

PLAN DIGITAL DE CENTRO

**COLEGIO DE EDUCACIÓN
INFANTIL y PRIMARIA**

"OBISPO BLANCO NÁJERA"

Duquesa de la Victoria s/n. Tlfno. y
Fax 941 24 05 61. LOGROÑO 26004

ceip.obispobn@larioja.edu.es

<http://www.ceipobispoblanconajera.larioja.edu.es>

Competencia digital del alumnado

La sociedad y las Tecnologías de la información y la Comunicación (en adelante, TIC's) han ido siempre de la mano. El mercado para ello, siempre ha sido muy competitivo. Por el contrario, la escuela ha estado a remolque de la sociedad en este tema. Mientras que existen nuevas herramientas o artilugios en los hogares, la escuela empieza a estudiar su implantación.

Este nuevo ámbito, pretende que la escuela esté a la vanguardia de las TIC y unido, con ello, a una sociedad sumida en la tecnología. Asimismo, este acompañamiento: escuela-TIC's-sociedad, ayudará a entender, mejorar y ayudar a la Comunidad Educativa a adquirir, reflexionar y filtrar los aspectos positivos y negativos que tienen hoy en día las "nuevas tecnologías" en nuestro entorno próximo. Haciendo de nuestro alumnado unos ciudadanos del mañana con un pensamiento crítico, con unas capacidades tecnológicas acordes a la demanda social.

La profunda reflexión que se ha realizado con todos los miembros del claustro, acuerda en que es necesario mejorar de manera integral la competencia digital del alumnado, para poner las bases de personas competentes.

Por tanto, fruto de la reflexión y de la experiencia llevada a cabo durante los cursos precedentes, se ha impulsado, recogido y sistematizado una labor de enseñanza de las TIC de manera integral y evolutiva para todo el alumnado del CEIP Obispo Blanco Nájera.

El método para implementar esta competencia se basa en **la creación de una programación secuenciada** con unas metas y unas competencias que se deben cubrir cada curso, desde los 3 hasta los 12 años.

Los motivos de tal implantación son:

- Existe un planteamiento global del Programa.
- Se ha realizado un testeo durante el curso 2017-2018, con informes favorables.
- En el centro existen recursos informáticos actualizados y modernos: dispositivos móviles y fijos.
- Existe una estructuración secuenciada en sesiones.
- Existe un plan gradual del aprendizaje TIC y una guía europea en la que nos podemos ayudar sobre el Marco Común de la Competencia Digital (octubre 2017).
- Los Centros de Educación Secundaria dicen que los alumnos de Primaria no pasan preparados para afrontar los objetivos mínimos de esta etapa, por lo que tienen que invertir más tiempo en poner las bases en vez de avanzar.
- Existe un horario estable de informática para todos los niveles del centro.
- Se ha realizado un estudio y una reflexión del proyecto a lo largo de los cursos a través de SELFIE.

OBJETIVOS

- Entorno Gsuite, conexión, inicio de sesión, Classroom, videoconferencias y el resto de aplicaciones.

- Ofimática offline y en la nube, principalmente la plataforma GSuite y de manera secundaria la plataforma Office365.
- Comprender el funcionamiento de las cosas: hardware de ordenadores sobremesa, portátiles, placas, robots...
- Introducir el pensamiento computacional, como herramienta para superar retos diarios poniendo en práctica conceptos y habilidades cognitivas relacionadas con las distintas áreas curriculares.
- Iniciar al alumnado en la programación y en los aspectos básicos de los lenguajes de programación.
- Despertar su curiosidad por el mundo de la robótica.
- Crear competencia en STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts y Mathematics) que sirve para designar las disciplinas académicas de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. En España se denomina: CTIM: Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas que unido al arte y a las humanidades, engloban los trabajos del futuro.
- Comprender los riesgos que existen en la red, como puede ser: el ciberacoso, la identidad y huella digital, virus, *malware*, *haters*, *trolls*, *phising*, *grooming*, *spoofing* adicción, privacidad, enfermedades...
- Entender el concepto de los diferentes tipos de derechos de autoría...

