico y la competencia mediática. aprenden a buscar, seleccionar, analizar y contrastar información, habilidades cruciales en una sociedad saturada de datos.

El uso de herramientas TIC nos permite adaptar los materiales y las actividades a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Ofrecen recursos visuales y auditivos que complementan, apoyan y facilitan el acceso al currículo, promoviendo el éxito de todos los estudiantes del Programa de Diversificación.

En resumen, las tecnologías en el Ámbito Sociolingüístico no son solo un complemento, sino una necesidad pedagógica que enriquece el aprendizaje promueve el desarrollo de competencias clave y prepara a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. No obstante, su uso es complementario junto al empleo de herramientas analógicas (libros

de consulta, cuaderno, trabajo con materiales fungibles...), cruciales también en su desarrollo.

ANEXO III: NORMAS DE USO DE DISPOSITIVOS ASUS EN SECUNDARIA

Normas generales

- Los dispositivos adquiridos por el alumnado están destinados a ser una de sus herramientas de aprendizaje y como tal deberán utilizarlos en el colegio y en casa.
- Cada alumno/a debe responsabilizarse en traer el dispositivo que le ha sido asignado por el colegio a todas las clases, salvo indicación expresa del profesorado.
- El alumnado es responsable del uso ético y educativo de los recursos tecnológicos utilizados en el colegio, siempre conforme a lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior del Centro.
- Está prohibida la transmisión de cualquier material que infrinja cualquier ley local, regional o nacional. Esto incluye, pero no se limita a lo siguiente:
- Información confidencial, material copyright, material obsceno o amenazante, y virus.
- Cualquier intento de alterar los datos o la configuración de un dispositivo, o los archivos de otro usuario, sin el consentimiento de este, de la Dirección del Colegio, o de un coordinador TE, será considerado un acto de vandalismo y sujeto a acción disciplinaria de acuerdo con las políticas del colegio.
- El dispositivo NO se podrá utilizar en los periodos de descanso durante la jornada lectiva.

Privacidad y seguridad

Es de vital importancia seguir las indicaciones que se detallan a continuación:

- No entrar en chats o mails en cadena sin permiso. En su caso, los profesores pueden crear grupos de discusión para la comunicación entre los alumnos con fines educativos.
- No abrir, utilizar o cambiar archivos que no te pertenecen.
- No revelar tu nombre completo, número de teléfono, domicilio, números de tarjetas de crédito, contraseña o contraseñas propias o de otras personas.
- En caso de acceder involuntariamente a un sitio web que contenga material obsceno, pornográfico u ofensivo, se saldrá del sitio inmediatamente y se comunicará al profesor o persona responsable.
- El dominio de trabajo (fefcoll.org) pertenece a la Fundación Educativa Francisco Coll y como tal, está sujeto a las normas de este, así como a la legislación vigente.

- Los dispositivos están sujetos a un sistema de gestión de dispositivos móviles que permite al Centro tener un control parental que vele por la seguridad del alumnado, ofreciendo la máxima garantía en seguridad en Internet. Durante la jornada lectiva será gestionado por el Centro y, fuera de la jornada lectiva, por la familia (previa solicitud de usuario y contraseña)

Propiedad legal

Existen leyes de marcas, derechos de autor y acuerdos de licencia. La ignorancia de la ley no exime de su cumplimiento, por lo que, en caso de duda, es importante recurrir a padres o profesores.

El plagio es una violación de la normativa escolar: es necesario citar todas las fuentes utilizadas, mencionadas tanto de forma literal o resumida. Esto incluye todas las formas de medios en Internet, tales como gráficos, imágenes, contenidos multimedia, infografías, texto, etc.

Comunicación

El alumnado debe considerar las siguientes indicaciones a la hora de comunicarse utilizando su dispositivo:

- Utilizar un lenguaje apropiado y educado en las comunicaciones que se lleven a cabo.
- No transmitir lenguaje/material que pueda ser considerado como obsceno, abusivo u ofensivo para otros.
- No enviar emails masivos, mails en cadena o spam.
- Toda la comunicación enviada y recibida debe estar relacionada con necesidades y actividades educativas.
- Toda la comunicación enviada y recibida al amparo del dominio fefcoll.org, está sujeta a las normas de este, así como a la legislación vigente.

