

ESTRATEGIA DIXITAL DE CENTRO

CEIP Vilaverde-Mourente

Curso 2022-2023

1. CONTEXTUALIACIÓN	2
2. OBXECTIVOS XERAIS DA ESTRATEXIA DIXITAL DE CENTRO	3
2.1. Obxectivos para os membros do equipo directivo.....	3
2.2. Obxectivos para o profesorado.....	4
2.3. Obxectivos para o alumnado.....	4
2.4. Obxectivos para a xestión e funcionamento	5
2.5. Obxectivos para as infraestruturas e equipamento	5
2. LIÑAS DE ACTUACIÓN XERAIS PARA TODOS OS NIVEIS EDUCATIVOS.....	6
2.1. EDUCACIÓN INFANTIL	7
3.2. PRIMARIA	10
3.2.1. PRIMARIA 1º CICLO.....	11
3.2.2. PRIMARIA 2º CICLO.....	18
3.2.3. PRIMARIA 3º CICLO.....	24
4. METODOLOXÍA.....	31
5. ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	33
6. AULA VIRTUAL E BLOGS DO CENTRO.....	35
7. LIÑAS XERAIS DE ACTUACIÓN RELATIVAS AOS EQUIPOS DE CENTRO:.....	38
BIBLIOTECA ESCOLAR	38
EQUIPO DE NORMALIZACIÓN E DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA	39
EQUIPO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES	39
DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN.....	40
EQUIPO DIRECTIVO	40
CLAUSTRO	41
8. COMPOÑENTES E FUNCIÓNS DO EQUIPO TIC.....	42
9. ESPAZOS CON EQUIPAMENTO TECNOLÓXICO	44
AULA DE INFORMÁTICA.....	44
BIBLIOTECA.....	44
SALA DO PROFESORADO	45
AULAS DO ALUMNADO E DAS ESPECIALIDADES	45
DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN, SECRETARÍA E DIRECCIÓN	45
ESPAZO MAKER	45
10. CESIÓN DE EQUIPAMENTO AO ALUMNADO.....	46
10.1. EDIXGAL.....	46
10.2. PLAN EDUCA DIXITAL.....	49
11. FORMACIÓN DO PROFESORADO	53
12. AVALIACIÓN DA ESTRATEXIA DIXITAL DE CENTRO.....	53

1. CONTEXTUALIACIÓN

Os centro debe incluír dentro do Proxecto Educativo a súa estratexia dixital de centro (EDC) a través do Plan Dixital de Centro (PDC), que se concibe como un instrumento para mellorar o desenvolvemento da competencia dixital da comunidade educativa, o uso das tecnoloxías dixitais nos procesos de aprendizaxe e ensino e a transformación do centro nunha organización educativa coa competencia dixital adecuada, e que se concretará anualmente na Programación Xeral Anual (PXA) a través das correspondentes actuacións.

A estratexia dixital do centro define e concreta as liñas de actuación do centro que posibilitan que o profesorado, o alumnado e o centro acaden a competencia dixital. Para iso, a EDC abrangue todas as áreas do centro: organizativa, metodolóxica, curricular e comunicativa, que necesariamente deben estar implicadas e, no seu caso, transformadas, desde unha perspectiva de innovación e mellora continua.

Debe ter como referencia o Plan Dixital cuxo obxectivo é a formación dunha sociedade dixitalmente competente, facendo fincapé na equidade e tendo en conta a evolución do contexto social e tecnolóxico.

Os cambios tecnolóxicos ocorren a un ritmo cada vez máis rápido. Conviven tecnoloxías dixitais emerxentes e outras que xa non se usan, os centros educativos non son alleos a este ritmo, non pode desvincularse del.

A EDC parte do antigo Plan TIC co obxectivo de dotar de resposta ás novas necesidades e ser unha ferramenta áxil e flexible.

Hai xa varios anos (décadas) que se introduciron as TIC no noso CEIP, mais considérase necesario que ese traballo coas tecnoloxías en xeral sexa habitual e sistemático, inseríndose significativamente no labor cotiá, habendo, tamén unha secuencia vertical clara que asegure que o alumnado coñeza certos aspectos ao rematar a primaria e acade os indicadores da competencia dixital que se axusten ao seu nivel de desenvolvemento.

As competencias claves que hai que desenvolver no alumnado inclúen a competencia dixital, que ademais pode servir como elemento de desenvolvemento das outras competencias.

As diferentes tecnoloxías actuais (*Tecnoloxías da Información e da Comunicación (TIC); Tecnoloxías da Aprendizaxe e o Coñecemento (TAC); Tecnoloxías para o Empoderamento e a Participación (TEP); Tecnoloxías da Relación, a Información e a Comunicación (TRIC)*) acostuman ser un elemento motivador para o alumnado, permiten realizar actividades individuais e grupais, permiten diferenciar niveis e atender á diversidade.

O profesorado do centro precisa establecer, pois, unha secuencia por ciclos que lle permita avaliar a competencia do alumnado e suxerir tarefas e actividades relacionadas coas diferentes áreas que contribúan ao desenvolvemento da competencia dixital.

Queremos que sexa unha EDC flexible, viva, revisable e modificable, de xeito que se vaia enriquecendo curso a curso, hai que ter ademais presente que o mundo da tecnoloxía (TIC, TAC, TEP) avanza moito cada pouco tempo e o plan debe manterse actualizado.

A competencia dixital inclúe aspectos como: dispor de habilidades de busca, obtención, procesamento e comunicación da información para transformala en coñecemento. Incorpora habilidades relacionadas co acceso á información, a súa transmisión en diferentes soportes e o uso das TIC e TAC para informarse, comunicarse e aprender.