METODOLOGÍA.

El proceso de trabajo con el alumnado va en base al Aprendizaje basado en Retos. Debido a que cada Bloque de Conocimiento propone un reto específico para cada nivel. El alumnado deberá resolver o llegar a conseguirlo, bien de manera individual o grupal, pero a su nivel de capacidad. Existen al igual que en el currículo, unos mínimos y se están creando unas rúbricas.

A la metodología de aplicación e implementación, se une la motivación propia de conseguir el reto, como la motivación a través de la aplicación de ClassDojo en los cursos de 5º y 6º. Esta herramienta funciona con un sistema de puntos que pueden canjearse por acciones beneficiosas para el alumnado. Estos premios, serán siempre consensuados con el alumnado de cada nivel. Para canjear los puntos por recompensas, valga de ejemplo la siguiente tabla.

- 5 puntos: Cambiar el avatar.
- 50 puntos: Navegar por la red (últimos 5 minutos)
- 70 puntos: Poder elegir una pareja para una actividad.
- 80 puntos: Ver un vídeo de Youtube (últimos minutos de clase)
- 90 puntos: Jugar a un juego permitido por GLR (Gobierno de La Rioja)
- De 140 puntos: Sacar el libro durante dos minutos en un examen.
- De 130 puntos: Sumar nota de una asignatura (+0,5).

En este curso escolar y debido a la introducción de la plataforma GSuite como eje vertebrador de educación a distancia y/o para la realización de tareas, se introduce como propuesta metodológica dicha herramienta como base comunicadora entre el alumnado y el centro para envío/recogida de tareas y resolver dudas tanto en caso de confinamiento como de trabajo diario en el aula y en casa.

AGRUPAMIENTOS

Debido a la situación actual y para mantener los criterios de higiene, salud, limpieza y distanciamiento social, incluido con los grupos de convivencia estable. Las agrupaciones serán de la mitad de las clases en la sala de informática una vez cada dos semanas, por lo tanto, cada semana sube medio grupo, mientras el otro medio se queda con el tutor, principalmente en la asignatura de Lectura comprensiva y Razonamiento matemático.

Asimismo, la sala de informática será utilizada maximizando los tiempos, pero dejando media hora libre entre grupos, usando los ordenadores pares los que entran por primera vez al día en el aula y los impares, los del segundo turno del día (al finalizar las sesiones se desinfectará y ventilará).

Para mejorar la prevención y seguridad ante el Covid y para que así pase el menor número de alumnado, los niños de 5º y 6º trabajarán con las tablets del Proyecto AvanzaTIC.

EVALUACIÓN

La evaluación será definida por los nuevos modelos de Evaluación Formativa Digital (Digital Formative Assessment, en adelante DFA) Se utilizarán diferentes herramientas digitales para favorecer la retroalimentación directa, la autoevaluación, heteroevaluación y la evaluación entre pares. En base a los resultados obtenidos, se procederá a calificar en la evaluación trimestral al alumnado con insignias que añadirán a su portfolio físico que ya forma parte de la agenda del centro.

A su vez, y durante el proyecto de este plan digital, se irá proponiendo la inclusión de las valoraciones conseguidas en el boletín de notas.

BLOQUES DE CONOCIMIENTO INFANTIL

Para este bloque de conocimiento de la etapa de educación infantil, se han creado una programación por cursos y en sí, un banco de recursos que conllevan a resolver objetivos.

La consecución de los objetivos, prepara al alumnado de infantil el poder afrontar los retos de primaria, al igual que los retos de primaria preparen para los de secundaria.