Dispositivo olvidado en casa

- En el caso de olvido, no se dejará un dispositivo de sustitución.
- Será considerado como olvidar el libro de texto o cuaderno.
- La reiteración de esta falta podrá acarrear una sanción disciplinaria.

Cargar la batería del dispositivo

- Los dispositivos deben cargarse exclusivamente con el cargador original. El uso de cargadores no compatibles puede deteriorar la batería, y en caso de daño, será responsabilidad de la familia cubrir los costes de la reparación. En caso de

pérdida o rotura del cargador, la familia deberá asumir la compra de uno nuevo siguiendo las indicaciones del coordinador TE del Centro.

- Los dispositivos deben ser llevados a la escuela cada día con la batería completamente cargada para su uso escolar, por lo que el alumnado será el responsable de cargarlo.
- La reiteración en el incumplimiento de esta responsabilidad podrá acarrear una sanción disciplinaria.

Auriculares y ratón

- Será OBLIGATORIO traer auriculares a clase, a fin de poder escuchar los contenidos multimedia que el profesor estime oportunos.
- Se permite el uso del ratón por aquel alumno/a que lo considere oportuno.

Sonido

El sonido debe estar silenciado en todo momento salvo que el/la profesor/a estime lo contrario.

Acceso y restricciones de uso

- El alumnado solo podrá iniciar sesión con la cuenta 365 del colegio (@fefcoll.org)
- Los dispositivos son gestionados por el administrador del dominio, quien podrá imponer las restricciones de uso que se consideren oportunas para favorecer un uso correcto de los mismos. Los alumnos no podrán, entre otras cosas: utilizar el modo incógnito, borrar el historial de navegación, instalar aplicaciones por ellos mismos ni añadir otras cuentas de usuario.
- Es de vital importancia proteger la contraseña y no compartirla con nadie en ningún caso.
- El dispositivo es de uso personal e intransferible, por lo que no se puede prestar, compartir ni ceder a otros estudiantes o terceros.

Gestionar y guardar el trabajo personal

- El trabajo, documentos y demás archivos que cada alumno/a vaya generando diariamente en el aula y fuera de ella deberán almacenarse en OneDrive. De esta forma, si se produjera cualquier fallo o avería en el equipo, el alumno/a no perdería documentación alguna.
- Antes de dejar el colegio o graduarse, los estudiantes que quieran guardar cualquier trabajo deberían transferirlo a un almacenamiento físico (disco duro) o cuenta de almacenamiento online personal.

Actualizaciones del equipo

Cuando un dispositivo se inicia, se actualiza automáticamente, por lo que tiene la versión más reciente del sistema operativo sin tener que hacer nada. No hay necesidad de gestionar instalaciones o actualizaciones de forma periódica.

Mientras el alumno/a pertenezca al Centro, en el caso de que hubiera necesidad de realizar alguna nueva instalación o modificación, el único autorizado para realizarla y gestionarla será el coordinador TE del Centro.

Antivirus y software adicional

Los dispositivos cuentan con un software de seguridad antivirus que se incluye como parte de la aplicación "Seguridad de Windows" (anteriormente llamada "Centro de seguridad de Windows Defender"). Esta aplicación proporciona una protección integral contra amenazas online, incluyendo virus, malware y otras amenazas de seguridad, a través de funciones como Microsoft Defender Antivirus, firewall de Windows y control de aplicaciones inteligentes.

Procedimiento de restauración del equipo

Si el dispositivo requiere apoyo técnico para el sistema operativo, el alumno/a deberá ponerse en contacto con el coordinador TE y él se encargará de gestionar la restauración del equipo con el Servicio Técnico del Colegio.

Protección y cuidado del equipo

- El alumnado y sus familias son responsables del cuidado general del dispositivo. Recordamos que la garantía que ofrece el fabricante no cubre los daños producidos como consecuencia de un uso negligente o descuidado del dispositivo.
- Los dispositivos que estén rotos o no funcionen correctamente, se deben entregar al responsable del programa para que puedan ser reparados adecuadamente siempre y cuando hayan sido adquiridos a través del centro.
- Los dispositivos adquiridos a través del colegio no pueden ser llevados nunca a un servicio técnico de reparación o mantenimiento fuera del colegio, ya que en tal caso perderían la garantía.

