



Región de Murcia
Consejería de Educación,
Formación Profesional y
Empleo



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

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



Región de Murcia

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

FORMACIÓN PROFESIONAL Y EMPLEO

PLAN DIGITAL DE CENTRO

01/12/2023 13:20:32

BERNAL BELANDI, JOSE JAVIER

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y las fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARM-07989540-9044-ddb7-7bc4-0056946280



CENTRO	CEIP SAAVEDRA FAJARDO
POBLACIÓN	ALGEZARES
FECHA	15 de noviembre de 2023

IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO			
Centro educativo	SAAVEDRA FAJARDO	Código centro	30004841
Dirección	C/RAMÓN Y CAJAL S/N	Código Postal	30157
Correo electrónico	30004841@murciaeduca.es	Teléfono	968840341

APROBACIÓN Y REVISIONES DEL PDC		
Fecha de aprobación del PDC	23 de octubre de 2023	
N.º Revisión	Fecha	Modificaciones realizadas

Registrar las diferentes versiones del documento, sus revisiones o actualizaciones.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

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

2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

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

4. PLAN DE ACCIÓN

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

5. RUTA FORMATIVA DIGITAL DE CENTRO

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO

7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

8. EVALUACIÓN

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

9. ESTRATEGIA DIGITAL DEL CENTRO

- 9.1. Introducción y justificación de la implantación del SENDA.

- 9.2. Contexto y análisis de la situación:

- a. Docentes que usan los medios digitales en su práctica docente.
- b. Uso de las TIC y presencia en la gestión del centro y en los procesos administrativos (centros, familias, docentes).
- c. Inclusión de las TIC en la gestión del aula.
- d. Análisis de los recursos materiales existentes (dotación informática, espacios físicos disponibles, servicios que se prestan, recursos para el aprendizaje virtual...).

- 9.3. Diseño del SENDA en el centro:







- a. Etapas donde se implanta el SENDA.
- b. Implantación del SENDA en la etapa.
- c. Asignaturas que se van a impartir en el SENDA.
- d. Dominio de correo electrónico que usarán profesorado y alumnado para el desarrollo del SENDA.
- e. Plataformas educativas, aplicaciones y herramientas que se van a usar en el desarrollo del SENDA para impartir asignaturas, materias, áreas o ámbitos.
- f. Normas para el uso de dispositivos electrónicos en el aula y en el centro educativo. También se incluirán en las NOF (Normas de Organización y Funcionamiento).
- g. Publicación de requisitos mínimos o recomendados para la implantación del SENDA para los niveles avanzado y altamente especializado que deban cumplir los dispositivos electrónicos que aporta el alumnado.
- h. Medidas de seguridad en la red y prevención de adicciones que se llevan a cabo.



1. INTRODUCCIÓN

El presente Plan Digital de Centro (en adelante, PDC) ha sido elaborado por el equipo dinamizador del CEIP Saavedra Fajardo (incluir nombre del centro), en el marco del Programa #DigitalProf de la Consejería de Educación e incluido en el Proyecto Educativo de Centro.

1.1. Descripción y contextualización del centro

DATOS BÁSICOS CENTRO EDUCATIVO 	
N.º MIEMBROS EQUIPO DIRECTIVO POR ETAPA Y/O ENSEÑANZA 	...3
N.º DOCENTES 24
N.º ALUMNOS 205
N.º ACNEAE 46
PROCEDENCIA Y NIVEL SOCIOECONÓMICO ALUMNADO 	
<p>Nuestro alumnado se encuentra en una franja medi-baja a nivel socioeconómico. La mayoría de padres y madres del entorno se encuentra con unos estudios que van desde los básicos a una media comprendida entre bachillerato y técnicos de formación profesional de grado medio y superior, lógicamente también se dan padres con estudios universitarios, aunque en menor medida.</p> <p>Las profesiones mayoritariamente de los padres y madres se encuentran comprendidas en el grupo de artesanos y trabajadores de las industrias manufactureras y la construcción, y el sector de trabajadores de los servicios de restauración, personales, protección y seguridad y vendedores. El nivel socioeconómico es medio habiendo un nivel cultural aceptable, destacando en la localidad la gran tradición que por el teatro y el folklore ha habido siempre.</p> <p>El asociacionismo está muy arraigado en la vida de la población, siendo esta pedanía una de las pioneras del mismo. Hay constituidas asociaciones de padres en los dos centros de la localidad, siendo sus relaciones de entendimiento y colaboración.</p> <p>La estructura familiar es la habitual, aunque a veces, debido a las actividades laborales del matrimonio, los hijos quedan al cuidado de otras personas de su entorno, incidiendo este aspecto en la relación educativa padres-hijos. No obstante, la estructura familiar, igual que en el resto del municipio y de la sociedad en general, ha variado y se ha modificado siguiendo los patrones evolutivos sociales y culturales.</p> <p>Se ha observado un incremento en el número de alumnos que hacen uso del comedor, quizás, en parte, debido a un cierto repunte en el empleo, aunque todavía sigue siendo elevado el número de familias que tienen, al menos, uno de sus miembros en paro, y que presentan dificultades para poder hacer frente a los gastos diarios. Las solicitudes de ayudas al estudio y de comedor, continúan siendo muy elevadas, aunque el porcentaje de ayudas concedidas continúa siendo bajo.</p>	



ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS IMPARTIDAS EN EL CENTRO



	N.º alumnos	N.º docentes		
<input type="checkbox"/> EDUC. INFANTIL	70	6		
<input type="checkbox"/> PRIMARIA	135	18		

TABLA I. Datos básicos del centro educativo.

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

Para la elaboración de este PDC, se ha seguido lo establecido en la Resolución de 25 de julio de 2022 de la Dirección General de Recursos Humanos, Planificación Educativa y Evaluación por la que se dictan instrucciones para el diseño, elaboración, implementación y evaluación del Plan Digital de Centro en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia, y la Orden de 13 de abril de 2022 de la Consejería de Educación, por la que se regula el Sistema de enseñanza Digital en el Aula en la CARM

A continuación, se enuncia la misión, visión y valores desde la perspectiva digital de nuestro centro educativo:

MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL CENTRO EDUCATIVO DESDE LA PERSPECTIVA DIGITAL	
Misión	Formar ciudadanos digitalmente competentes, responsables y conscientes de los riesgos y de las posibilidades de las nuevas tecnologías
Visión	Dotar al centro y al profesorado de los recursos y competencias necesarias para poder desarrollar la misión descrita anteriormente.
Valores	Nuestro proyecto parte de los valores de respeto, responsabilidad, inclusión, integración, independencia, colaboración, cooperación, espíritu crítico y seguridad.

TABLA II. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital. (El centro puede seleccionar y adaptar los ejemplos propuestos en la "Guía para la elaboración del PDC").

2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

Los dinamizadores de la estrategia digital de nuestro centro educativo son:

MIEMBROS	FUNCIONES
1. José Javier Bernal	Director del centro. Coordinador de la realización del PDC
2. M ^a del Pilar Ibáñez Guirao	Jefa de Estudios. Responsable de la aplicación del plan y encargada de la difusión en la Etapa de Infantil.



3. Pedro Asensio Campillo	Secretario. Coordinador del desarrollo del Plan Digital y Encargado de la difusión en 1º ciclo de primaria
4. Andrés Herreros Rubio	Miembro del equipo de difusión. Responsable de difusión en 2º ciclo
5. María Teresa Cánovas Rojas	Miembro del equipo de difusión. Responsable de difusión en 3º ciclo.
6. Ana López Sánchez	Responsable de Medios Informáticos

TABLA III. Dinamizadores de la estrategia digital de centro.

3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Con el objetivo de determinar la estrategia a seguir para llevar a cabo la transformación digital de nuestro centro, debemos tomar como punto de partida nuestra situación actual.

3.1. Espacios tecnológicos del centro

La siguiente tabla recopila los espacios dotados tecnológicamente en nuestro centro, así como los que se estiman necesarios y/o tenemos previsto dotar a lo largo del presente curso escolar.

ESPACIOS DOTADOS TECNOLÓGICAMENTE EN EL CENTRO			
TIPO DE ESPACIO	NÚMERO DE ESPACIOS		
	¿Cuántos espacios hay en el centro?	¿Cuántos necesitamos?	Justificación de la necesidad
Aula Plumier	1	0	
Carro digital	3	0	
Aula digital	0	3	
Aula EDIT	0	1	Aula dotada tecnológicamente que permite la realización de proyectos

TABLA IV. Espacios dotados tecnológicamente en el centro.

