

ANEXO I – PROYECTO CODICE TIC

La elaboración de este proyecto estará vinculado con alguna de las acciones definidas en el Plan Digital CoDiCe TIC del centro educativo como propuestas de innovación y mejora explicitadas en cada una de las áreas.

PROYECTO CoDiCe TIC			
DATOS DEL CENTRO			
DENOMINACIÓN	CEIP ARTURO DUPERIER	CÓDIGO DE CENTRO	05000671
LOCALIDAD	ÁVILA	PROVINCIA	ÁVILA
CORREO DEL CENTRO @educa.jcyl.es	05000671@educa.jcyl.es	NIVEL DE CERTIFICACIÓN CoDiCe TIC	3
DIRECTOR/A DEL CENTRO	Nombre y apellidos	ROBERTO RESINA DÍAZ	
	Correo @educa.jcyl.es	rresina@educa.jcyl.es	
RESPONSABLE #COMPDIGEDU	Nombre y apellidos	MARCOS MARTÍN NUÑEZ	
	Correo @educa.jcyl.es	mmartinnune@educa.jcyl.es	
EQUIPO TÉCNICO	ÓSCAR J. SÁNCHEZ GONZÁLEZ ALONSO MARTÍN VALENTÍN FERNANDO RUÍZ ÚBEDA MARÍA AMPARO GONZÁLEZ GARCÍA	FECHA DE ELABORACIÓN	5-4-22
LÍNEA DE ACTUACIÓN (señalar lo que proceda)			
	3.1. Organización, gestión y liderazgo		3.5. Contenidos y currículos
X	3.2. Prácticas de enseñanza aprendizaje		3.6. Colaboración, trabajo en red e interacción social
	3.3. Desarrollo profesional		3.7. Infraestructuras
	3.4. Prácticas de evaluación		3.8. Seguridad y confianza digital



ACCIÓN DE INNOVACIÓN Y MEJORA			
MEDIDA	ESTRATEGIA DE DESARROLLO	RESPONSABLE	TEMPORALIZACIÓN
<p>Consolidar algunas de las experiencias y prácticas educativas que han mejorado la competencia digital de toda la comunidad educativa (robótica y pensamiento computacional, Jornada de la Ciencia “Arturo Duperier”, etc.)</p>	<p>Se informan, organizan, ejecutan y evalúan las experiencias y propuestas planteadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robótica y pensamiento computacional. • Jornadas de la Ciencia. 	<p>.Profesorado responsable de robótica y pensamiento computacional y tutores. . Comisión TIC . Comisión de la Jornada de la Ciencia. . Equipo directivo</p>	<p>- Robótica y pensamiento computacional: *Organización y comienzo de la práctica educativa - septiembre 2022. *Desarrollo de la práctica educativa - octubre a mayo 22/23. *Evaluación de la actividad. Junio 2023.</p> <p>- Jornadas de la Ciencia: *Organización, preparación y actividades complementarias: curso 22/23. * Desarrollo de las Jornadas de la Ciencia, propiamente dichas - junio 2023</p>
<p>Mejorar las competencias profesionales del profesorado en sus cinco ámbitos: saber, saber ser, saber hacer qué, saber hacer cómo y saber estar. Para ello nos serviremos de la competencia digital para lograr aspectos competenciales del resto de competencias de forma interrelacionada.</p>	<p>Establecer los cauces (información, inscripción, desarrollo y evaluación) para el progreso de las actividades formativas diseñadas en el centro y facilitar su incorporación a la práctica.</p>	<p>. Responsable de formación. .Aseror del CFIE. . Responsable TIC. . Equipo directivo</p>	<p>Todo el curso 22/23</p>
<p>Incorporar el uso de las TIC en todos elementos curriculares de las programaciones didácticas.</p>	<p>Se revisarán e incorporarán los contenidos digitales de dichas prácticas en los elementos de las programaciones didácticas, así como su valoración y evaluación.</p>	<p>. Claustro. . Equipos de etapa y ciclo. . CCP. . Comisión TIC. . Profesorado responsable de “Robótica y pensamiento computacional” y “Jornada de la Ciencia”. .Equipo directivo.</p>	<p>Incorporación en programaciones didácticas. Antes de PGA. Desarrollo – Todo el curso. Evaluación – junio 2023</p>





IMPACTO DE LA ACCIÓN EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

(% alumnado en el que repercutirá dicha acción, beneficios en relación con la competencia digital, etc.)

En la actualidad, el CEIP Arturo Duperier se encuentra en un proceso de modificación del Plan Digital en el que se van a implementar aquellas consideraciones que el equipo técnico de la comisión de la DP de Educación de Ávila realizó tras su visita por la participación del centro en la certificación CoDiCe TIC.

Los objetivos propuestos tendrán repercusión sobre el 100% de la comunidad educativa (alumnado, profesorado y familias, especialmente).

La propuesta de **robótica y pensamiento computacional** tendrá un efecto directo sobre el alumnado del centro en esas actuaciones específicas que pretenden llevarse a cabo. El profesorado podrá incorporar algunas de esas situaciones de aprendizaje en la dinámica habitual de las programaciones de aula, especialmente en aquellos niveles donde se está implementando de forma progresiva el trabajo por proyectos. Las familias, considerarán este aspecto, como ya lo hacen, un elemento diferenciador del centro educativo, interesándose por su continuidad y por facilitar y ofrecer actividades (complementarias y extraescolares) y recursos (adquiridos por AMPA) relacionados con dicha propuesta. Dependiendo de la situación COVID, se tendrá en cuenta la posibilidad de participación de las familias en la propuesta.