Etapa Educación Infantil	
Curso	Objetivos
3 años	<ul style="list-style-type: none">• Realizar juegos offline curriculares.• Conocer los medios tecnológicos de clase y del centro: Ordenadores, ratones, teclado• Usar el ratón.
4 años	<ul style="list-style-type: none">• Realizar juegos online y offline curriculares.• Manejar el ratón• Pinchar el botón derecho e izquierdo del ratón

	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar en el uso del teclado.
5 años	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos online y offline curriculares. • Manejar el ratón y el teclado. • Iniciar en la escritura de palabras con el teclado. • Iniciar en la programación. <ul style="list-style-type: none"> ○ Code.org Nivel básico inicial. • Iniciar en la robótica. <ul style="list-style-type: none"> ○ Jack the robot mouse / BeeBot • Iniciar en el pensamiento computacional. <ul style="list-style-type: none"> ○ Juegos unplugged o desconectados. Sin ordenador
Evaluación	
Observación y seguimiento diario.	

BLOQUES DE CONOCIMIENTO PRIMARIA

0 "CLASSROOM

El inicio del curso y tras la implantación de la plataforma Gsuite como herramienta base para el teletrabajo, realización/recepción de tareas, creación de eventos y videollamadas, así como, el trabajo en aula o en casa, hace imprescindible dar a conocer el uso y manejo de dicha plataforma desde el inicio de curso.

CLASSROOM			
Nivel	Retos	Área*	Competencia*
De 1º a 4º DESDE PC	<p>Navegadores: tipos de navegadores, nombres y reconocimiento de logotipo.</p> <p>Navegadores: trabajando a través de las pestañas.</p> <p>Iniciar y cerrar sesión: usuario con dominio corporativo y contraseña.</p> <p>Teclado y comandos:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Control + Alt + 2 o Alt Gr + 2 = @ + Punto + Shift o Bloq. Mayús. + Espacio + Intro <p>Entrar en Classroom y unirse a una clase.</p> <p>Caracteres para contraseña, tipo: /, *, _</p> <p>El foro: netiqueta, uso y abuso del mismo</p> <p>Pestañas y qué encontramos en cada una de ellas:</p> <p>Tablón, Trabajo de clase y Personas.</p> <p>Responder a tareas</p> <p>Envío de tareas: botón de entrega de tareas vs foro</p> <p>Volver a inicio desde las tres rayas horizontales.</p>	1, 2, 3, 4 y 5	1.1 2.1, 2.2, 2.5, 2.6 3.1, 3.3, 3.4 4.2, 4.3 5.3

	<p>Herramienta Meet, para videoconferencias. Herramienta Drive: jerarquía de guardado y creación de carpetas. Ergonomía y salud digital. ➤ Mi primera tarea</p>		
5º y 6º DESDE TABLET	<p>Navegadores: tipos de navegadores, nombres y reconocimiento de logotipo. Navegadores: trabajando a través de las pestañas. Iniciar y cerrar de sesión: usuario con dominio corporativo y contraseña. Teclado y comandos: + Control + Alt + 2 o Alt Gr + 2 = @ + Punto + Shift o Bloq. Mayús. + Espacio + Intro Entrar en Classroom y unirse a una clase. Caracteres para contraseña, tipo: /, *, _ Seguridad en internet, cambio de contraseñas. Búsquedas avanzadas desde diferentes buscadores. El foro: netiqueta, uso y abuso del mismo Pestañas y qué encontramos en cada una de ellas: Tablón, Trabajo de clase y Personas. Responder a tareas: + Tareas colaborativas + Tareas individuales + Cuestionarios + Tareas pendientes + Preguntas Envío de tareas: botón de entrega de tareas vs foro Volver a inicio desde las tres rayas horizontales. Herramienta Meet, para videoconferencias. Herramienta Drive: jerarquía de guardado y creación de carpetas. Ergonomía y salud digital. ➤ Mi primera tarea</p>	4 y 5	4.1 y 4.4 5.1 y 5.4
Evaluación			
Rúbricas Classroom			

*Mirar Marco Común de Competencia Digital.