3.2. Análisis SELFIE

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

ANÁLISIS SELFIE		
Fecha de realización: Del 03/11/2022 al 23/11/2023		Participación 100% Equipo Directivo 100% Profesores 100% Alumnado
RESPUESTAS		
Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE	¿Existe alguna diferencia importante en los resultados?	Los resultados de las áreas están por encima de la media nacional. No hay diferencias significativas en la media de los 3 grupos. ED: 3,03 Profesorado: 3,37 Alumnado 3,27
	¿Hay algún área con puntuación muy alta o	ALTA: Pedagogía: apoyos y recursos 4,2 / Pedagogía e Implementación en el aula 3,9.



	muy baja?	BAJA: Liderazgo 2,2 / Colaboración y Redes y 2,4.
	Sorprenden los resultados en algún área? ¿Por qué?	Sorprenden los bajos resultados otorgados por el equipo directivo en el área de Liderazgo.
Análisis de resultados tomando como referencia las áreas de forma individual	Teniendo en cuenta los distintos grupos ¿Qué áreas son la mayor y menor valoradas?	Destaca el área del Liderazgo con resultados más bajos recogidos por el Equipo Directivo. Los docentes valoran con menor puntuación la Competencia digital de los alumnos y éstos la Colaboración y Redes. El Equipo Directivo valora con mayor puntuación la Pedagogía, apoyos y recursos. Los alumnos y los docentes dan mayor puntuación a la Pedagogía e implementación en el aula. Los docentes también dan un valor más alto a Infraestructura y equipos.
	¿Existen diferencias importantes entre las respuestas de los tres grupos?	En los bloques A, B y F existe una diferencia de 0,8 entre la percepción del área mejor y peor valorada. La mayor diferencia se da en dos áreas A y F. En el apartado A, la diferencia se produce entre el equipo directivo y el profesorado de 0,9. La misma diferencia se aprecia en el apartado F entre los alumnos y el Equipo Directivo.
	¿Cuál podría ser la causa?	En el apartado A, porque existe una implementación tecnológica pero no hay una planificación para su uso, debido a la carga burocrática que limita el tiempo de preparación y uso. En el apartado F, se debe a la falta de puesta en práctica de las destrezas digitales del alumnado.
Análisis de las preguntas "Otras áreas"	Factores que limitan el uso de las tecnologías	Los aspectos más negativos serían los referidos a la falta de fondos, el equipo digital insuficiente y la falta de tiempo para el profesorado.
	Factores negativos para aprendizaje mixto	Destaca negativamente el tiempo que dispone el profesorado para el desarrollo de material para el aprendizaje, el acceso limitado del alumnado a dispositivos digitales por obsolescencia de los equipos disponibles y la baja competencia digital de las familias.
	Factores positivos para el aprendizaje mixto	Como aspecto positivo destacar la comunicación con las familias a través de la plataforma digital y negativamente la falta de experiencia digital y de participación en redes profesionales digitales, de ahí la necesidad de elaborar este plan.
	Utilidad de las actividades DPC	Los profesores valoran mayoritariamente el desarrollo profesional en línea y el desarrollo profesional a través de la colaboración.
	Seguridad al utilizar la tecnología	El aspecto mejor considerado por el profesorado se relaciona con lo referido a la comunicación, mientras lo menos valorados va referido a la retroalimentación y el apoyo.
	Porcentaje de tiempo	Un 32% del profesorado ha utilizado en los últimos 3 meses las tecnologías digitales en más del 50% de su tiempo, mientras que el 41% lo ha utilizado menos del 25%. Estos resultados pueden ser debido a que los niveles superiores disponen de recursos dentro de las clases.
	Adopción de la tecnología	La mayoría del profesorado utiliza las nuevas tecnologías al mismo tiempo que el resto del profesorado. Entre un 20% y 30% se consideran innovadores en la exploración de nuevas tecnologías.
	Uso de la tecnología	De este cuestionario se desprende que el 91% del alumnado utiliza la tecnología en el hogar para el ocio durante más de una hora al día. Por otro lado, el uso de la tecnología en el centro se puntúa con un 3 por el 78%

	del alumnado, considerándose que se utiliza al menos una vez por semana, pero no todos los días. Sólo el 51% usa las tecnologías con fines de aprendizaje, mientras que responden anteriormente un 91% que utilizan todos los días las tecnologías para realizar tareas escolares, por lo que consideramos que no han entendido bien las preguntas, en su mayoría, ya que un resultado contradice al otro.
Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo	El 73% del alumnado tiene acceso a un dispositivo adecuado frente al 9% que tiene un dispositivo en casa compartido que puede usar pero no siempre está a su disposición. Por ese motivo, existen en el centro dispositivos digitales que se prestan a los alumnos que lo necesitan..
Conocimiento técnico del alumnado	<p>Cuando el alumnado trabaja en casa con las tecnologías digitales, es el 87,2 % el que señala que sabe usar las aplicaciones/software sin ayuda.</p> <p>En cuanto a la conectividad, es el 14,9 % el que tiene problemas en este aspecto.</p> <p>Por otro lado, sólo el 50% de los alumnos encuestados indica que han sido informados sobre cómo deben usar los dispositivos. Por consiguiente, este sería un punto a tratar como objetivo a incluir en el PDC.</p> <p>En cuanto al uso de las tecnologías en el hogar, cabe destacar, la necesidad de formar a los padres en su papel como acompañante en el proceso de E/A digital.</p>
CONCLUSIONES	
	<p>Para el área de <i>Liderazgo</i> se tendría que diseñar una línea de actuación con una buena información entre el equipo directivo y el profesorado.</p> <p>En cuanto a <i>Colaboración y Redes</i> los datos salen con baja puntuación en conocimiento técnico de solución de problemas digitales, y un bajo índice de conciencia digital en cuanto a uso y riesgos de estos medios.</p> <p>Sale a mejorar los <i>Tiempos y Espacios de encuentro</i> entre los docentes del centro para la reflexión y debate.</p> <p>En general, el desarrollo de las competencias digitales del alumnado se está implantado en el centro, existiendo varias áreas con algún margen de mejora.</p> <p>Prácticamente aunque algunos de estos ítems mencionados tienen una valoración media-baja, son oportunidades para el desarrollo digital.</p> <p>Hay que reflexionar sobre las diferencias que hay de resultados en el área H (,entre el equipo directivo y los profesores).</p> <p>Se ha obtenido baja valoración en la competencia digital técnica del alumnado.</p> <p>Y en cuanto al área de evaluación como era de esperar salen bajas puntuaciones.</p> <p>En general, como pauta común existe falta de tiempo para desarrollar más el conocimiento digital en el profesorado.</p>

TABLA V. Análisis SELFIE.

3.3. DAFO

Una vez realizado el cuestionario SELFIE y estudiado el informe que nos proporciona, se realiza el análisis DAFO.

ANÁLISIS DAFO	
FORTALEZAS	DEBILIDADES
A.LIDERAZGO. Puntuación baja que refleja altas expectativas y motivación del equipo directivo.	A.LIDERAZGO. Necesidad de desarrollo de estrategia digital compartida.