Cuidados generales

- No usar el dispositivo cerca de alimentos o bebidas.
- Los cables y dispositivos de almacenamiento extraíbles deben insertarse con cuidado en el dispositivo.
- Los dispositivos deben mantenerse en su estado original. No está permitido personalizarlo ni realizar modificaciones externas o internas, como colocar

pegatinas, pintar su carcasa o alterar su sistema operativo. Cualquier alteración no autorizada podrá derivar en la aplicación de medidas correctoras.

- Las rejillas de ventilación no pueden ser tapadas.

Transporte de los dispositivos

- Las tapas del dispositivo siempre deben estar bien cerradas cuando se transporta.
- Nunca transportar o mover un dispositivo levantándolo por la pantalla. Siempre levantar o moverlo sujetándolo desde su parte inferior y con la tapa cerrada.
- Es obligatorio proteger el dispositivo con fundas rígidas del tipo "carcasa" y un maletín semirrígido o, en su defecto, blando (neopreno) que amortigüen los posibles daños accidentales.
- No transportar nunca el dispositivo con el cable de alimentación enchufado, ni guardarlo en su funda de transporte o mochila mientras está encendido.
- No transportar nunca el dispositivo con ningún otro dispositivo conectado (ratón, memoria USB...)

Protección de la pantalla

Las pantallas del dispositivo pueden dañarse fácilmente si no se tratan con el debido cuidado, ya que son particularmente sensibles al daño por la presión excesiva, por lo que es muy importante seguir las indicaciones siguientes:

- No apoyar ni ejercer presión sobre la parte superior del dispositivo cuando está cerrado.
- No guardar el dispositivo con la pantalla en la posición abierta.
- No colocar ningún objeto cerca del dispositivo que pueda ejercer presión sobre la pantalla ni colocar nada en el maletín o mochila que presione contra la tapa.
- No tocar la pantalla con nada que pueda marcar o rayar la superficie de la pantalla.
- No colocar en el teclado nada antes de cerrar la tapa (por ejemplo, bolígrafos, lápices, o discos).
- Limpiar la pantalla con un paño suave y seco o un paño de microfibras antiestático.

Custodia de los dispositivos

Cuando no se estén usando los dispositivos, éstos deberán permanecer en el aula, que estará cerrada en los periodos en los que se ausente el profesorado. Los dispositivos no podrán quedarse sobre los pupitres ni en el cajón de estos. Será obligatorio guardarlo

dentro de la mochila y en su funda. Cualquier desperfecto que sufra el dispositivo debido al incumplimiento de esta norma será responsabilidad del alumno.

Dispositivos extraviados

- En caso de encontrar un dispositivo extraviado, será necesario notificar a un profesor o persona responsable del centro de inmediato y estarán custodiados por el colegio hasta que sea reclamado.
- El extravío recurrente de un dispositivo será objeto de aplicación del RRI del Colegio.

Garantía y seguro.

- La garantía del fabricante cubre defectos de fabricación y fallos técnicos que no sean causados por un mal uso del dispositivo.
- Los dispositivos adquiridos a través del centro incluyen un seguro que cubre daños accidentales, roturas o mal funcionamiento fuera de la garantía. También incluye sustitución por otro dispositivo en caso de avería irreparable.
- En caso de adquirir el dispositivo por otros medios, cualquier reparación o reposición deberá ser asumida por la familia. En estos casos, si el dispositivo sufre un daño irreparable, será necesario adquirir uno nuevo, siguiendo las condiciones establecidas por el centro educativo.

EL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIERA DE ESTAS NORMAS ACARREARÁ UNA SANCIÓN CONTEMPLADA EN EL RRI Y SERÁ LA COMISIÓN DE DISCIPLINA JUNTO CON EL EQUIPO TIC QUIEN DETERMINARÁ LA GRAVEDAD Y LA APLICACIÓN DE DICHA SANCIÓN.

ANEXO IV: PROTOCOLO DE USO DE CUENTAS DE CORREO INSTITUCIONAL

El alumnado dispone de dos cuentas de correo institucional (@educastur.org y @fefcoll.org). Este protocolo aplica a ambas.