Está asociada coa busca, selección, rexistro e tratamento ou análise da información, utilizando técnicas e estratexias variadas para acceder a ela segundo a fonte, o soporte que se utilice,... Require o dominio de linguaxes como a textual, numérica, icónica, visual, gráfica e sonora, así

como aplicar en distintas situacións e contexto so coñecemento. Dispor de información non produce de forma automática coñecemento. Transformar a información en coñecemento esixe de destrezas de razoamento para organizala, relacionala, analizala, sintetizala e facer inferencias e deducións de distinto nivel de complexidade. Significa, así mesmo, comunicar a información e os coñecementos adquiridos empregando recursos expresivos que incorporen diferentes linguaxes e técnicas.

As TIC e TAC hai que usalas na súa dobre función: transmisoras e xeradoras de información. A competencia dixital comporta facer uso habitual dos medios tecnolóxicos para aprender, informar e para divertirse e comunicarse. Estas tecnoloxías teñen na escola un valor primordial cando se integran nas diferentes áreas e ámbitos educativos e nas actividades horizontais e verticais do centro.

No curso 2000-2001, déronse os primeiros pasos de introdución das TIC nas aulas con acceso a internet, ordenadores e con propostas de traballo na aula de informática. Nos últimos anos fíxose un esforzo por introducir as TIC en todas as aulas, dotándoas con canón, pizarra dixital, cámara web e sistema multimedia de audio.

Dende o ano 2016 ata o momento actual desenvolvéronse no centro diversas actividades formativas do profesorado en ferramentas dixitais e introdución da robótica nas aulas (STEAM) a través dos PFPP.

No curso 2021-2022 trala Covid dispuxéronse 25 equipos na aula de informática para posibilitar o traballo individual ademais de en pequeno grupo do alumnado. O alumnado de infantil a 4º de EP conta cunha sesión no horario para traballar semanalmente a competencia dixital nesta aula. O alumnado de 5º e 6º participa no programa Edixgal e dispoñen de notebooks para o traballo na aula e nos fogares, respectando os protocolos de uso.

No curso 2022-2023 o profesorado realizou un Test de Competencia Dixital, unha alta porcentaxe ten unha competencia dixital de nivel A2.

Tamén se desenvolven actividades de autoformación ou de formación interprofesorado.

O centro dispón de correo electrónico, páxina web, aula virtual, Edixgal en 5º e 6º de EP e de blogs de nivel-especialidades- equipos, canal de youtube na rede e utiliza software educativo en liña para crear contidos.

2. OBXECTIVOS XERAIS DA ESTRATEXIA DIXITAL DE CENTRO

Os obxectivos xerais da EDC pódense agrupar en cinco áreas, que teñen como finalidade o máximo logro da competencia dixital do alumnado, do profesorado e do centro:

2.1. Obxectivos para os membros do equipo directivo

- Adquirir competencias dixitais relacionadas co traballo organizativo do centro.
- Utilizar ferramentas dixitais para mellorar a eficacia e eficiencia dos procedementos administrativos e de comunicación.
- Ofrecer opcións de formación para mellorar a competencia dixital do profesorado e propostas e actuacións para mellorar a competencia dixital do alumnado.
- Facilitar a comunicación e as xestións coas familias e con diferentes organismos.
- Concienciar á comunidade escolar da existencia do PDC .
- Evitar a fenda dixital que poida existir entre o alumnado con recursos e o que non os ten.

2.2. Obxectivos para o profesorado

- Mellorar a competencia dixital do profesorado segundo o nivel de competencias dixital europeo.
- Utilizar as TIC como medio para a mellora da actividade docente, cun enfoque pedagóxico integrado nas diferentes áreas e ámbitos do currículo: busca de información, deseño de actividades verticais e horizontais, adaptación dos materiais atendendo á diversidade e necesidades do alumnado.
- Potenciar o uso integrado e funcional de contornos virtuais de aprendizaxe-ensino a través da aula virtual, Edixgal e os blogs do centro.
- Consultar información en fontes variadas e en Internet, tanto sobre temas de investigación profesional como sobre temas interesantes para a súa actividade docente.
- Fomentar o seu uso das tecnoloxías nas tarefas xerais no centro: horarios, memorias, plans, situacións de aprendizaxe, xestión académica.
- Empregar de xeito eficaz as ferramentas do centro: Xade, Proens, Fprofe, TokApp, Abalarmobil, Portal Consellería, Aula virtual, Blog, Koha, Elbe-2... así como software educativo en liña para crear contidos, compartilos e crear/usar repositorios
- Capacitar ao profesorado para cumprir cos obxectivos do Plan dixital de centro.
- Intercambiar información sobre experiencias en entornos, blogs, chats, programación, robótica...
- Actualizar a guía de exploración didáctica de cada nivel ao comezo de cada curso.
- Articular dinámicas e mecanismos que inclúan a produción e o uso de contidos en rede, facéndolos visibles nos blog e aulas virtuais do centro para promover o seu uso, así como compartilos dentro e fóra do centro.
- Usar recursos xa dispoñibles en rede, organizar intercambio de contidos e a xeración de repositorios propios.
- Elaborar inventarios de fontes de información e recursos en rede organizadas por áreas, ámbitos e/ou niveis.
- Introducir entre as funcións das comisións e os equipos a de localizar recursos que poidan ser de interese para incorporar ao traballo de centro tanto nas actividades verticais como horizontais.

2.3. Obxectivos para o alumnado

- Asegurar o máximo logro da competencia dixital de todo o alumnado, dando resposta á diversidade existente no mesmo.
- Utilizar programas e contornas que faciliten a súa aprendizaxe e favorezan a adquisición de habilidades e coñecementos, así como unha mellor comunicación.
- Espertar interese e proporcionar pautas para acceder a información precisa, adecuada e correcta evitando as noticias falsas e a información non veraz, potenciando o seu razoamento e o seu desexo de coñecemento.
- Valorar a información achegada por diferentes medios de xeito crítico e reflexivo, aprender a contrastar, revisar e a evitar os medios de desinformación.