<p>Transparencia y apertura a las familias</p> <p>C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS. Alta disposición de medios y recursos y un buen acceso a internet. °</p> <p>D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO. Alta participación e implicación de la comunidad educativa.</p> <p>Buena predisposición y comunicación entre el profesorado.</p> <p>E. PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS. Buena comunicación entre la comunidad educativa. Alta valoración de la búsqueda de recursos abiertos por el profesorado.</p> <p>Compromiso unificado del profesorado por ofertar el mejor servicio público al alumnado y a las familias.</p>	<p>Tiempo para explorar la enseñanza digital.</p> <p>B. COLABORACIÓN Y REDES. Necesidad de concienciar en el alumnado sobre los usos y riesgos de los medios digitales.</p> <p>Falta de competencia para solucionar dificultades técnicas básicas.</p> <p>Búsqueda de espacios y tiempos de reflexión y debate entre el profesorado.</p> <p>H.COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNO Necesidad de igualar y ajustar la percepción entre el equipo directivo y el profesorado en referencia a la competencia digital del alumnado.</p> <p>OTRAS ÁREAS. Escaso conocimiento técnico del alumnado.</p> <p>G. PRÁCTICAS DE EVALUACIÓN. Falta de comunicación y feedback que permitan el análisis de resultados entre alumnado y entre alumnado y docentes.</p>
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>A. LIDERAZGO. Nueva modalidad de enseñanza potencia las posibilidades de cambio.</p> <p>C. C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS. Dispositivos para alumnado</p> <p>E. PEDAGOGÍA: APOYOS Y RECURSOS. Comunicación con la comunidad educativa.</p> <p>Facilidad para interactuar con entornos virtuales externos del aprendizaje</p>	<p>A. LIDERAZGO. Falta de tiempo para explorar las posibilidades de la enseñanza digital.</p> <p>C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS. Dispositivos digitales obsoletos</p> <p>H.COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNO Baja competencia digital de las familias. Brecha digital (10% aprox) Media de 2 alumnos por aula.</p> <p>Definir la competencia digital a alcanzar por el alumnado al final de la etapa y su secuenciación para cada uno de los ciclos.</p>

TABLA VI. Análisis DAFO. (Véase la propuesta de factores internos y externos en la “Guía para la elaboración del PCD”).

4. PLAN DE ACCIÓN

Tras el análisis llevado a cabo por el centro, sobre la base del informe SELFIE y el estudio DAFO, determinamos los objetivos de nuestro PDC y las acciones necesarias para su consecución.

4.1. Objetivos

Una vez definidas nuestras metas, y acorde con la misión y visión del centro, consideramos que los objetivos que nos ayudan a lograrlas son:



SELECCIÓN DE OBJETIVOS						
Nº	DIMENSIÓN	ÁREA	OBJETIVO	TEMPORALIZACIÓN		
				1T	2T	3T
1	ORGANIZACIÓN	A. LIDERAZGO	A.1. Liderar y organizar la estrategia digital del centro.	X		
2	ORGANIZACIÓN	A. LIDERAZGO	A.2. Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.	X		
3	ORGANIZACIÓN	A. LIDERAZGO	A.4. Implantar un plan estratégico de organización, gestión y uso de espacios, equipamientos y recursos digitales.			X
4	ORGANIZACIÓN	B. COLABORACIÓN Y REDES	B.2. Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).	X		
5	ORGANIZACIÓN	B. COLABORACIÓN Y REDES	B.3. Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias...).	x		
6	ORGANIZACIÓN	B. COLABORACIÓN Y REDES	B.5. Determinar canales de información y comunicación externa (web de centro, blog de aula, blog de AMPA, RRSS, folletos informativos...).	X		
7	ORGANIZACIÓN	C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	C.2 Impulsar espacios y equipamientos que fomenten metodologías activas y uso de TIC y TAC			X
8	ORGANIZACIÓN	C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS	C.7. Implementar medidas de apoyo para el alumnado con dificultades de acceso a internet y a la compra de dispositivos.		X	
9	PEDAGOGÍA		D.3. Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.			X

TABLA VII. Selección de objetivos. (Puede cumplimentarse, en su caso, con las propuestas recogidas en la "Guía para la elaboración del PDC" o incluirse otros que se consideren oportunos)

4.2. Acciones e indicadores de logro

Tras la selección de objetivos, se establecen las acciones que se han de llevar a cabo para su cumplimiento.

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: A. LIDERAZGO				
OBJETIVO: A.1. Liderar y organizar la estrategia digital del centro				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización



A.1.1. Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1 Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.		Director	1º Trimestre
A.1.2. Elaboración del PDC.	i.A.1.2. Se ha elaborado el PDC		Equipo dinamizador	1º Trimestre
A.1.3. Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3. El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.	Página web, redes sociales y plataformas de difusión de información.	Equipo dinamizador	1º Trimestre
A.1.4. Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4. Se ha revisado la estrategia digital de centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o acciones.		Equipo Dinamizador	1º Trimestre
SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: A LIDERAZGO				
OBJETIVO: A.2. Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.2.1. Establecer la relación de los puntos del PDC con los planes y proyectos institucionales de centro.	i.A.2.1. El PDC se ha integrado en los diferentes planes y proyectos institucionales de centro.		Equipo Dinamizador	1º Trimestre
SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: A. LIDERAZGO				
OBJETIVO: A.4. Implantar un plan estratégico de organización, gestión y uso de espacios, equipamientos y recursos digitales.				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.4.1. Diseño del protocolo de uso de espacios y recursos digitales.	i.A.4.1. Se ha diseñado el protocolo de uso de espacios y recursos digitales.		Equipo Dinamizador	3º Trimestre



SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: A. LIDERAZGO				
OBJETIVO: B.2. Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
B.2.1. Elección del responsable de comunicación y delimitación de funciones.	i.B.2.1. Se ha nombrado un responsable de comunicación y establecido sus funciones.		Equipo Dinamizador	1º Trimestre
SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: B. COLABORACIÓN Y REDES				
OBJETIVO: B.3. Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias...).				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
B.3.1. Elección de canales de comunicación entre equipo directivo, docentes y el resto de los profesionales del centro (PAS, personal no docente...).	i.B.3.1. Se han elegido canales de comunicación entre el equipo directivo y el resto de los profesionales.	Correo corporativo. Edvoice. Google Drive	Equipo Dinamizador	Primer Trimestre
B.3.2. Elección de canales de comunicación entre los docentes.	i.B.3.2. Se han escogido canales de comunicación entre los docentes.	Correo corporativo. Google Drive	Claustro	Primer Trimestre
B.3.3. Elección de canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	i.B.3.3. Se han seleccionado canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	Correo corporativo. Edvoice.	Claustro	Primer Trimestre
SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: B. COLABORACIÓN Y REDES				
OBJETIVO: B.5. Determinar canales de información y comunicación externa (web de centro, blog de aula, blog de AMPA, RRSS, folletos informativos...).				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización



B.5.1. Adaptación y actualización de la web para que la comunidad educativa y el resto de la población pueda acceder fácilmente a la información y documentos institucionales.	i.B.5.1. Se ha adaptado y actualizado la web del centro.		Community Manager Educativo: Alicia Martínez García	1º Trimestre
B.5.2. Puesta en marcha de RRSS, determinando responsables, destinatarios y protocolo de uso.	i.B.5.2-1 Se ha nombrado a un responsable de RRSS		Community Manager Educativo: Alicia Martínez García	1º Trimestre
	i.B.5.2-2 Se han determinado las RRSS que utilizará el centro, así como los destinatarios de las mismas		Community Manager Educativo	1º Trimestre
	i.B.5.2-3 Se ha diseñado y difundido el protocolo de uso de las RRSS del centro		Community Manager Educativo	1º Trimestre

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA:C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

OBJETIVO: C.2 Impulsar espacios y equipamientos que fomenten metodologías activas y uso de TIC y TAC

SITUACIÓN ACTUAL:

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
C.2.1. Diseño y establecimiento de espacios para las distintas áreas del Aula del Futuro (AdF).	i.C.2.1. Se han diseñado y establecido espacios para las distintas áreas del AdF.		Equipo Dinamizador	2º Trimestre
C.2.3. Definición del equipamiento tecnológico a utilizar en cada nivel o etapa educativa.	i.C.2.3. Se ha definido el equipamiento tecnológico a utilizar en cada nivel o etapa educativa.		Equipo Dinamizador	2º Trimestre

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA:C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

OBJETIVO: C.7. Implementar medidas de apoyo para el alumnado con dificultades de acceso a internet y a la compra de dispositivos.

SITUACIÓN ACTUAL:

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
--------	--------------------	---------------------	--------------	-----------------



C.7.2. Desarrollo de protocolos para ayuda al alumnado tendente a reducir la "brecha digital" (préstamos dispositivos)	i.C.7.2. Se han desarrollado protocolos de préstamo de dispositivos.		Claustro	2º Trimestre
SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN				
ÁREA: D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO				
OBJETIVO: D.3. Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.				
SITUACIÓN ACTUAL:				
Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
<p>D.3.1. Inclusión y desarrollo de formación digital en el Plan de Formación de centro que aborde, entre otros, los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de modelos metodológicos y estrategias de utilización de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza. • Elaboración de materiales educativos digitales accesibles e integración didáctica de las competencias digitales. 	i.D.3.1 Se ha incluido y desarrollado en el PFC, formación relacionada con estrategias metodológicas digitales.	<p>Aula plumier.</p> <p>Google Classroom.</p> <p>Liveworksheet.</p> <p>ScratchJr</p>	Equipo Dinamizador	3º Trimestre

5. RUTA FORMATIVA DIGITAL DEL CENTRO

En base a los objetivos propuestos, el centro educativo establece la siguiente ruta formativa digital necesaria para la consecución de los mismos, y así convertirnos en una organización digitalmente competente.