Acceso y Seguridad

El alumnado debe acceder a su cuenta de correo institucional exclusivamente desde dispositivos personales y seguros. No deben usarse equipos públicos o compartidos para acceder al correo electrónico institucional.

La contraseña debe ser única, segura y cumplir con las directrices de la institución. Se recomienda que sea una combinación de letras mayúsculas, minúsculas, números y caracteres especiales.

Uso Exclusivo para Actividades Académicas

El correo institucional debe usarse exclusivamente para asuntos académicos y actividades relacionadas con la institución. Está prohibido el uso para fines personales, comerciales, o cualquier otro uso ajeno a las actividades de estudio o colaboración académica.

Los correos electrónicos enviados desde cuentas institucionales deben ser respetuosos con la privacidad de los demás. No se deben compartir contenidos confidenciales ni privados sin el consentimiento explícito de las partes involucradas.

Comunicación Responsable y Profesional

Los correos electrónicos deben mantener un tono profesional y respetuoso en todo momento. A pesar de ser una herramienta de comunicación diaria, es importante usar un lenguaje formal y educado al dirigirse a profesores, compañeros o personal administrativo.

Revisión antes de enviar: Antes de enviar cualquier correo electrónico, los alumnos deben revisar su mensaje para asegurarse de que no haya errores de ortografía, gramática o mala interpretación del contenido. Un correo electrónico claro y bien redactado refleja la seriedad y el profesionalismo del alumno.

Confidencialidad y Privacidad

No se debe compartir información personal o sensible (tanto propia como de terceros) a través de la cuenta de correo institucional, a menos que sea estrictamente necesario y esté permitido por las políticas de la institución.

El alumnado debe mantener la confidencialidad de su contraseña y no compartirla con nadie, ni siquiera con otros/as estudiantes o profesores/as. Si se sospecha de acceso no autorizado a la cuenta, deben cambiar la contraseña de inmediato.

Prohibición de Contenido Inapropiado

Queda estrictamente prohibido el envío de mensajes de spam, publicidad no solicitada, contenido ofensivo, discriminatorio o cualquier tipo de material ilegal. Los alumnos también deben evitar el envío de contenido no relacionado con la actividad académica, como cadenas de correos o bromas pesadas.

No se debe usar el correo institucional para acosar, intimidar o denigrar a otros miembros de la comunidad educativa. El mal uso del correo institucional podría resultar en sanciones disciplinarias.

Gestión de la Bandeja de Entrada

El alumnado debe organizar su bandeja de entrada de manera eficiente utilizando carpetas o etiquetas para clasificar y almacenar correos importantes. Esto facilita la gestión de la información y asegura que no se pierdan correos esenciales.

Asimismo, deben eliminar los correos electrónicos innecesarios o antiguos para evitar que la bandeja de entrada se sature y mantenerla organizada.

Los correos electrónicos que contengan información académica importante (como asignaciones, horarios de clase, comunicaciones de profesores) deben ser archivados y conservados de forma segura.

Manejo de Información Confidencial

Si un correo electrónico contiene información sensible o confidencial (por ejemplo, notas académicas, exámenes, proyectos...), el alumnado debe asegurarse de que el correo esté protegido adecuadamente, utilizando cifrado si está disponible.

Los correos electrónicos que contienen información confidencial o personal no deben ser reenviados sin el consentimiento adecuado del remitente.

Uso Responsable de Archivos Adjuntos

Deben tener cuidado al abrir o descargar archivos adjuntos, especialmente si provienen de fuentes desconocidas. Los archivos adjuntos pueden contener malware o virus que podrían dañar su dispositivo o comprometer la seguridad de la cuenta.

Cuando envíen archivos adjuntos, los estudiantes deben asegurarse de que sean apropiados en tamaño y formato. El archivo debe ser relevante para el contexto del mensaje y no contener materiales pesados que puedan afectar la capacidad del destinatario para acceder a él.

Cumplimiento de las Normativas Institucionales

El alumnado debe conocer las políticas y normativas académicas y de privacidad del Centro con respecto al uso de cuentas de correo institucionales. El incumplimiento de estas normas puede resultar en sanciones disciplinarias.