- Desenvolver hábitos de traballo individual e en equipo, así como iniciarse no traballo en contornos colaborativos e cooperativos.
- Utilizar internet con responsabilidade e seguridade, informando dos riscos, minimizándoos con información específica, rexeitando páxinas inaceptables, discriminatorias e manipuladoras.
- Respectar e coidar de todos os materiais tecnolóxicos que empreguen nas aulas ou sexan de préstamo para o fogar.
- Desenvolver actitudes saudables, éticas e aceptables relacionadas co uso das tecnoloxías.

2.4. Obxectivos para a xestión e funcionamento do centro

- Manter e mellorar as canles virtuais de comunicación do centro.
- Manter e mellorar a páxina web, a aula virtual e os blogs do noso CEIP como medios de difusión, información e comunicación relevante para o centro e a comunidade educativa.
- Crear unha imaxe positiva do uso de ferramentas dixitais para a aprendizaxe.
- Impulsar a implantación de novas ferramentas para a xestión interna do centro.
- Utilizar de xeito eficaz as ferramentas de xestión do centro (Xade, Persoal Centros, Contratos Programa, Alerta Escolar, Portal de Dirección, Xecocentros, DRD, DOC, Admisión alumnado, Transporte, Cheque material, correo electrónico, portal da Consellería de Educación...).

2.5. Obxectivos para as infraestruturas e equipamento do centro

- Garantir a protección de datos de todas as súas usuarias e os seus usuarios na contorna virtual do centro.
- Dotar ao centro de equipamento dixital.
- Mellorar a conexión a internet do centro e puntos wifi.
- Mellorar o equipamento informático da área administrativa para prosperar na eficiencia das xestións.
- Contar con asistencia técnica eficaz para resolver problemas cos equipamentos dixitais do centro.

2.6. Obxectivos relacionados coas familias

- Atopar fórmulas áxiles e eficaces de comunicación.
- Analizar os medios e recursos tecnolóxicos das familias (dispositivos e conectividade) de cara a atopar os apoios necesarios e deseñar accións compensatorias.
- Alfabetizar dixitalmente ás familias a través de charlas informativas e conferencias sobre todo no ámbito de axuda ás súas fillas e fillos e no manexo seguro dos recursos dixitais.
- Ofertar contidos e actividades dixitais de apoio, orientación e educación en valores a través de blogs, mensaxes e aula virtual.

3. LIÑAS DE ACTUACIÓN XERAIS PARA TODOS OS NIVEIS EDUCATIVOS

Unha alumna ou un alumno competente dixitalmente será garantía dunha cidadanía dixitalmente competente, crítica e responsable no uso da tecnoloxía.

Liñas de actuación xerais:

- Relacionadas coa alfabetización dixital (indicar en cada nivel/etapa que): uso de software (procesador de texto, presentacións, edición de vídeo, scratch...) e de hardware (pantalla, teclado, rato, escáner, impresora, cámara web, blog aula virtual...).
- O profesorado do centro propónse incluír as TIC de forma sistemática e integrada no desenvolvemento curricular e nas diferentes propostas verticais e horizontais de centro.
- Introduciranse gradualmente as TIC como recursos significativos e usuais na aula.
- Realizaranse diversas actividades de cara a asegurar que o alumnado acade a competencia dixital correspondente ao rematar primaria para:
 - Coñecer, comprender e usar os elementos e as aplicacións principais do ordenador.
 - Acceder a programas que faciliten a aprendizaxe nas diferentes áreas e ámbitos (programas, páxinas web, recursos na rede...)
 - Empregar o ordenador para acceder a ferramentas como: dicionario, enciclopedia, mapas e planos, prensa, aula virtual, compartir documentos, elaborar axenda-calendario,...visitar virtualmente bibliotecas e museos,...
 - Identificar e resolver os problemas habituais de software e hardware que poida xurdir en modo usuaria e usuario.
 - Buscar e xestionar a información para usala en contextos variados e áreas diversas e con diferentes formatos (internet, navegadores, blog, aula virtual, contornas virtuais...)
 - Comunicarse cada vez mellor usando os medios tecnolóxicos coas compañeiras e cos compañeiros (aula virtual, blog, contorna de aprendizaxe...).
 - Realizar tarefas dixitais de forma individual, en equipo e en contornas colaborativas e cooperativas.
 - Iniciarse no pensamento computacional a través da programación e da robótica.
 - Respetar as normas de conduta relacionadas co uso dos medios tecnolóxicos.
 - Usar de xeito seguro internet, rexeitando páxinas inaceptables, discriminatorias, sexistas, desinformativas,...
 - Fomentar actitudes saudables, éticas e aceptables relacionadas coas tecnoloxías dixitais.
- Realizaranse actuacións desde os diferentes Equipos de Centro: relacionadas co Plan lector e coa Biblioteca escolar (como Mediateca, xestión Koha, consulta web, formación de persoas usuarias, animación á lectura dixital a través de Elbe-2); relacionadas co Plan de potenciación das linguas (recoller e elaborar recursos e materiais TIC en galego- ENDL); relacionadas coas celebracións, actividades verticais e internivelares do centro e saídas (EACE) e tamén dende o Equipo Tic para levar a diante esta estratexia dixital e o Plan Dixital de centro.
- Realizaranse actuacións dende o Departamento de Orientación (propor e elaborar materiais TIC, propor páxinas web para o traballo de titoría, elaborar informes e

documentación usando as TIC, utilizar algúns materiais específicos de avaliación psicopedagóxica usando o ordenador, propor materiais dixitais para traballar co alumnado con neae, propor recursos de atención á diversidade que incorporen as TIC,...).

3.1. EDUCACIÓN INFANTIL

As nenas e os nenos están inmersas e inmersos nunha sociedade na que o dixital incide na forma de comunicarnos, de obter información, de aprender ou de relacionarnos. Por iso, debe iniciarse desde as primeiras etapas educativas un proceso de alfabetización dixital que se centrará en que o alumnado comprenda o papel creativo e comunicativo das ferramentas tecnolóxicas, máis aló do uso pasivo do lecer e do consumo de contidos. O proceso de alfabetización dixital implica, entre outros, o acceso á información, a comunicación e a creación de contidos a través dos medios dixitais, así como o uso saudable e responsable das ferramentas dixitais. Ademais, o uso e a integración destas ferramentas nas áreas, actividades xerais de centro, de etapa e de nivel, experiencias e materiais e recantos da aula pode contribuír a aumentar a motivación, a comprensión e o progreso na adquisición da aprendizaxe significativa e funcional das nenas e dos nenos.