I “CACHARREO”

Este Bloque, trabaja la Resolución de Problemas, desmontando y montando una CPU y/o un portátil para ver sus componentes. En caso de los más pequeños, tan solo tendrán que conocer las partes externas que tienen los ordenadores, el cableado y resolver problemas

sencillos de problemas técnicos como son las conexiones. Por tanto, se reparte la dificultad por cursos y mediante retos.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS			
Nivel	Retos	Área*	Competencia*
1º	Encender y apagar el ordenador. Partes del ordenador. Periféricos, conectores y cableado. ➤ ¿Por qué no se enciende mi ordenador?	4 y 5	4.1 y 4.4 5.1 y 5.4
2º	Partes del ordenador. Periféricos, Cableado, enchufes y problemas básicos. ➤ ¿Por qué no se enciende mi ordenador?	4 y 5	4.1 y 4.4 5.1 y 5.4
3º y 4º	Periféricos (dónde y cómo van conectados al ordenador). +USB: poner y quitar. Nuevos USBs y ¿tendencia de los periféricos? +Cambiar cables. +Apagar torre. +Poner auriculares (posibilidades). +Iconografía (cada oveja con su pareja). +Internet (hay o no hay, intensidad, ¿contraseñas?) Retos: volver a colocar todos los cables para que el ordenador funcione y tengan que imprimir y buscar algo en la página del colegio. ➤ ¿Por qué no funciona mi ordenador? Trabajo en equipos pequeños	4 y 5	4.1, 4.2 y 4.4 5.1 y 5.4
5º	Abrir una CPU y ver sus componentes. Reto: Tres equipos y tres ordenadores. ➤ ¿Quién es el más rápido en montarlo y que funcione?	4 y 5	4.1, 4.2, 4.3 y 4.4 5.1 y 5.4
6º	Abrir un portátil y ver sus componentes. ➤ Reto: El servicio técnico, ¿Qué le pasa a mi portátil?	4 y 5	4.1, 4.2, 4.3 y 4.4 5.1 y 5.4
Evaluación			
Rúbricas Classroom			
A través de la herramienta online (principalmente): Kahoot y Socrative			

II OFIMÁTICA

En este Bloque, el principal trabajo que se realiza es el procesamiento de textos y la presentación dinámica con diferentes niveles de dificultad. En los cursos superiores, estos documentos se hacen online y compartidos o colaborativos.

Procesador de textos y Presentaciones dinámicas			
Nivel	Retos	Área*	Competencia*

1º y 2º	<ul style="list-style-type: none"> + Abrir el programa “Word” desde diferentes vías: desde botón de inicio; iconos de acceso directo. + Escribir un texto corto, poniendo mayúsculas, minúsculas, con espacios. Borra y suprime. + Seleccionar una palabra con el ratón. + Conocer los iconos de acceso directo: guardar, deshacer, rehacer, repetir escritura y nuevo. + Conocer las funciones básicas de las pestañas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Archivo: guardar; guardar como y abrir. ➤ Inicio: Fuente, tamaño, negrita y justificar texto. ➤ Vista: ver regla, ver por porcentaje. + Saber el funcionamiento del botón derecho en Microsoft Word. + Saber crear una carpeta. + Entender los derechos de autor: derechos reservados y creative commons. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tengo una carta de Navidad 	1, 2 y 3	1.1 2.5 3.1 y 3.3
3º y 4º	<ul style="list-style-type: none"> + Saber abrir el Power Point desde diferentes vías: desde botón de inicio; iconos de acceso directo. + Saber crear al menos una diapositiva. + Crear contenidos en las diapositivas. <ul style="list-style-type: none"> • Inserta imágenes. • Inserta cuadros de texto. + Conocer los iconos de acceso directo: guardar, deshacer, rehacer, repetir escritura y nuevo. + Usar los comandos: <ul style="list-style-type: none"> • Copiar Ctrl+C; • Pegar Ctrl+V; • Cortar Ctrl+X; • Guardar Ctrl+G; + Conocer las funciones básicas de las pestañas: <ul style="list-style-type: none"> • Archivo: guardar; guardar como y abrir. • Inicio: Fuente, tamaño, negrita y justificar texto. + Saber el funcionamiento del botón derecho en Power Point. + Saber crear una carpeta y una subcarpeta en mis documentos. + Entender los tipos de derechos de autor: derechos reservados y creative commons <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación Curricular (tema a elegir por temporalización) 	1, 2 y 3	1.1 2.5 3.1 y 3.3
5º	<ul style="list-style-type: none"> + Abrir el programa “Libre Office Writer” desde diferentes vías. + Escribir un texto extenso y enriquecido con imágenes. 	1, 2 y 3	1.1 2.5 3.1 y 3.3