OBJETIVO	ACCIÓN FORMATIVA	TEMPORALIZACIÓN
D.3. Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.	Intercambio de experiencias entre docentes del centro. Asistencia a jornadas, seminarios y conferencias.	A lo largo del curso.
C.4. Definir entornos de aprendizaje virtuales para aprovechar u optimizar el uso de las tecnologías de aprendizaje digital: EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje).	Curso de formación en Moodle y la utilización del aula virtual de murciaeduca y la integración de actividades en paquetes SCORM.	Curso 24-25. Segundo trimestre.
C.2 Impulsar espacios y equipamientos que fomenten metodologías activas y uso de TIC y TAC	Curso de formación en la utilización del "aula del futuro" y sus elementos y posibilidades.	Curso 24-25. Primer trimestre.

TABLA IX. Ruta formativa digital de centro.

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO

En la siguiente tabla, podemos observar los planes y proyectos de nuestro centro donde el PDC queda integrado.

INCLUSIÓN DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO	
DOCUMENTO	CONTRIBUCIÓN DEL PDC A LOS DOCUMENTOS DEL CENTRO
Proyecto Educativo	Apartado B. Valores , fines y prioridades. Una de las prioridades de actuación del centro es contribuir al desarrollo de la competencia digital.
	Apartado C. Concreción del currículo a través de la propuesta curricular. Los aspectos incluidos en el Plan Digital, deben concretarse en las competencias específicas, en la concreción de los criterios de evaluación y saberes básicos de cada una de las áreas.
	Apartado E. Tratamiento de los temas transversales. Los contenidos digitales deben impregnar y ser incluidos en las programaciones de cada una de las áreas.
P.E. Estrategia Digital del Centro	Apartado G. Estrategia Digital del Centro. Desarrolla y materializa los aspectos incluidos en este Plan Digital de Centro.
P.E. Plan de Mejora	Apartado H. Plan de Mejora. Uno de los elementos a incluir es el desarrollo y sistematización de la estrategia digital del centro.

P.E. Plan de Convivencia	Apartado I. Plan de Convivencia. Incluido las normas de uso de los medios digitales y las actuaciones en caso contrario.
P.E. Plan de Atención a la Diversidad	Apartado J. Plan de Atención a la Diversidad. Inclusión del Plan para la mejora en la consecución de las competencias digitales. Uso en medidas ordinarias y específicas.
P.E. Plan de Lectura	Apartado L. Plan de Lectura. Lectura mediante recursos digitales. Plataforma Edutecarm
P.E. Plan de Acción Tutorial	Plan de Acción Tutorial. Inclusión en los temas a tratar con el grupo de alumno sobre el uso y peligros de los medios tecnológicos.
PGA. Proyecto de Dirección	Apartado 3. Proyecto de Dirección. Planificación, diseño e implementación de la estrategia digital del centro y el plan Digital del Centro.
PGA. Documento de Organización y funcionamiento.	Apartado 5. Documentos de Organización y Funcionamiento de Centro. Inclusión de las normas de uso de dispositivos y uso de instalaciones en las normas de organización del centro. Elaboración de horario de uso de los dispositivos.
PGA. Plan de Educación para la salud	Apartado 7. Planes y proyectos no incluidos en el PE. Influencia de los medios de comunicación y seguridad digital. Educación postural y sedentarismo derivado del uso de las tecnologías
PGA. Programa Bilingüe	Apartado 7. Planes y proyectos no incluidos en el PE. Aplicación de aplicaciones y recursos digitales en la mejora de la lengua extranjera.
PGA. Plan para el Fomento de la Actividad Física y Deporte	Apartado 7. Planes y proyectos no incluidos en el PE. Uso de dispositivos digitales como medio de investigación y registro de aprendizajes

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



7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

La difusión del PDC se realizará en distintos momentos y por distintos cauces de comunicación con el fin de asegurar que nuestra comunidad educativa es conocedora del proceso de transformación digital del centro.

DIFUSIÓN DEL PDC			
CANAL DE DIFUSIÓN DIGITAL	RESPONSABLE	DESTINATARIOS	URL
EDVOICE	Equipo Directivo	Familias	Plataforma de comunicación escolar - Additio (additioapp.com)
RRSS	Pedro Asensio Alicia Martínez José Javier Bernal	Comunidad Educativa	FACEBOOK: https://www.facebook.com/profile.php?id=100054527406763 INSTAGRAM: instagram.com Web del centro: Colegio Bilingüe Saavedra Fajardo. Algezares Página del Colegio Bilingüe de la Región de Murcia "Saavedra Fajardo" de Algezares (colegiosaavedrafajardo.es) Twitter: https://twitter.com/ceipfajardo?lang=es

TABLA XI. Difusión del PDC.

8. EVALUACIÓN

El PDC es un documento vivo y, como tal, está sujeto a continuas revisiones y propuestas de mejora. Estas revisiones se llevan a cabo evaluando el grado de cumplimiento de los objetivos y teniendo en cuenta los indicadores de logro de las acciones desarrolladas.

8.1. Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos

Para poder establecer si las acciones diseñadas para la consecución de nuestros objetivos se han logrado de manera efectiva, tenemos que valorar el nivel de consecución de las mismas, así como el nivel de consecución de los objetivos, quedando plasmado en la siguiente tabla:



EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA: A. LIDERAZGO

OBJETIVO: A.1. Liderar y organizar la estrategia digital del centro

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.1.1. Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1 Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.				
A.1.2. Elaboración del PDC.	i.A.1.2. Se ha elaborado el PDC				
A.1.3. Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3. El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.				
A.1.4. Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4. Se ha revisado la estrategia digital de centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o acciones.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA: A. COLABORACIÓN Y REDES

OBJETIVO: A.2. Impulsar la integración de la estrategia digital en los diferentes documentos de centro.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.2.1. Establecer la relación de los puntos del PDC con los planes y proyectos institucionales de centro.	i.A.2.1. El PDC se ha integrado en los diferentes planes y proyectos institucionales de centro.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			

PROPUESTAS DE MEJORA:

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA: C. LIDERAZGO

OBJETIVO: A.4. Implantar un plan **estratégico de organización, gestión y uso de espacios, equipamientos y recursos digitales.**

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
A.2.1. Establecer la relación de los puntos del PDC con los planes y proyectos institucionales de centro.	i.A.2.1. El PDC se ha integrado en los diferentes planes y proyectos institucionales de centro.				

NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			
PROPUESTAS DE MEJORA:					
EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN					
ÁREA: COLABORACIÓN Y REDES					
OBJETIVO: B.2. Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.2.1. Elección del responsable de comunicación y delimitación de funciones.	i.B.2.1. Se ha nombrado un responsable de comunicación y establecido sus funciones.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			
PROPUESTAS DE MEJORA:					
EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN					
ÁREA: COLABORACIÓN Y REDES					
OBJETIVO: B.3. Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias...).					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.3.1. Elección de canales de comunicación entre equipo directivo, docentes y el resto de los profesionales del centro (PAS, personal no docente...).	i.B.3.1. Se han elegido canales de comunicación entre el equipo directivo y el resto de los profesionales.				
B.3.2. Elección de canales de comunicación entre los docentes.	i.B.3.2. Se han escogido canales de comunicación entre los docentes.				
B.3.3. Elección de canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	i.B.3.3. Se han seleccionado canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			
PROPUESTAS DE MEJORA:					
EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN					
ÁREA: COLABORACIÓN Y REDES					
OBJETIVO: B.5. Determinar canales de información y comunicación externa (web de centro, blog de aula, blog					

de AMPA, RRSS, folletos informativos...).