Obxectivos xerais da etapa:

- Interactuar de forma virtual, familiarizándose en contexto co uso de diferentes medios e ferramentas dixitais: ordenador, tablet, realidade aumentada, realidade virtual...
- Interpretar as mensaxes transmitidas a través de representacións ou manifestacións artísticas, ou en formato dixital, recoñecendo a intención da persoa emisora e mostrando unha actitude curiosa e responsable.
- Expresarse creativamente usando varias ferramentas ou aplicacións dixitais intuitivas e visuais.
- Coñecer e aplicar as normas básicas de uso das ferramentas tecnolóxicas: tempos de uso, contextos e momentos de uso, tipo de aplicacións, contidos axeitados.

Contidos:

- Aproximación ao uso de aplicacións e ferramentas dixitais con diferentes finalidades: creación, comunicación, aprendizaxe e gozo.
- Uso saudable e responsable das tecnoloxías dixitais.
- Aproximación ao uso de ferramentas dixitais nos procesos creativos.
- Lectura e interpretación crítica de imaxes e informacións recibidas a través dos medios dixitais.
- Función educativa dos dispositivos e elementos tecnolóxicos da súa contorna.

Orientacións metodolóxicas:

- O deseño de situacións de aprendizaxe que permitan a evolución das nenas e dos nenos desde postos de recepción pasiva de linguas ata ser creadoras e emisoras tituladas nalgunha delas, con especial fincapé na historia audiovisual e dixital.

- A introdución natural, cotiá, integrada e contextualizada dos medios visuais e dixitais na educación infantil, estimulando a participación das nenas e dos nenos en situacións comunicativas e creativas reais e significativas.

Actuacións co alumnado de infantil de cara a mellorar a súa competencia dixital:

- Facer un achegamento á competencia dixital: acceso á información, transmisión en diferentes formatos unha vez procesada, pasando polo uso das tecnoloxías da información e da comunicación como elemento esencial para a información, a aprendizaxe e a comunicación.
- Acceder á información con sentido crítico.
- Evitar os riscos que comporta o uso non adecuado dos medios.
- Familiarizarse coas TIC mediante a manipulación da PDI, ordenador, tablets, robots...
- Introducir ao alumnado no manexo do ordenador e no coñecemento dos elementos básicos coma o rato, a pantalla, o teclado e altofalantes.
- Usar adecuadamente o rato para debuxar, clicar, arrastrar,...
- Introducirse no uso de programas básicos con axuda, sobre todo do procesador de textos a través do uso do teclado (para escribir nomes, listaxes, títulos, números), da barra espazadora, da tecla “intro”, da de borrado, dos cursores e “Bloqueo de Maiúsculas”.
- Familiarizarse coa consulta da web do centro, dos blog, da aula virtual...
- Acceso e uso de navegadores para a busca de imaxes e información.
- Programas e webs de interese:

1. LIM	13. iFunFace ou ChatterPix
2. Buho boo	14. Educaplay
3. Vedoque	15. Blog & aula virtual (H5P)
4. Tux-Paint	16. Editor de texto e presentacións (Libre Office e Microsoft)
5. Cokitos	17. Códigos QR
6. Juegos infantiles Pum	18. Realidade aumentada
7. Árbol ABC	19. Realidade virtual
8. http://pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/index.html	20. Biblioteca dixital Odilo, Elbe-2
9. Liveworksheet	21. Youtube
10. Wordwall	22. Viva leer. Cuentos digitales. L signos.
11. Genially	23. Picto Cuentos.
12. Audacity	
- Empregar as **Tablets** con aplicacións previamente instaladas como reforzo:
 - Para profundar nos conceptos básicos, lóxica matemática, lectoescritura,
 - introdución ao inglés...
 - Outras aplicacións: QR, Beebot, Microscopio dixital...

- Familiarizarse coa robótica e a programación para achegarse ao pensamento computacional: Doc, Blue boot, Mind e Ozobot.
- Na materia de Lingua Inglesa, en Educación Infantil úsase o blog de inglés para presentar cancións da temática que se está traballando en aula, e tamén serve para que poidan velas dende as súas casas. Na aula virtual están colgadas algunhas cancións das máis usuais e comúns.

Actuacións do profesorado de infantil en relación coa competencia dixital:

- Elaboración de recursos tecnolóxicos con ferramentas dixitais coma: LIM, Power Point, H5P, Genially, Audacity, editores de vídeo (Kizoa, Kinemaster...), animacións con Charter Pix ou Funface, Wordwall, Educaplay, taboleiros para os robots ... para potenciar o uso das tecnoloxías na aula, contribuíndo a aumentar a motivación, a comprensión, á atención á diversidade e o progreso na adquisición da aprendizaxe das nenas e dos nenos.
- Realización de fotografías para montaxe de vídeo ou fotográfica para incluír en diversos traballos verticais e horizontais, proxectos e no blog, web...
- Elaboración de recursos contos, vídeos propios con materiais multimedia (escáner, ordenador, cámara de vídeo, gravación de audio...)
- Axudar a construír aprendizaxes usando as TIC e a robótica.
- Poñer ao alcance do alumnado con NEAE materiais máis adaptados e motivadores, axeitados á súa capacidade tendo en conta a inclusión e os principios DUA.
- Buscar, adaptar e deseñar materiais que favorezan a aprendizaxe construtiva, significativa e situada.
- Crear un banco de recursos dixitais (blog, aula virtual...).
- Coñecer as relacións entre a Competencia Dixital, os contidos e os criterios de avaliación na educación infantil e aplicar as estratexias metodolóxicas necesarias para a integración curricular das TIC.