	<ul style="list-style-type: none"> + Seleccionar un párrafo con el ratón y con el teclado. + Conocer las funciones de las pestañas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Archivo; Ver; Editar; Insertar; Formato; Tabla; Herramienta; Ventana + Saber el funcionamiento del botón derecho en Libre Office Writer. + Saber crear subcarpetas. + Entender los derechos de autor: derechos reservados y creative commons. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Resumen Curricular (resumen de un tema del currículo, en colaborativo) 		
6º	<ul style="list-style-type: none"> + Tener la capacidad de guardar varias imágenes en una carpeta online. + Saber abrir el <i>Power Point</i> o <i>Word</i> online. + Compartir un documento online con tres compañeros sobre un tema concreto. + Crea contenidos en las diapositivas. + Inserta imágenes online. + Saber dónde se guarda el <i>Power Point</i> online. + Sabe deshacer, rehacer, repetir escritura y nuevo en Power Point online. + Conocer las funciones básicas de las pestañas online. + Conocer comandos básicos para el trabajo online: <ul style="list-style-type: none"> • Copiar Ctrl+C; • Pegar Ctrl+V; • Cortar Ctrl+X; • Guardar (online) Ctrl+S; • F11 (pantalla completa) • F5 (vista "presentación de diapositivas) • Win+D (ver escritorio) • Win+E (explorador de archivos) • Tabulador (hacia adelante) • Shift+tabulador (hacia atrás) + Saber crear una carpeta y una subcarpeta online. + Entiende los tipos de derechos de autor: derechos reservados y <i>creative commons</i>. + Comprender la importancia de que la tecnología no es neutra. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación Curricular (tema a elegir por temporalización) ➤ No sin mi ratón (Reto de crear un documento enriquecido solo con el teclado, sin ratón) 	1, 2, 3, 4 y 5	1.1 2.1, 2.2 y 2.5 3.1 y 3.3 4.1 y 4.3 5.3
Evaluación			
Rúbricas Classroom			

A través de la herramientas online: Kahoot, Socrative, Plickers y Quizizz.
Recoger información a través de la observación del trabajo diario.

*Mirar Marco Común de Competencia Digital.

III PROGRAMACIÓN

Este bloque de conocimiento busca el pensamiento computacional del alumnado del centro. Inicialmente a través del trabajo mediante dispositivos tecnológicos, pero también existe el trabajo desconectado “unplugged” (sin tecnología por medio).

Antes de las sesiones de programación, se trabaja la mecanografía con el teclado del ordenador con el objetivo de mejorar la capacidad, velocidad y conocimiento de las teclas sin mirar el propio teclado. Programa que se usa “Vedoque”

Programación			
Nivel	Retos	Área*	Competencia*
1º y 2º	+ Plataforma: Code.org Nivelado por la propia plataforma ➤ “Golpea el cerdito con tu Angry Bird” . + Programa Scratch. ➤ “El baile del gato Scratch” . ➤ “Corre que te pilló 1” Crear un escenario de juego en el que un <i>sprite</i> persigue a otro. ➤ “Busca el error” Encontrar el error en una programación de ejemplo básica.	1, 2 y 3	1.1 2.1 y 2.2 3.4
3º	+ Plataforma Code.org Nivelado por la propia plataforma ➤ “Como el girasol con tu Zombie” + Programa Scratch. ➤ “Fiesta en la disco” Hacer que dos sprites se muevan independientemente. ➤ “Scaletric” Crear un circuito de coches con dos coches y un cambio de escenario ➤ “Corre que te pilló 2” En base al trabajo del curso pasado “reinventar”, crear un escenario de juego con un personaje bueno, varios malos y con movimiento aleatorio, si le tocan finaliza el juego. ➤ “¿Dónde está el error?” Descubrir el error en una programación compleja + Iniciación a Mblock	1, 2 y 3	1.1 y 1.2 2.1 y 2.2 3.1, 3.2 y 3.4
4º	+ Plataforma Code.org Nivelado por la propia plataforma ➤ “Como el girasol con tu Zombie” + Programa Scratch. ➤ “De la disco a casa” Hacer que dos sprites se muevan y que cambien de escenario	1, 2 y 3	1.1 y 1.2 2.1 y 2.2 3.1, 3.2 y 3.4