Asimismo, deben ser conscientes de la importancia de proteger los datos personales y académicos, cumpliendo con las leyes de protección de datos y siguiendo las directrices de la institución en cuanto a la gestión de la información sensible.

Soporte Técnico y Asistencia

Si se experimentan problemas técnicos con la cuenta de correo institucional (problemas de acceso, filtrado de correos, etc.), deben ponerse en contacto con el coordinador TE del Centro para obtener asistencia.

Si se sospecha que una cuenta ha sido comprometida o han recibido correos sospechosos, deben notificarlo inmediatamente al coordinador TE para que se tomen las medidas de seguridad necesarias.

ANEXO V: MODELO DE PRÉSTAMO DE EQUIPAMIENTO PROPIEDAD DEL CENTRO

Compromiso de custodia, uso educativo y devolución del equipo dirigido a la familia del alumno o de la alumna que recibe en préstamo un dispositivo del centro.

Curso escolar	
Fecha de inicio del préstamo	

DATOS ALUMNO O ALUMNA			
Nombre			
Apellidos			
NIE			
Nivel educativo		Unidad	

DATOS CENTRO EDUCATIVO			
Cód. centro	33024125		
Nombre	Colegio Santo Domingo		
Localidad	Navia	Cód. postal	33710
Correo	secretaria@fecdoll.org	Teléfono	985 630 143

DATOS EQUIPO EN PRÉSTAMO	
Tipo (tablet portátil)	
Marca y modelo	
Nº de serie	

El centro educativo entrega en préstamo a la familia del alumno o de la alumna el equipo citado perteneciente al inventario del centro.

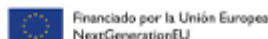
La familia y el alumno o la alumna se comprometen a la custodia y buen uso del equipo y a su devolución cuando cese la necesidad que generó el préstamo o cuando el centro o las autoridades responsables lo reclamen.

El centro se reserva el derecho de reclamar a la familia del alumno o de la alumna por los eventuales desperfectos, averías o pérdida del equipo debido al mal uso del mismo durante el período de préstamo.

En Navia a de de 202

Por la familia:	El alumno o la alumna:	Por el equipo directivo del centro:
Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:

ANEXO VI: MODELO DE PRÉSTAMO DE EQUIPAMIENTO #EcoDigEdu



Compromiso de custodia, uso educativo y devolución del dispositivo perteneciente a programas institucionales de digitalización del sistema educativo que se entrega en préstamo a un alumno o una alumna

Curso escolar	
PROGRAMA (EcoDigEdu, Educa en digital...)	
Fecha de inicio del préstamo	

DATOS ALUMNO O ALUMNA	
Nombre	
Apellidos	
NIE	
Nivel educativo	Unidad

DATOS CENTRO EDUCATIVO	
Cód. centro	
Nombre	
Localidad	Cód. postal
Correo	Teléfono

DATOS EQUIPO EN PRÉSTAMO	
Tipo (tablet, portátil)	
Marca y modelo	
Nº de serie	
Cód. Etiqueta (inventario Principado)	

El centro educativo entrega a la familia del alumno o de la alumna el equipo citado. La familia y el alumno o la alumna se comprometen a la custodia y buen uso del equipo, a cumplir todas y cada una de las condiciones establecidas por el programa al que pertenece el equipo y a su devolución cuando cese la necesidad que generó el préstamo (situación de vulnerabilidad, cambio de centro, salida del sistema educativo asturiano...) o cuando el centro o las autoridades responsables lo reclamen.

La Consejería de Educación se reserva el derecho de reclamar a la familia del alumno o de la alumna por los eventuales desperfectos, averías o pérdida del equipo debido al mal uso del mismo durante el periodo de préstamo.

En _____ a _____ de _____ de 202

Por la familia:	El alumno o la alumna:	Por el equipo directivo del centro:
Fdo.:	Fdo.:	Fdo.:

NOTA. El centro educativo comprobará la procedencia de la firma de la familia cuando se trate de alumnado que pueda asumir este compromiso: alumnado legalmente emancipado o mayor de edad con independencia económica.

Consejería de Educación del Principado de Asturias. Plaza España 5, 33007 Oviedo