Para acadar os obxectivos desta etapa consideramos necesario poñer en práctica, entre outras, as seguintes medidas en todos os niveis:

- Incluiremos a pizarra dixital para a realización das rutinas de aula, tarefas relacionadas co proxecto, tarefas para traballar contidos concretos, cantigas, visionado do blog, contos e outros recursos da rede.
- Usaremos habitualmente na aula o ordenador para consultar dicionarios, enciclopedias, prensa dixital,...; para acceder a planos e mapas; para buscar na web información sobre os proxectos, as temáticas verticais e horizontais do centro...
- Todas as aulas disporá dun equipo que pode ser empregado polo alumnado no tempo de recantos para traballo en pequeno grupo ou individual.

- Reservaremos unha sesión semanal na aula de informática para que o alumnado, atendido por dúas profesoras, se exercite no uso do rato, do teclado e practique con programas que faciliten aprendizaxes nas distintas áreas e se inicie na navegación.
- Promoveremos a iniciación á robótica e á programación a través de actividades significativas para o alumnado enfocadas á resolución de problemas reais. Todas as aulas contarán cun robot Doc e poderán realizar outras experiencias con Blue bot, Ozobot, tablets, códigos QR, realidade aumentada, realidade virtual...
- Realizaranse actividades de observación co uso de lupas dixitais e cámaras das tablet.

3.2. PRIMARIA

Un dos **obxectivos da etapa** do currículo fai referencia a *“Desenvolver as competencias tecnolóxicas básicas e iniciarse na súa utilización para a aprendizaxe, desenvolvendo un espírito crítico ante o seu funcionamento e as mensaxes que reciben e elaboran.”*

Unha das oito competencias clave que o alumnado debe adquirir progresivamente ao longo da ensinanza básica é a competencia dixital. **A competencia dixital** implica o uso seguro, saudable, sostible, crítico e responsable das tecnoloxías dixitais para a aprendizaxe, o traballo e a participación na sociedade, así como a interacción con elas.

Inclúe alfabetización en información e datos, comunicación e colaboración, alfabetización mediática, creación de contido dixital (incluída a programación), seguridade (incluíndo o benestar dixital e as habilidades relacionadas coa ciberseguridade), cuestións de cidadanía dixital, privacidade, propiedade intelectual, resolución de problemas e pensamento crítico e computacional.

Destacan os seguintes *descritores da competencia ao rematar a educación primaria*:

- Realiza buscas guiadas en Internet e fai uso de estratexias sinxelas para o tratamento dixital da información (palabras clave, selección de información relevante, organización dos datos...) cunha actitude crítica ante os contidos obtidos.
- Crea, integra e reelabora contidos dixitais en diferentes formatos (texto, táboa, imaxe, audio, vídeo, programa informático...) mediante o uso de diferentes ferramentas dixitais para expresar ideas, sentimentos e coñecementos, respectando a propiedade intelectual e os dereitos do autor de o contido que reutiliza.
- Participa en actividades ou proxectos escolares mediante o uso de ferramentas ou plataformas virtuais para construír novos coñecementos, comunicarse, traballar de forma cooperativa e compartir datos e contidos en contornos dixitais

restrinxidos e supervisados de forma segura, cunha actitude aberta e responsable cara ao seu uso.

- Coñece os riscos e adopta, coa orientación do profesorado, as medidas preventivas á hora de utilizar as tecnoloxías dixitais para protexer os dispositivos, os datos persoais, a saúde e o medio ambiente, e comeza a adoptar hábitos críticos, seguros, saudables e de sustentabilidade destas tecnoloxías.
- Iniciase no desenvolvemento de solucións dixitais sinxelas e sostibles (reutilización de materiais tecnolóxicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas ou retos concretos propostos de forma creativa, solicitando axuda se é necesario.

3.2.1. PRIMARIA. 1º CICLO

1º EP	2º EP
<p>Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización</p> <p>Criterios de avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.1. Utilizar con seguridade os dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto educativo.OBJ5 ▪ CE4.2. Realizar, de forma guiada, un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, probando diferentes prototipos en equipo e utilizando con seguridade os materiais axeitados. OBJ6 ▪ CE4.3. Participar na resolución guiada de problemas sinxelos de programación utilizando o pensamento computacional. OBJ6 	<p>Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización</p> <p>Criterios de avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.1. Utilizar con seguridade os dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto educativo.OBJ5 ▪ CE4.2. Realizar, de forma guiada, un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, probando diferentes prototipos en equipo e utilizando con seguridade os materiais axeitados. OBJ6 ▪ CE4.3. Mostra de forma oral ou gráfica o produto final dos proxectos de deseño, explicando os pasos seguidos coa axuda dun guión.OBJ6 ▪ CE4.4. Participar na resolución guiada de problemas sinxelos de programación utilizando o pensamento computacional. OBJ6

<p>▪ CE4.4. Traballar cooperativamente respectando as normas básicas de convivencia. OBJ6</p> <p>Contidos</p> <p>▪ Dixitalización do contorno persoal de aprendizaxe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de dispositivos e recursos do contorno dixital de aprendizaxe segundo o contexto educativo. – Coñecemento dos compoñentes básicos dun ordenador. – Recursos dixitais para comunicarse con persoas coñecidas en contornos familiares e seguros. <p>▪ Proxectos de deseño e pensamento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificación e manipulación de materiais, ferramentas e obxectos axeitados para a montaxe dun proxecto sinxelo relacionado coa vida cotiá. 	<p>▪ CE4.5. Traballar cooperativamente, respectando as normas básicas de convivencia. OBJ6</p> <p>Contidos</p> <p>▪ Dixitalización do ámbito persoal de aprendizaxe</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coñecemento dos compoñentes básicos dun ordenador. – Identificación, clasificación e funcións dos dispositivos dixitais no contorno de aprendizaxe, así como o seu manexo. – Recursos dixitais para comunicarse con persoas coñecidas en contornos familiares e seguros. <p>▪ Proxectos de deseño e pensamento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificación e clasificación de materiais, ferramentas e obxectos axeitados para a montaxe dun proxecto sinxelo relacionado coa vida cotiá. – Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e comunicación.
---	--