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Circuito de Nascar” Crear un circuito de coches con contador de vueltas. ➤ “Corre que te pilló 3” Reinventar un escenario de juego completo, con contador de puntos y vidas, con diferentes personajes que van a diferentes velocidades y con diferentes direcciones. ➤ “Programa tu propio juego”. Crear un programa con unos al menos 10 bloques que se les ofrece al inicio. <p>+ Iniciación a Mblock</p>		
5º	<p>+ Plataforma Tynker. Niveles iniciales propios de la plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los actores y su configuración. • Resolución de retos propuestos a través de programación por bloques. ➤ “Wellcome to Tynker”. ➤ “Candy Quest”. ➤ “Animated Card Creator” <p>+ Profundización a Mblock. Conocimiento de las pestañas.</p>	1, 2 y 3	1.1 y 1.2 2.1 3.1, 3.2 y 3.4
6º	<p>+ Plataforma Tynker. Niveles superiores propios de la plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de acción: Events, Control, Motion, Animation, Looks y Sound. • Creación de proyectos a través de la plataforma Tynker. • Programación de drones. ➤ “Gusi en el espacio” (personaje de Tynker realiza diferentes acciones en el espacio) ➤ “Salva a Droni” (crear y resolver retos con un dron virtual con la programación de bloques, dentro de Tynker) ➤ “Vuela tu dron” (programar un vuelo controlado en el polideportivo de un dron Parrot) <p>+ Profundización a Mblock en pestaña “robot” para conectar con Arduino</p>	1, 2, 3 y 4	1.1 y 1.2 2.1 y 2.2 3.1, 3.2 y 3.4 4.1
Evaluación			
Rúbricas Classroom			
Seguimiento en Vedoque.			
Seguimiento online y sincronizado con Code.org			
Seguimiento online y sincronizado con Scratch (usuario de profesor)			
A través de la herramienta online: Kahoot y Socrative			

*Mirar Marco Común de Competencia Digital.

IV ELECTRÓNICA, ROBÓTICA y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

ROBÓTICA – PENSAMIENTO COMPUTACIONAL			
Nivel	Retos	Área*	Competencia*
1º y 2º	+ Makey Makey. Conectando Scratch con el mundo real. ➤ “Banda musical” (con elementos conductores crear una orquesta o hacer que suenen diferentes notas/melodías a través del programa Scratch) + Escornabot. Montaje, desmontaje y programación física de este robot. ➤ “Monta tu propio robot”	1, 4 y 5	1.1 y 1.3 4.1 5.1
3º y 4º	+ Makey Makey. Conectando Scratch con el mundo real. ➤ “Crea tu teclado de flechas” (con elementos conductores desvirtualización de los juegos creados anteriormente con Scratch) + Escornabot. Montaje, desmontaje y programación física de este robot. ➤ “Monta tu propio robot”	1, 3, 4 y 5	1.1 y 1.3 3.1 y 3.2 4.1 5.1
5º y 6º	+ Mbot. El coche robotizado con sensores: sigue líneas, proximidad y matriz led. ➤ “Reto en base al tema elegido en la semana cultural” . ➤ “Programa tu propio robot”	1, 3, 4 y 5	1.1 y 1.3 3.1 y 3.2 4.1 5.1, 5.3 y 5.4
Evaluación			
Rúbricas Classroom			
A través de la herramienta online: Kahoot y Socrative			
Observación y anotación directa.			