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
B.3.1. Elección de canales de comunicación entre equipo directivo, docentes y el resto de los profesionales del centro (PAS, personal no docente...).	i.B.3.1. Se han elegido canales de comunicación entre el equipo directivo y el resto de los profesionales.				
B.3.2. Elección de canales de comunicación entre los docentes.	i.B.3.2. Se han escogido canales de comunicación entre los docentes.				
B.3.3. Elección de canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	i.B.3.3. Se han seleccionado canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.				
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			

PROPUESTAS DE MEJORA:

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA:C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

OBJETIVO: C.2 Impulsar espacios y equipamientos que fomenten metodologías activas y uso de TIC y TAC

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
C.2.1. Diseño y establecimiento de espacios para las distintas áreas del Aula del Futuro (AdF).	i.C.2.1. Se han diseñado y establecido espacios para las distintas áreas del AdF.				
C.2.3. Definición del equipamiento tecnológico a utilizar en cada nivel o etapa educativa.	i.C.2.3. Se ha definido el equipamiento tecnológico a utilizar en cada nivel o etapa educativa.				
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			

PROPUESTAS DE MEJORA:

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN

ÁREA:C. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

OBJETIVO: C.7. Implementar medidas de apoyo para el alumnado con dificultades de acceso a internet y a la compra de dispositivos.

ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3



C.7.2. Desarrollo de protocolos para ayuda al alumnado tendente a reducir la "brecha digital" (préstamos dispositivos).	i.C.7.2. Se han desarrollado protocolos de préstamo de dispositivos.				
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			
PROPUESTAS DE MEJORA:					
EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN					
ÁREA: D. DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO					
OBJETIVO: D.3. Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
D.3.1. Inclusión y desarrollo de formación digital en el Plan de Formación de centro que aborde, entre otros, los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de modelos metodológicos y estrategias de utilización de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza. Elaboración de materiales educativos digitales accesibles e integración didáctica de las competencias digitales. 	i.D.3.1 Se ha incluido y desarrollado en el PFC, formación relacionada con estrategias metodológicas digitales.				
NIVEL DE CONSECUCCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media:			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

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



8.2. Evaluación final del PDC y propuestas de mejora

En la evaluación final del PDC consideramos los siguientes aspectos:

EVALUACIÓN FINAL PDC	
ANÁLISIS DE OBJETIVOS	NÚMERO
PROPUESTOS INICIALMENTE	
NO INICIADOS	
ALCANZADOS CON NIVEL INSUFICIENTE O BÁSICO	
ALCANZADOS CON NIVEL SATISFACTORIO O DESTACADO	

VALORACIÓN DE RESULTADOS
DE LOS OBJETIVOS:
DEL EQUIPO DE DINAMIZADORES:
MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO EDUCATIVO:

TABLA XIII. Evaluación final del PDC

Los resultados obtenidos, tras realizar la evaluación del PDC, quedarán reflejados en la Memoria Anual del centro, así como las propuestas de mejora que se hayan considerado oportunas.

Además, resulta aconsejable realizar, con carácter bianual, una comparativa de la situación del centro volviendo a evaluar la competencia digital del mismo a través de la herramienta SELFIE.

ESTRATEGIA DIGITAL DEL CENTRO

9.1. Introducción y justificación de la implantación del SENDA.

La Recomendación 2018/ C198/01 del Consejo Europeo, de 22 de mayo, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, incluye la competencia digital, junto con la lectoescritura y el cálculo, entre las capacidades básicas a las que se debe prestar especial atención.

El artículo 2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, recoge entre los fines del sistema educativo español el de la capacitación para garantizar la plena inserción del



alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales.

Así, en el artículo 111 bis relativo a las TIC, dispone que se promoverá el uso de éstas en las aulas, por parte de las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros, como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje, estableciendo el artículo 121.1 que el Proyecto Educativo de Centro recogerá la estrategia digital de los centros educativos.

Este nuevo modelo debe permitir a los alumnos y a las alumnas el acceso, desde cualquier lugar y en cualquier momento, a los entornos de aprendizaje disponibles en los centros docentes.

Esta nueva situación educativa hace que, desde los centros, sea necesario establecer una respuesta educativa acorde a las necesidades e interés del alumnado y adaptada a las exigencias que la sociedad actual reclama. Por todo ello, la estrategia digital diseñada por el centro, pretende desarrollar en el alumnado las herramientas necesarias que permita jugar un papel activo en la sociedad actual y futura, dotar de los conocimientos necesarios que le permita al alumnado alcanzar una competencia digital que permita un adecuado paso a la etapa de secundaria.

El alumnado del CEIP Saavedra Fajardo tiene un conocimiento digital básico e incluso, en muchos de los casos, nulo que hace que sea necesario poder intensificar su formación en el uso de estos medios. El programa SENDA, se convierte en la forma adecuada de intensificar su uso, permitir su conocimiento, así como identificar sus riesgos.

9.2. Contexto y análisis de la situación:

a. Docentes que usan los medios digitales en su práctica docente.

Los medios digitales son utilizados de forma mayoritaria en los niveles superiores. Los cursos de 5º y 6º, disponen de los recursos necesarios para poder desarrollar su proceso educativo mediante el uso de estos recursos. En las áreas de lengua castellana y Literatura, Ciencias naturales, Ciencias Sociales y Lengua extranjera: inglés, se usa de manera combinada los libros de texto y los recursos digitales.

El área de Profundización Educativa, Educación en Valores Cívicos y Éticos y Educación Física, es desarrollada de manera íntegra mediante el uso de los medios digitales. En estas áreas se pretende que el alumnado adquiera el manejo básico de una variedad de herramientas y recursos digitales como forma de alcanzar el conocimiento necesario que permita su aprovechamiento en el resto de las áreas.

b. Uso de las TIC y presencia en la gestión del centro y en los procesos administrativos (centros, familias, docentes).

Los procedimientos administrativos en los que son utilizadas las TIC son:

Con respecto al centro y los docentes:

- Las convocatorias de órganos colegiados y actas son enviadas por email.



- Las comunicaciones de ausencias se realizan por medio de la aplicación WhatsApp para facilitar su celeridad.
- Toda la documentación del centro está disponible para todo el profesorado a través de Google Drive mediante archivos compartidos.
- Realización de reuniones del equipo directivo con otros órganos por medio de Google Meet o similares
- Participación en actividades de formación por medio de Google Meet o similares.
- Publicación de actividades y talleres en redes sociales como Facebook, Instagram, y “X”.
- Publicación de información académica y administrativa en la web del centro www.colegiosaavedrafajardo.es
- La programación de las áreas y la evaluación se realiza por medio de ANOTA.
- La gestión administrativa del centro se desarrolla por medio de la aplicación Plumier XXI.
- Otras gestiones administrativas por medio de; ADA (Admisión de alumnos), bancodelibros.murciaeduca.es (gestión banco de libros), ayudadelibros.com (ayudas alumnado 1º y 2º), GEMUR (gestión económica), Sede electrónica, portafirmas, Cominter...

Con respecto a las familias:

- Envío de notificaciones masivas del centro por medio de la plataforma Additio.
- Envío de notificaciones masivas de aula por medio de Google Classroom.
- Envío de información individualizada por medio de emails.

c. Inclusión de las TIC en la gestión del aula.

Todos los docentes del centro realizan su programación por medio de ANOTA. Esta aplicación será igualmente utilizada para la evaluación del alumnado, facilitando el paso de las notas a plumier XXI.

Para realizar el control de asistencia y la comunicación de faltas y retrasos, será utilizada la web de profesores Plumier XXI.

La gestión académica será desarrollada por medio de Classroom, siendo igualmente utilizado como forma de comunicación con el alumnado y las familias.

La gestión del aula y el comportamiento de los alumnos se realizará para los cursos inferiores mediante ClassDojo, mientras que en el tercer ciclo se empleará ClassCraft.



d. Análisis de los recursos materiales existentes (dotación informática, espacios físicos disponibles, servicios que se prestan, recursos para el aprendizaje virtual...).