<p>– Iniciación á programación adaptándose ao nivel de comprensión e á súa manipulación (plataformas dixitais de iniciación á programación, robótica educativa...).</p> <p>– Estratexias básicas de traballo en equipo.</p>	<p>– Iniciación á programación adaptándose ao nivel de comprensión e á súa manipulación (plataformas dixitais de iniciación á programación, robótica educativa...).</p> <p>– Estratexias básicas de traballo en equipo.</p>
---	---

Actuacións co alumnado de 1º ciclo de EP de cara a mellorar a súa competencia dixital:

- Desenvolver a competencia dixital para obter, analizar, producir e intercambiar información a través do uso seguro e crítico das TIC.
- Favorecer a construción de aprendizaxes do currículo usando as TIC apostando polos proxectos integrados.
- Potenciar a integración do alumnado de neae e favorecer que usen as TIC, sobre todo cando utilizemos diferentes programas que poidan facilitarlles a aprendizaxe ou a adquisición de habilidades e destrezas.
- Desenvolver o sentido crítico, ademais de espertar o interese en atopar información o máis adecuada posible.
- Usar diferentes dispositivos e recursos dixitais nos proxectos que facemos no ciclo para buscar, analizar e presentar de forma oral e gráfica un produto final.
- Coñecer o medio dixital e utilizar programas que faciliten a aprendizaxe e favorezan a adquisición de habilidades, destrezas e coñecementos.
- Enfatizar o aspecto comunicativo das TIC tendo presente a comunicación entre iguais.
- Respetar o material común da aula de informática e do espazo maker e usalo adecuadamente.
- Usar responsablemente os dispositivos e recursos dixitais fomentado o benestar dixital. Evitar os riscos que comporta o uso non adecuado dos medios (excesivo tempo de uso, ciberacoso, dependencia tecnolóxica, contidos inadecuados...) e estratexias de actuación.
- Traballar valores relacionados co uso do ordenador, dereitos de autoría, prevención do ciberacoso, respecto á privacidade (non abrir documentos e cartafoles que non sexan propias ou para as que non se conte con permiso, non acceder a programas non recomendados...).

- Manexo básico do ordenador (acendido, apagado), coñecemento de ordenador e algún periférico (impresora, altofalantes, porto USB, cámara web...).
- Uso do teclado, uso da barra de espazado, das teclas de borrado e enter, das teclas de maiúscula e minúscula, das teclas de numeración, cursores. Cambiar tamaño de letra e fonte, así como de cor da mesma. Introducir título con word art.
- Introducción ó manexo do procesador de textos para a elaboración de textos sinxelos, listaxes... e a elaboración de presentacións básicas.
- Aprender a recoller nun cartafol imaxes, textos, documentos...
- Identificar iconas na pantalla ou escritorio: navegador, procesador de textos, presentación...
- Usar accesorios como a calculadora para comprobar resultados de sumas e restas e para xogar coa numeración.
- Manexar o dicionario e enciclopedia dixital a nivel elemental.
- Usar a biblioteca dixital Bega-elbe2.
- Uso do correo electrónico de nivel asociado ao blog como ferramenta tecnolóxica na aula, medio de comunicación dixital para recibir, almacenar e enviar mensaxes a outras aulas, centros, organismos: estrutura, tipo do texto, usos, normas de seguridade e privacidade (CCO)...
- Acceso ao banco de recursos do blog ou aula virtual para tarefas de reforzo e apoio ao currículo, para a animación e fomento da lectura, para iniciación á lectura, lóxica matemática, lingua estranxeira...
- Uso do encerado dixital interactivo da aula.
- Familiarización cos blog do centro e o de nivel para achegar a aula ás familias.
- Introducir ao alumnado no manexo da aula virtual do centro: acceso, recursos, actividades...
- Iniciación á programación e a robótica adaptada ou nivel utilizando o pensamento computacional: Doc, Blue bot, Mind, Ozobot...
- Potenciar o traballo colaborativo e cooperativo entre o alumnado para realizar e presentar proxectos sinxelos.

Para acadar estes obxectivos en 1º de EP consideramos necesario poñer en práctica, entre outras, as seguintes medidas:

- Uso diario do encerado dixital:
 - Visualización de vídeos, cantigas, noticias, contos a través da plataforma youtube.
 - Lectura de contos a través da biblioteca dixital Bega-elbe2.
 - Corrección de tarefas.

- Introducción e ampliación de contidos.
- Exposicións.
- Trazo de letras e números.
- Xogos para introducir, repasar e traballar contidos.
- Utilización da aula de informática:
 - Recoñecemento das partes fundamentais dun ordenador: pantalla, rato e teclado.
 - Iniciación no acceso á aula virtual.
 - Busca de información no buscador en liña.
 - Uso do dicionario dixital.
 - Visualización de periódicos dixitais.
 - Uso de plataformas dixitais seguras para a comunicación con persoas do entorno.
- Uso do procesador de textos:
 - Recoñecemento das grafías.
 - Iniciación na escritura de pequenos textos.
 - Aprendizaxe das funcións simples: negriña, subliñado, cursiva, tamaño da fonte.
- Emprego da aula virtual para actividades de reforzo e ampliación relacionadas cos contidos que o currículo establece para 1º de EP.
- Utilización das tablets dentro da aula para a busca de información e a realización de actividades interactivas de forma individual ou pequeno grupo.
 - Liveworsheets.
 - LearningApps
 - Genially.
 - Wordwall
- Implicación das familias a través da aula virtual e o blog de nivel.
- Iniciación á programación e a robótica adaptada ou nivel utilizando o pensamento computacional: DOC, Mind, Ozobot...
- Desenvolver as estratexias de traballo colaborativo e cooperativo para a realización de proxectos sinxelos relacionados coa vida diaria.
- En Educación Primaria, na materia de lingua estranxeira, úsase o blog de inglés para subir cancións, vídeos, xogos e actividades interactivas relacionados coa temática que se está a traballar en cada momento para presentar e afianzar os coñecementos de xeito lúdico así como para darlle a oportunidade aos nenos e ás nenas de revisalos nas súas casas. Permite ademais que as familias fagan un seguimento dos contidos que se están a traballar na aula.