*Mirar Marco Común de Competencia Digital.

NIVEL COMPETENCIAL

Tras finalizar 6º de primaria y haber conseguido resolver los retos mínimos, el nivel competencial que pueden llegar a conseguir es el **A2**. Según el Marco Común de Competencia Digital Docente.

La tabla de niveles competenciales son:

Básico	A1	Esta persona posee un nivel de competencia básico y requiere apoyo para poder desarrollar su competencia digital.
	A2	Esta persona posee un nivel de competencia básico, aunque con cierto nivel de autonomía y con un apoyo apropiado, puede desarrollar su competencia digital.
Intermedio	B1	Esta persona posee un nivel de competencia intermedio, por lo que, por sí misma y resolviendo problemas sencillos, puede desarrollar su competencia digital
	B2	Esta persona posee un nivel de competencia intermedio, por lo que, de forma independiente, respondiendo a sus necesidades y resolviendo problemas bien definidos, puede desarrollar su competencia digital.

Avanzado	C1	Esta persona posee un nivel de competencia avanzado, por lo que puede guiar a otras personas para desarrollar su competencia digital.
	C2	Esta persona posee un nivel de competencia avanzado, por lo que, respondiendo a sus necesidades y a las de otras personas, puede desarrollar su competencia digital en contextos complejos.

EVALUACIÓN

La evaluación se realiza mediante el siguiente **proceso de recogida de datos**.

- Por medio de la OBSERVACIÓN diaria y recogida de datos de cada alumno.
- A través de rúbricas desde la plataforma Classroom
- El otro medio es a través de la gamificación o ludificación. Con herramientas como Kahoot, Plickers, Socrative, Quizizz
- Sistema de recompensa de puntos con la herramienta ClassDojo.
- Junto con ello, se recoge de manera objetiva las respuestas a preguntas sobre los Bloques de Conocimientos trabajados. Esto se hace a través de FORMULARIOS y CUESTIONARIOS de Google.
- Insignias adhesivas para añadir al portfolio creado para ello. (Anexo 1)

CONCLUSIÓN

- Este programa parte de la escuela para fomentar un alumnado competente digital y un ciudadano del mañana.
- **Busca la calidad educativa.**
- Crea una **necesidad de innovación** educativa a largo plazo.
- Promociona el **avance tecnológico**.
- Exige implementar las **novedades** tecnológicas en el currículo.
- Marcar un nuevo reto educativo a través del **pensamiento computacional**.

La consecución e implantación de este Proyecto **trazará un camino hacia la excelencia innovadora en el campo de las TIC's** en el CEIP Obispo Blanco Nájera.

*Marco Común de Competencia Digital

Áreas competenciales	Competencias
Área 1. Información y alfabetización informacional	Competencia 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales Competencia 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales Competencia 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales
Área 2. Comunicación y colaboración	Competencia 2.1. Interacción mediante las tecnologías digitales Competencia 2.2. Compartir información y contenidos digitales Competencia 2.3. Participación ciudadana en línea Competencia 2.4. Colaboración mediante canales digitales Competencia 2.5. Netiqueta Competencia 2.6. Gestión de la identidad digital

<p>Área 3. Creación de contenidos digitales</p>	<p>Competencia 3.1. Desarrollo de contenidos digitales Competencia 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales Competencia 3.3. Derechos de autor y licencias Competencia 3.4. Programación</p>
<p>Área 4. Seguridad</p>	<p>Competencia 4.1. Protección de dispositivos Competencia 4.2. Protección de datos personales e identidad digital Competencia 4.3. Protección de la salud Competencia 4.4. Protección del entorno</p>
<p>Área 5. Resolución de problemas</p>	<p>Competencia 5.1. Resolución de problemas técnicos Competencia 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas Competencia 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa Competencia 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital</p>

ANEXO 1

El centro educativo Obispo Blanco Nájera, lleva implementando la Competencia Digital del Alumnado desde el curso 2017, con el claro objetivo de acercar a todo el alumnado del centro el conocimiento que la demanda actual exige al ciudadano del mañana.