Recursos Informáticos	Ubicación	Servicio que presta
12 Tablets	Aula 5ºA	Asignada a cada uno de los alumnos del aula para su uso en clase
13 Tablets	Aula 5ºB	Asignada a cada uno de los alumnos del aula para su uso en clase
26 Tablets	Aula 6º	Asignada a cada uno de los alumnos del aula para su uso en clase
5 Tablets	Profesores	Asignada a docentes para preparación de trabajo de aula.
3 Tablets	Aula Infantil 3	Dotación para el trabajo por rincones en el aula.
3 Tablets	Aula Infantil 4	Dotación para el trabajo por rincones en el aula.
3 Tablets	Aula Infantil 5a	Dotación para el trabajo por rincones en el aula.
3 Tablets	Aula Infantil 5b	Dotación para el trabajo por rincones en el aula.
2 Chromebook	Aula 5ºA	Cedidos a alumnado concreto para el trabajo diario en el aula.
2 Chromebook	Aula 5ºB	Cedidos a alumnado concreto para el trabajo diario en el aula.
4 Chromebook	Prestados	Dispositivos prestados a alumnado para reducir brecha digital.
1 Carro	Aula de 6º	Carga de las aulas propias del curso
1 Carro	Aula de 5ºB	Carga de las aulas propias del curso
1 Carro	Aula Plumier	Actualmente sin uso a la espera de recibir dotación por la Consejería
16 Ordenadores	Aula Plumier	Para uso del alumnado de 1º a 4º de primaria
3 Ordenadores	Sala de Profesores	Material propio para el trabajo personal docente
1 Pantalla interactiva	Aula EDIT	Pantalla en aula EDIT para proyecciones y presentaciones de proyectos



9.3. Diseño del SENDA en el centro:

a. Etapas donde se implanta el SENDA.

El SENDA será desarrollado en el curso 2023/24 en la etapa de primaria.

b. Implantación del SENDA en la etapa.

El Claustro de profesores defiende la idea de intensificar el uso de dispositivos digitales en los cursos superiores de la etapa de primaria, mientras que en el resto de niveles, su uso vaya más dirigido a una puesta en contacto con los dispositivos y herramientas que posteriormente sea necesario utilizar en los cursos superiores.

De manera transversal, todos los cursos que imparten profundización educativa desarrolla dentro del área, contenidos de programación adecuado a cada uno de los niveles.

c. Asignaturas que se van a impartir en el SENDA.

Los medios digitales son utilizados de forma mayoritaria en los niveles superiores. Los cursos de 5º y 6º, disponen de los recursos necesarios para poder desarrollar su proceso educativo mediante el uso de estos recursos. En las áreas de lengua castellana y Literatura, Ciencias naturales, Ciencias Sociales, Lengua extranjera: inglés y Educación Física se usa de manera combinada los libros de texto y los recursos digitales.

El área de Profundización Educativa, Educación en Valores Cívicos y Éticos y Educación Física, es desarrollada de manera íntegra mediante el uso de los medios digitales. En estas áreas se pretende que el alumnado adquiera el manejo básico de una variedad de herramientas y recursos digitales como forma de alcanzar el conocimiento necesario que permita su aprovechamiento en el resto de las áreas.

d. Dominio de correo electrónico que usarán profesorado y alumnado para el desarrollo del SENDA.

Todo el profesorado hará uso de su correo corporativo @murciaeduca.es, mientras que el alumnado hará lo propio con los correos del alumnado asignado por la Consejería de Educación @alu.murciaeduca.es

e. Plataformas educativas, aplicaciones y herramientas que se van a usar en el desarrollo del SENDA para impartir asignaturas, materias, áreas o ámbitos.

- Plataformas educativas, aplicaciones y herramientas que se van a usar en el desarrollo del SENDA para impartir las áreas.

En este apartado quedan recogidas las aplicaciones y herramientas que serán **utilizadas por los docentes en el desarrollo de su labor educativa**. Cabe destacar que aquellas herramientas resaltadas en color son de uso frecuente en el aula. Por su parte, el resto de herramientas serán utilizadas de manera ocasional.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN Y USO
-------------	-------------------



TIC	
CLASSDOJO	Herramienta de gestión del aula y de comunicación con las familias y alumnos utilizándose como plataforma para regular el comportamiento de los alumnos a través de un sistema de puntos positivos y negativos encaminados a conseguir determinadas recompensas en el aula. Compartiremos también aquí experiencias y fotografías con las familias que podrán descargar la aplicación a través del correo corporativo. Existirá la posibilidad de canjear los puntos obtenidos por premios para motivar a los alumnos.
PLICKERS	Esta herramienta permite realizar evaluaciones en el aula, a través de preguntas de opción múltiple o de verdadero y falso. Consiste en la realización de preguntas que el alumno debe contestar mediante la posición en la que coloque el código QR. El docente mediante tablet o móvil registra las respuestas.
PIXTON	Permite que el alumno elabore un comic en el que selecciona fondo, personajes que puede personalizar (ropa, color del pelo, la forma del pelo...), elige la posición de los personajes, elaborar los textos en bocadillos, caras y acciones.
BAMBOOZLE	Herramienta para crear juegos de preguntas y respuestas. Solo requiere una pantalla para proyectar las preguntas, los alumnos no necesitan dispositivos para jugar. Pueden jugar de 2 a 4 equipos. Preguntas numeradas que el equipo da respuesta el profesor marca respuesta. Los aciertos o errores pueden ser castigados o bonificados.
EDPUZZLE	Permite crear vídeos, organizarlos por carpetas, poner nuestra voz al vídeo, añadir notas de audio e introducir preguntas, para mandarlos a los alumnos El docente puede comprobar quién ha visionado el video, cuántas veces, qué preguntas ha acertado...
GENIALLY	Con ella podremos crear presentaciones interactivas, juegos, posters, infografías... Permite incluir el texto con múltiples opciones, imágenes, recursos de diferentes tipos (iconos, formas, escenarios, ilustraciones, mapas...), elementos interactivos, smartblocks (conjunto de elementos ya diseñados por Genially), vídeos, audio, elementos de otras aplicaciones, fondo, incluir transiciones entre páginas....
GOOGLE FORMS	Aplicación que permite crear cuestionarios de preguntas con varias opciones de respuestas; respuestas abiertas, de elección múltiple, desplegadas.... Permite conocer las respuestas de forma individual o de manera resumida.
GOOGLE CALENDAR	Permite planificar tareas y eventos, introducir recordatorios y alarmas, enlaces de localización o meet.
GOOGLE DRIVE	Almacenamiento de información en la nube, permitiendo abrir y editar documentos en diferentes ubicaciones y mantener los cambios. Almacenamiento de información de 15 GB, con la cuenta @murciaaeduca.es ilimitado
GMAIL	Uso del correo electrónico
CLASSROOM	Aplicación de Google que funciona mediante el correo @alu.murciaeduca.es. Permite enviar mensajes al grupo de alumnos o individualmente, asignar tareas o crear eventos. Permite compartir todo tipo de archivos
GOOGLE DOCS	Su utilización se basa en aquellas situaciones en las que varios docentes deben trabajar sobre un mismo documento, permitiendo que las modificaciones realizadas sean compartidas
GOOGLE SPREADSHEET	Su utilización se basa en aquellas situaciones en las que varios docentes deben trabajar sobre un mismo documento, permitiendo que las modificaciones realizadas sean compartidas
GOOGLE PRESENTACIÓN	Se utiliza para realizar presentaciones, tanto al alumnado como al profesorado de manera rápida y simple, permitiendo ser compartidos los contenidos con el resto de personas.
GOOGLE SITES	Permite crear sitios web utilizando plantillas ya creadas. Permite publicar la web, insertar contenidos de otras web, insertar contenidos de Google Drive, Youtube, mapas...