A aula virtual, úsase como complemento, para colgar actividades de repaso ao longo dos trimestres. Tamén as relacionadas con festividade puntuais.

Tamén se empregan aplicacións como: Liveworksheets, Wordwall, Agendaweb, Genially...

En todas as sesións se emprega o ordenador de aula, o canón e a PDI para presentar contidos, actividades horizontais e verticais de centro, visualizar vídeos, cancións, historias...

Para acadar os obxectivos do ciclo, en 2º de EP, consideramos necesario poñer en práctica, entre outras, as seguintes medidas:

- Utilización de ordenador de aula máis proxector diariamente:
 - Busca (empregando diferentes buscadores (Google, Firefox...), análise e exposición de información relacionada con proxectos e centros de interese verticais e horizontais.
 - Visionado de vídeos ou curtametraxes en YouTube relacionados con proxectos ou na área de Valores Sociais e Cívicos.
 - Utilización de diferentes Apps nas rutinas de aula: control do ruído (Bouncy Balls), temporizadores ou cronómetros (Online-stopwatch), dados (dado-online), etc.
- PDI (Pizarra dixital interactiva): Uso diario para completar o traballo nas áreas instrumentais.
- Tablets na aula: utilización de Apps de estimulación cognitiva nas áreas instrumentais para atención á diversidade dentro da filosofía DUA, como enriquecemento académico para o alumnado que o demanda. Momentos puntuais e por curtos períodos de tempo.
- Traballo con realidade aumentada, cubo Merge... en momentos puntuais sobre todo como complemento no proxectos e actividades verticais de centro.
- Blog “As cousiñas de 2º”: actualizacións semanais coas diferentes actividades feitas no nivel (fotos, vídeos, audios...) e gran cantidade de recursos para traballar e complementar dende casa (enlaces á páxinas web tipo “Mundo Primaria” ou “Liveworksheet”, enlaces con vídeos relacionados co proxecto máis enlaces directos:
 - Aula Virtual
 - Biblioteca Dixital Escolar
 - Blog de STEM do CEIP Vilaverde.
 - Blog de música do CEIP Vilaverde.
 - Blog de inglés do CEIP Vilaverde.
 - Blog de Biblioteca do CEIP Vilaverde.
 - Blog de Ed. Física do CEIP Vilaverde.

- Blog de Dinamización do CEIP Vilaverde.

- Aula de informática: dende o mes de outubro o alumnado de 2º ten unha hora semanal na aula de informática coa titora máis unha profesora de apoio.

Na 1ª avaliación revisión co alumnado da Aula Virtual e unha iniciación ao uso dun editor de textos tipo Word.

Na 2ª avaliación traballamos con Word máis unha iniciación á presentación de traballos (Power Point, Canva, Genially...).

Na 3ª avaliación profundamos nas aplicacións de creación e presentación de traballos.

- A aula virtual, úsase como complemento, para colgar actividades de repaso ao longo dos trimestres. Durante o mes de outubro co alumnado lembramos como acceder con contrasinal á aula virtual, revisamos a súa organización en cinco apartados, realizamos o visionado de contos ou lecturas, o traballo con webs dinámicas, etc.
Na 2ª e 3ª avaliación o alumnado poderá traballar de xeito autónomo dende a casa na Aula Virtual, que estará periodicamente actualizada dende a maioría de áreas do currículo.
- Iniciación á programación e a robótica adaptada ou nivel utilizando o pensamento computacional: DOC, Mind, Ozobot, Wedo...
- Desenvolver estratexias de traballo colaborativo e cooperativo para a realización de proxectos sinxelos relacionados coa vida diaria.
- En Educación Primaria, na materia de lingua estranxeira, úsase o blog de inglés para subir cancións, vídeos, xogos e actividades interactivas relacionados coa temática que se está a traballar en cada momento para presentar e afianzar os coñecementos de xeito lúdico así como para darlle a oportunidade aos nenos e ás nenas de revisalos nas súas casas. Permite ademais que as familias fagan un seguimento dos contidos que se están a traballar na aula.

Tamén se empregan aplicacións como: Liveworksheets, Wordwall, Agendaweb, Genially...

En todas sesións se emprega o ordenador de aula, o canón e a PDI para presentar contidos, actividades, visualizar vídeos, cancións, historias...

- Recursos online que se poden empregar:

<http://www.reglasdeortografia.com/ortoindice.html>

<http://www.buenosenlaces.com/prensa.htm>

<http://www.dibujosparapintar.com/hoja15.html>

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

<http://www.pequenot.com/cuentos/>

<http://www.bvg.udc.es/index.jsp>

<http://www.hhmmss.com>

<http://www.pontevedraolvidada.blogspot.com>

<http://www.mapasflachinteractivos>

<https://mapasinteractivos.didactalia.net/comunidad/mapasflashinteractivos>

[Viva leer. Cuentos digitales. L signos.](#)

[Picto Cuentos](#)

Actuacións do profesorado do 1º ciclo de EP respecto á competencia dixital:

- Diseñar actividades variadas que impliquen as TIC dentro dos proxectos de aula e centro, que sexan significativos, fomenten a curiosidade e motivación pola aprendizaxe.
- Adaptar ou deseñar materiais que favorezan a aprendizaxe construtiva, a atención inclusiva á diversidade existente na aula dentro dos principios DUA.
- Apostar por proxectos educativos integrados.
- Crear un banco de recursos dixitais (blog, aula virtual...).
- Elaboración de actividades dixitais (Liveworksheets, Wordwall, Genially...) para potenciar o uso das tecnoloxías na aula.
- Uso de software educativo e páxinas web de interese para o profesorado e o alumnado.
- Mantemento do blog e da aula virtual de nivel para levar a escola ás familias.
- Achegar ao alumnado á programación e á robótica a través de actividades significativas, coas que resolver problemas sinxelos reais.
- Diseñar e presentar tarefas para traballar de forma cooperativa e colaborativa para facilitar a propia aprendizaxe, compartíndoa e favorecendo a inclusión de todo o alumnado.
- Coñecer as relacións entre a Competencia Dixital, os contidos e os criterios de avaliación na educación primaria e aplicar as estratexias metodolóxicas necesarias para a integración curricular das TIC.