Este Programa plantea poner las bases y ofrecer al alumnado un conocimiento amplio de las tecnologías digitales, tanto a nivel de hardware como de software. Junto con ello, el modo de llevar a la práctica esos aprendizajes y a su día a día con ejemplos claros, sencillos y curriculares.

El proyecto quiere asemejarse al Marco Común Europeo de Competencia Digital Docente. Por lo que las áreas y las competencias son las mismas y los objetivos muy semejantes, solos que adaptados y nivelados al alumnado de 3 a 12 años y proyectados para realizarse en 9 años. Es decir, el programa se basa en un aprendizaje individual, evolutivo y a largo plazo. Sin prisa pero sin pausa.

Al no existir la “asignatura” de informática, los sistemas evaluativos y por tanto, el aprendizaje, debe de tener un carácter motivador en sí mismo y por ello, se usan herramientas gamificadas como ClassDojo o evaluativas como Kahoot, entre otras.

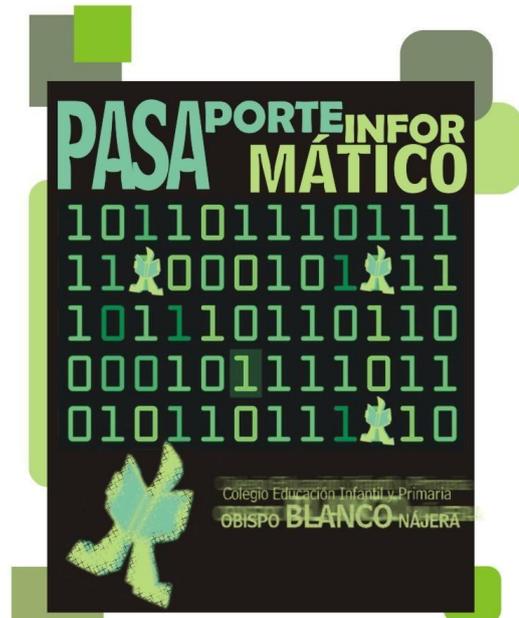
En este curso, hemos introducido como un nuevo elemento el PASAPORTE INFORMÁTICO, este no tiene otro objetivo que ofrecer al alumnado su propio seguimiento y por tanto, dar consistencia física de sus progresos y aprendizajes. Premiar, al fin y al cabo, su esfuerzo. Un esfuerzo que si no fuera por estas acciones no tendría ningún tipo de recompensa, ya que como decimos, no existe como asignatura oficial.

Para ello, el diseño de este Pasaporte es del centro, pero como todo, abierto para todo el mundo, tanto la idea como el contenido. Las insignias han sido realizadas gracias a las plataformas (existen más, pero las nuestras son sacadas de aquí):

https://www.canva.com/es_es/crear/insignias/

<http://www.makebadg.es/>

<http://www.badgecreator.com/>



A favor de _____



Colegio Educación Infantil y Primaria
OBISPO BLANCO NAJERA

Con este pasaporte podrás acreditar tus conocimientos y tu competencia en materia Digital.

El CEIP Obispo Blanco Najera forma en la competencia digital a todo su alumnado a través de los bloques de conocimiento de:

- Resolución de problemas técnicos.
- Creación de contenidos y búsquedas selectivas.
- Pensamiento Computacional
- Programación
- Seguridad y Comunicación.

Colegio Educación Infantil y Primaria
OBISPO BLANCO NAJERA

Insignias

 RESOLUCIÓN de PROBLEMAS	 Creación de contenidos
 ROBÓTICA	 PROGRAMACIÓN
 Pensamiento Computacional	 SECURITY COMUNICACIÓN OBISPO BLANCO CEIP

Colegio Educación Infantil y Primaria
OBISPO BLANCO NAJERA

Las siguientes insignias se les damos una vez acabado cada bloque de conocimiento para validar su aprendizaje.

En el pasaporte están en blanco y negro, pero cuando superan el proceso de evaluación, se les da en color.