KAHOOT	Herramienta que permite crear cuestionarios con varios tipos de respuesta (elección múltiple, verdadero o falso, respuesta corta, puzzle) Se valora la rapidez de la respuesta. Requiere que los alumnos disponga de dispositivo para contestar y ser proyectadas las preguntas en la pizarra digital. Elabora informes que permite almacenar.
PADLET	herramienta que permite almacenar y compartir contenido multimedia, es básicamente un muro digital el cual puede utilizarse como un tablón personal o una pizarra colaborativa. Podemos usarla para que los alumnos hagan trabajos en grupo , en un muro colaborativo que luego se puede compartir e incluso descargar e imprimir. Padlet permite insertar: imágenes, enlaces, documentos, videos, audios, presentaciones, entre otros.
QUIZZZ	Es una aplicación para hacer cuestionarios muy divertidos, en los que los participantes irán obteniendo puntos dependiendo de los aciertos en sus respuestas. Requiere que los alumnos utilicen dispositivo para contestar a las preguntas. Elabora informe de cada cuestionario
SOCRATIVE	Aplicación para evaluar a nuestros alumnos, podemos crear cuestionarios con preguntas tipo test, de verdadero-falso o abiertas. Los alumnos para contestar necesitan un dispositivo y pueden hacerlo en clase o en casa. Podemos escoger la opción de que los alumnos reciban los resultados de forma inmediata.
HEDBANZ	Colocación de imágenes en diadema para sr vistas por los demás pero no por uno mismo que tiene que adivinar. Permite trabajar contenido curricular. Entrena habilidades de orden superior; elaboración de hipótesis, inferencias, análisis diferencial, flexibilidad cognitiva
STORYTELLING	(Contar historias): Va más allá de contar una historia, lo podemos definir como el arte de contar, desarrollar y adaptar historias, dependiendo del contexto, interlocutor, finalidad y objetivos que se persiguen. Pretende dotar al alumnado de estrategias narrativas y técnicas inspiradas en escritores y guionistas, para transmitir un mensaje de forma inolvidable. Incorpora aspectos emocionales y pretende “enganchar” a quien te escucha a través de descripciones de personajes, ambientes, situaciones, conflictos, mensajes “que toquen la fibra”.
KNOWRE	Videojuego que tiene como finalidad del aprendizaje de las matemáticas. Knowre es una plataforma online de gamificación, disponible a través de la web, que incorpora retos sobre geometría y álgebra, siendo un complemento de apoyo para la explicación del profesor para afianzar los conocimientos mediante el juego.
CEREBRITI	Multiplataforma gratuita de juegos nacida en España con una doble función. Por un lado, el alumnado puede crear sus propios juegos educativos y por otro, pueden jugar a otros creados por alumnos o profesores, para trabajar contenidos curriculares y afianzar conocimientos
MINECRAFT EDUCATION EDITION	Es un videojuego clásico, aplicado a la educación. Permite crear entornos y contempla múltiples posibilidades formativas, pudiendo trabajar contenidos de diferentes áreas y materias curriculares. Ofrece la posibilidad de graduar la dificultad, pudiendo aplicarse a diferentes edades y etapas educativas.
PEAR DECK	Mediante esta aplicación, el profesorado puede convertir las clases de forma instantánea en bidireccionales, recibiendo un feedback continuo del progreso del alumnado. Mientras el docente explica, los estudiantes reciben diferentes contenidos en sus dispositivos, pudiendo ser desde preguntas, a imágenes o cualquier otro tipo de material de apoyo.
EDMOD	La introducción de las TEP (tecnologías del empoderamiento y la participación) en la educación, se incorpora a las aulas con esta aplicación un formato parecido a una red social, pero con fines educativos. Gracias a esta gamificación, el profesorado puede crear retos y ejercicios que el alumnado trabaja en red, otorgándoles un refuerzo no sólo curricular, sino social.
CLASSCRAFT	Consiste en un videojuego educativo que permite crear un mundo de fantasía con un gran atractivo visual. Desde esta plataforma se pueden posibilita crear diferentes personajes (guerreros, magos, sanadores), que de forma

	cooperativa, tendrán que superar diferentes misiones para ir avanzando en el juego y en el propio aprendizaje.
KUMUBOX	Las aplicaciones de flashcards utilizan la técnica de las tarjetas de memoria visual, utilizando la gestión del olvido como herramienta de aprendizaje. ANKI (que significa memorización en japonés), por ejemplo, es una plataforma para memorizar determinados contenidos utilizando tarjetas, a través de la repetición espaciada. BRAINSCAPE ofrece la posibilidad de crear y compartir juegos, muchos de ellos en español. Con una gran cantidad y variedad de tarjetas digitales, en ella podemos descargar todo tipo de materiales sobre distintas temáticas.
BRAINSCAPE	
ANKI	
TOOVARI	Esta aplicación desarrollada íntegramente en España, nos ofrece un entorno de aprendizaje dirigido a enseñar y formar a través del juego. Es una plataforma multijugador en la que podemos crear sesiones, para que nuestro alumnado trabaje unido poniendo a prueba sus conocimientos. Contempla además una parte de comunicación con los padres, ofreciendo un entorno en línea con la finalidad de aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.
PLAY BRIGHTER	Plataforma personalizable donde el profesorado puede crear entornos de aprendizaje donde incluir problemas, retos y misiones, para gamificar el día a día del aula. Es gratuita y se puede ajustar a las necesidades de diferentes edades.
LIVEWORKSHEET	Herramienta para trabajar fichas interactivas. Permite la creación de recursos propios y la elaboración de cuadernos individuales.
TRIVINET	Permite gamificar el aula utilizando el formato del popular juego del “Trivial” de forma online. Ofrece también la posibilidad de organizar de manera colaborativa con el alumnado, un trivial propio.
SCRATCH JR.	Es una aplicación para iniciación a la programación computacional a través de juegos, animaciones, etc.
WORDPRESS	Aplicación para realizar publicaciones del alumnado en formato blog.
LEGO WEDO 2.0	Herramienta para realizar construcciones de Lego robotizadas.
ARCADEMICS	Es una plataforma donde encontramos una recopilación de juegos multijugador interactivos. La finalidad es aprender jugando de forma online con otros compañeros. Incluye una gran cantidad de juegos para practicar el cálculo mental o aprender inglés. También permite jugar con alumnado de otros colegios.
CANVA	Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que se utiliza para crear presentaciones y gráficos para redes sociales

- Plataformas educativas, aplicaciones y herramientas que van a ser utilizadas por el alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este apartado se incluye la selección de aplicaciones y herramientas que deberán ser incluidas en cada uno de los cursos o niveles para su uso por el alumnado. Su selección se basa en la aplicación de los siguientes criterios:

- Se seleccionarán aquellas aplicaciones que resulten adecuadas al nivel madurativo del alumnado atendiendo a cada uno de los cursos.
- Se seleccionarán aquellas aplicaciones que resulten más funcionales en la actividad diaria y futura del alumnado.
- Serán consideradas aquellas tareas de uso gratuito y a disposición de usuarios.
- Se considerarán aquellas aplicaciones que mejor se adecuen a los planteamientos metodológicos que se desarrollan en el centro.



- Se considerarán las aplicaciones que favorezcan un mayor empleo de las tecnologías digitales como recurso en las diferentes áreas.
- Se seleccionarán aquellas herramientas que potencien un uso compartido entre el alumnado y entre alumnado y profesores.
- Serán considerados los riesgos potenciales que pueda suponer el uso de determinadas aplicaciones y herramientas.
- Será determinante el aspecto motivacional para la selección de las aplicaciones.
- Los recursos seleccionados cumplen la normativa de los derechos de autor y propiedad intelectual.

Las aplicaciones seleccionadas se incluirán en la programación de cada uno de los niveles indicados, dentro del área de profundización educativa, permitiendo que el alumnado alcance la competencia digital necesaria que permita el adecuado uso de los recursos digitales en los cursos y etapas siguientes.

Los cursos de 5º y 6º de educación primaria desarrollarán proyectos educativos de manera globalizada en los que se requiera el uso de las herramientas digitales, atendiendo a lo regulado en el resuelto segundo de la Resolución de 25 de octubre de 2023, por la que se convoca la selección de proyectos para la implantación de aulas EDIT, en el que se establece que el aula EDIT informática e idiomas, será destinada a diseñar y ejecutar proyectos con productos finales relacionados con las aplicaciones informáticas o los idiomas, así como según lo recogido en el artículo 19 de la LOE en el que se establece que los centros dedicarán un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas.

Los proyectos a desarrollar tendrán carácter globalizado abarcando diferentes áreas en el que se planteen problemas que deberán ser resueltos en grupo, de manera cooperativa, en la que cada grupo aporte un producto final que deba ser expuesto oralmente al resto de grupos.

Para poder conseguir alcanzar el dominio de las herramientas digitales que posibiliten una adecuada destreza en el desarrollo de los proyectos planteados, **será necesario que el alumnado trabaje de manera previa las siguientes aplicaciones** en los niveles indicados. Cabe destacar que aquellas herramientas resaltadas en color son de uso frecuente en el aula. Por su parte, el resto de herramientas serán utilizadas de manera ocasional.