En cuanto a las **Jornadas de la Ciencia**, la comisión de la Ciencia formada por familias y profesorado se encargará de organizar las mismas y, en caso de que la situación lo permita, de organizar y participar en algunas de las actividades, talleres y propuestas.

La formación del profesorado y las propias propuestas específicas facilitarán la incorporación de los contenidos y la consecución de los objetivos en las programaciones de aula en forma de propuestas, uso de metodologías y recursos alternativos y, por tanto, la mejora de la competencia digital facilitando al inclusión y equidad educativas.

VIABILIDAD DE LA ACCIÓN EN EL CONTEXTO ACTUAL DEL CENTRO

(Espacio donde se ubicará o desarrollará, nº docentes implicados, aspectos a tener en cuenta para el éxito de la acción, etc.)

Las propuestas se ejecutarán inicialmente en el espacio flexible de formación y aprendizaje (EFFA) creado en el centro y en el aula de informática como ubicaciones principales. Dentro de la dinámica general de expansión y conversión de los diferentes lugares y espacios del centro en EFFA que permitan el cambio metodológico y la inclusión educativa podrán utilizarse cualquier espacio cuando lo planteado así lo requiera. La idea es ir progresando en esa utilización de otros espacios (aulas de grupo o nivel) a medida que la incorporación de las propuestas, recursos y herramientas se instauren en las dinámicas habituales del aula.

La situación COVID y sus medidas, incidirán en la utilización de los espacios.

Las propuestas garantizarán su éxito en la medida en que la organización inicial, la planificación y desarrollo de las mismas, esté garantizada desde inicio de curso y se cuente con la participación y motivación de toda la comunidad educativa. La implicación inicial del profesorado responsable de cada propuesta y su coordinación con el profesorado tutor, especialmente, de cada uno de los grupos para facilitar la incorporación en la dinámica habitual del aula será clave para convertir las propuestas en práctica ordinaria, y por tanto, mejorar la competencia digital y el éxito de las medidas.

Evidentemente, el éxito se logrará en la medida en que consigamos que dichas propuestas se encuentren bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje de forma que no dejemos de avanzar en el proceso inclusivo.

USO DIDÁCTICO

(Relación con las áreas del currículo, desarrollo de proyectos, etc.)

Actualmente contamos con el RD 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil y el RD 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria referidos a las dos etapas educativas del centro. En ambos RD cobran especial importancia como se desprende de su lectura la competencia digital y la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Las situaciones de aprendizaje que se plantearán de forma específica en el Proyecto de robótica y pensamiento computacional, así como las de las Jornadas de la ciencia o cualquier otra que pueda integrarse en los proyectos y tareas en la dinámica habitual del aula se desarrollarán a lo largo del curso o en determinados momentos que así lo requieran. Esos proyectos ayudarán a implementar



una metodología “más competencial” que permita a los proyectos planteados tener de referencia los perfiles de salida explicitados.

En Ed. Infantil, las 3 áreas que se implantarán al curso que viene, tienen competencias específicas y criterios de evaluación en cada una de las áreas destinadas a las situaciones de aprendizaje que planteamos en este Plan y que servirán de conexión entre los saberes básicos para su adquisición y esas competencias clave que pretendemos lleguen a desempeñar. Sirvan como ejemplo, una de cada una de ellas, que explicitamos a continuación, aunque esas áreas serán ámbitos de experiencia relacionados entre sí a través de esas situaciones de aprendizaje que plantearemos:

- Crecimiento en armonía:
 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.
 - * Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

C – Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

 - Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea;

- Descubrimiento y Exploración del Entorno.
 2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.
 - * Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de las tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas del pensamiento computacional.

B – Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

 - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de las tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.

- Comunicación y representación de la Realidad.
 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
 - * Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.
 - Verbalización de la secuencia de acciones de una acción planificada.
 2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.
 - * Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de las tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas del pensamiento computacional.

B – Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

 - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de las tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.

En Ed. Primaria, las áreas que, al menos, en nuestro centro, a espera de la continuidad con el desarrollo normativo, se implantarán en los dos próximos cursos son:

- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
- Educación Artística.
- Educación Física.
- Lengua Castellana y Literatura.
- Lengua Extranjera.
- Matemáticas.
- Educación en Valores Cívicos y Éticos (en 5º o 6º).
- Segunda lengua extranjera.





Todas ellas, responden a las competencias clave y a los descriptores operativos que las definen. En cada una de esas áreas existen unas competencias específicas y criterios de evaluación destinadas a las situaciones de aprendizaje que planteamos en este Plan y que servirán de conexión entre los saberes básicos para su adquisición y esas competencias clave que pretendemos lleguen a desempeñar. El carácter global de la etapa integrará las diferentes áreas.

Sirvan como ejemplo, elementos de un área concreto que más tiene que ver con las situaciones, experiencias y propuestas planteadas.

Competencia digital

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

* Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de computación.

- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL SOLICITADO	ESTIMACIÓN COSTE ECONÓMICO (IVA incluido)
Cámara de documentos. 3 unidades (150 euros x 3)= 450 € Robot educativos (Blue bot): 3 unidades (120 euros x 3)= 360 € Spike essential: 2 juegos (310 x 2)=620 € Alfombrilla transparente para blue bot (2 x 35)	1500€

Roberto Resina Díaz

Fdo. Director/a del CEIP Arturo Duperier