CONTENIDOS PLAN DIGITAL DE CENTRO

INFANTIL	<ul style="list-style-type: none"> -Manejo del ratón y de sus botones -Conocimiento de los elementos básicos del ordenador -Cuidado y respeto por los materiales informáticos -Iniciación a la realidad aumentada -Primer acercamiento a la robótica educativa
1º PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento y uso del teclado -Mecanismos básicos: encendido y apagado -Herramientas de diseño (creación de dibujos...) -Cuidado y respeto por los materiales informáticos -Realidad aumentada y Robótica educativa. Scratch JR -Páginas web educativas -Inicio en el conocimiento y uso de Classdojo, Kakoot, Liveworksheet, Classroom...



<p>2º PRIMARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Buscador de KIDDLE y navegación segura -Herramientas de diseño (creación de dibujos, CANVA...) -Tecnología como medio de desarrollo y adquisición de la lectoescritura -Desarrollo de la creatividad con robótica educativa. Scratch JR -Primeros pasos en Realidad Virtual -Manejo de Classdojo, Kakoot, Livewordsheet, Classroom...
<p>3º PRIMARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Uso correcto del correo corporativo -Primeros pasos en el editor de texto. Documentos de Google -Uso de navegadores -Desarrollo de la creatividad con robótica educativa. Scratch JR y Lego WEDO 2.0 -Buscador de imágenes libres (derechos de autor) -Inicio en EDPUZZLE y PIXTON -Inicio en el manejo y gestión de CLASSROOM -Elaboración de una revista digital
<p>4º PRIMARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Uso seguro de internet -Práctica de mecanografía -Buscador de Google -Webs y Blogs educativos como medio de refuerzo-ampliación de contenidos -Creación de una presentación y de un texto con herramientas de Google Workspace -Tecnología como medio de investigación -Iniciación de técnicas audiovisuales: Chroma, Stop Motion. -Iniciación en construcción y programación de robot. Scratch JR y Lego WEDO 2.0 -Elaboración de una revista digital
<p>5º PRIMARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Iniciación a otras herramientas de Google Workspace (formularios...) -Primer contacto con Drive -Uso avanzado de documentos y presentaciones -Trabajo colaborativo con herramientas de Google Workspace (documentos, presentaciones...) -Uso de herramientas TIC de creación de textos y otros recursos (CANVA, GENIALLY, PADLET, EDPUZZLE...) -Creación y lectura de códigos QR -Construcción y Programación de robots. Scratch JR y Lego WEDO 2.0 -Primeros pasos en tecnología 4.0 -Elaboración de una revista digital
<p>6º PRIMARIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Filmación y edición de vídeos -Creación de vídeos interactivos -Creación de podcast -Uso de otras herramientas TIC de creación de textos y otros recursos digitales (muros digitales, mapas conceptuales, CLASSCRAFT, STORYTELLING, WORDPRESS...) -Bancos de recursos de derechos libres de autor -Conocimiento de métodos abreviados de teclado (comandos) -Desarrollo de tecnología 4.0 (impresión 3d, gafas realidad virtual...) -Elaboración de una revista digital



f. Normas para el uso de dispositivos electrónicos en el aula y en el centro educativo. También se incluirán en las NOF (Normas de Organización y Funcionamiento).

Para utilizar los recursos informáticos es preciso que el alumnado tome conciencia de que es un material que necesita unos determinados cuidados de mantenimiento (no exponerlos directamente al sol, preservarlos del polvo, mantenimiento seguro de las instalaciones eléctricas, etc.) y unos hábitos en la utilización de forma ordenada.

El profesorado debe tener un conocimiento suficiente de los materiales que va a utilizar: tipo de almacenamiento que exige, forma de ejecución de los programas, conocimientos previos que los alumnos y alumnas deben tener para usarlos, etc., que garanticen que la actividad se puede realizar de la forma prevista.

En algunas situaciones, será preciso que el alumnado disponga de conocimientos o habilidades previas en el manejo de programas, periféricos, etc. que se van a usar en una actividad determinada. En esta situación, es probable que sea preciso realizar alguna actividad previa destinada a que los alumnos y alumnas alcancen ese grado de conocimiento o habilidad.

Es necesaria la creación de unas normas de utilización del aula Plumier que sean aprobadas y compartidas por toda la Comunidad Educativa para un mejor uso y mantenimiento de los equipos informáticos. Estas normas serán incluidas posteriormente en el Plan de Convivencia del centro.

NORMAS DE USO DEL AULA DE INFORMÁTICA Y AULA EDIT.

- Durante todo el curso, el alumnado dispondrá del mismo puesto de trabajo y será responsable del equipo (ordenador, ratón, alfombrilla, silla, mesa...).
- El alumnado de Primaria verificarán, antes de sentarse en su puesto, cualquier incidencia y se las comunicará al profesor/a responsable del grupo para que éste informe al RMI.
- No está permitido durante la clase de informática los juegos (salvo los autorizados por el docente correspondiente), el uso de cualquier red social (Instagram, Tiktok, facebook, etc.), así como las webs que no tengan una finalidad educativa.
- Los ordenadores utilizados por el alumnado deben tener la configuración de Windows predeterminada, por ello no está permitido el uso de fondos de escritorio, protectores de pantalla, iconos en el escritorio, distintos al que cada puesto tenga al principio de cada sesión, salvo con el permiso del profesor correspondiente.
- Antes de introducir cualquier almacenamiento externo, DVD o pen drive en los ordenadores, los alumnos/as deben consultarlo con el profesor/a.
- El RMI es la persona autorizada para cambiar la configuración de la red, añadir o cambiar impresoras o compartir recursos.



- No se pueden instalar programas en los ordenadores salvo con el permiso expreso del responsable de medios informáticos (RMI).
- Los alumnos/as siempre irán acompañados de un profesor/a al aula.
- Existirá un cuadro horario establecido al principio del curso escolar donde figurarán los horarios de cada uno de los grupos.
- Los usuarios deben guardar el máximo respeto al trabajo de los demás, no destruyendo o copiando ficheros de otros usuarios o interrumpiendo sus sesiones por cualquier procedimiento.
- Ante cualquier duda sobre los recursos del aula, se acudirá al RMI.
- Se admitirá un máximo de dos usuarios por puesto de trabajo.
- No se permitirá utilizar el aula como lugar de estudio o juegos.
- La colaboración en las tareas de limpieza implica no dejar abandonados papeles, bolígrafos, etc. sobre las mesas del aula y sobre el suelo.
- Sólo el personal técnico y el RMI están autorizados para manipular (cambiar, desplazar, tocar conexiones, etc.) los equipos del aula.
- El Aula Plumier y el aula EDIT, son lugares de trabajo, por lo que debe guardarse silencio mientras se permanece en ellos.
- El mal uso del material existente (equipos, mesas, sillas, etc.) puede dar lugar al establecimiento de sanciones según el Plan de Convivencia.
- Está absolutamente prohibido desarrollar actividades encaminadas a romper la seguridad de los sistemas informáticos existentes. Estas actividades tendrán la consideración de faltas muy graves.
- La sustracción de material existente dará lugar a la sanción correspondiente.
- Antes de apagar el ordenador hay que cerrar todos los programas y efectuar el apagado correctamente para evitar el deterioro de los equipos.
- Cuando los alumnos y alumnas terminan una sesión en el aula la silla, el ratón y el teclado deben quedar recogidos.

A todas estas normas del Aula Plumier serán aplicadas las correcciones o sanciones correspondientes recogidas en el Plan de Convivencia.

Además de las normas anteriormente expuestas, es también necesario considerar:

1. Es un lugar de aprendizaje y común, debe ser respetado y cuidado por todos
2. En la sala de informática no se puede comer ni beber.
3. El **horario** en que el aula Plumier y el aula EDIT estará abierta a disposición de los grupos de alumnos se determinará al comienzo de cada curso.



4. Para la correcta **conservación** y uso de los ordenadores, se deben tener las manos suficientemente limpias y no deben utilizarse botellas de agua o bocadoillos.
5. Al término de cada sesión de utilización debe quedar la sala ordenada y apagados los equipos informáticos.
6. El RMI velará por que los equipos estén en las condiciones adecuadas, informando de todos los detalles o situaciones que contradigan las normas expresadas.
7. Cualquier anomalía en los equipos informáticos, será el docente afectado el encargado de comunicar al RMI la incidencia por medio de grupo de whatsapp creado a tal efecto.
8. Medidas de seguridad en la red y prevención de adicciones que se llevan a cabo.