3.3.2. PRIMARIA. 2º CICLO

3º EP	4º EP
Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización	Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización
Criterios de avaliación	Criterios de avaliación
<ul style="list-style-type: none">▪ CE4.1. Utilizar os dispositivos e recursos dixitais con seguridade e de acordo coas necesidades do	<ul style="list-style-type: none">▪ CE4.1. Utilizar de forma segura os dispositivos e recursos dixitais, segundo as necesidades do contexto

<p>contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando individualmente e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.OBJ5</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.2. Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando con seguridade as ferramentas, técnicas e materiais axeitados. OBJ6 ▪ CE4.3. Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os sucesivos pasos. OBJ6 ▪ CE4.4. Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos segundo principios básicos do pensamento computacional. OBJ6 ▪ CE4.5. Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo diferentes roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto, respectando as normas básicas de convivencia. OBJ6 <p>Contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dixitalización do contorno persoal de aprendizaxe: <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto 	<p>educativo, buscando información, comunicándose e traballando individualmente e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos. OBJ5</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.2. Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando con seguridade as ferramentas, técnicas e materiais axeitados. OBJ6 ▪ CE4.3. Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos e explicando os sucesivos pasos. OBJ6 ▪ CE4.4. Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos segundo principios básicos do pensamento computacional. OBJ6 ▪ CE4.5. Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo diferentes roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto, respectando as normas básicas de convivencia. OBJ6 <p>Contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dixitalización do contorno persoal de aprendizaxe: <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto
--	--

<p>educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Buscas guiadas de información seguras e eficientes en Internet. – Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). – Coñecemento das normas básicas de seguridade e privacidade para a navegación por Internet. – Recursos e plataforma dixitais restrinxidos e seguros para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, normas básicas de cortesía e respecto. – Estratexias para promover o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados ao uso inadecuado e inseguro das tecnoloxías dixitais (tempo de uso excesivo, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, mensaxes publicitarias e de spam...) e estratexias de actuación. 	<p>educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias de busca guiada de información segura e eficiente en Internet (avaliación, discriminación, selección e organización). – Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). – Aplicación de normas básicas de seguridade e privacidade para a navegación por Internet para protexer o contorno persoal de aprendizaxe dixital. – Recursos e plataformas dixitais restrinxidos e seguros para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, normas básicas de cortesía e respecto, e estratexias para resolver problemas na comunicación dixital. – Estratexias para promover o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados ao uso inadecuado e inseguro das tecnoloxías dixitais (tempo de uso excesivo, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e spam...) e estratexias de actuación. <p>▪ Proxectos de deseño e pensamento</p>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proxectos de deseño e pensamento computacional: <ul style="list-style-type: none"> – Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos axeitados para a elaboración dun proxecto. – Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación. – Introducción á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...). – Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico. – Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias de xestión de conflitos e fomento de condutas empáticas e inclusivas. 	<p>computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Planificación dun proxecto sinxelo, identificando e seleccionando adecuadamente os materiais, ferramentas e obxectos necesarios para a súa consecución. – Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación. – Introducción á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...). – Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico. – Técnicas cooperativas de traballo en equipo, estratexias de xestión de conflitos e fomento de condutas empáticas e inclusivas.
--	--

Actuacións co alumnado do 2º ciclo de EP para mellorar a súa competencia dixital:

- Desenvolver a competencia dixital para obter, analizar, producir e intercambiar información a través do uso seguro e crítico das TIC.
- Construír aprendizaxe do currículo usando as TIC nas diferentes áreas, potenciando a inclusividade e os proxectos integrados.
- Facilitar e potenciar a inclusión do alumnado de neae dentro dos principios DUA en tódolos casos que utilicemos as tecnoloxías dixitais, sobre todo cando utilicemos diferentes programas que poidan facilitarlles a aprendizaxe ou a adquisición de habilidades e destrezas.

- Respetar o material común da aula de informática así coma o do espazo maker e usalo adecuadamente.
- Usar responsablemente os dispositivos e recursos dixitais fomentado o benestar dixital. Evitar os riscos que comporta o uso non adecuado dos medios (excesivo tempo de uso, ciberacoso, dependencia tecnolóxica, contidos inadecuados...) e estratexias de actuación.
- Traballar valores relacionados co uso responsable do ordenador: dereitos de autoría, prevención do ciberacoso, respecto á privacidade (non abrir documentos e carpetas que non sexan propias ou para as que non se conte con permiso), acceso a contidos inadecuados, publicidade e spam... e estratexias de actuación.
- Manexar o ordenador e periféricos elementais: impresora, altofalantes, cámara web, porto USB...
- Empregar a memoria USB para almacenar documentos e arquivos de interese, creación de cartafoles.
- Elaborar textos variados, inserir imaxes e autoformato, traballo con bordes e táboas. Empregando o procesador de textos e a iniciación ás presentacións (Impress, Power Point...)
- Organizar escritorio, abrir cartafoles, gardar documentos, acceder a documentos inseridos con anterioridade nunha carpeta ou documento.
- Usar a biblioteca dixital Bega-elbe2.
- Facer lectura dixital de diferentes textos e hipertextos (formato vídeo, power point, hipertexto,...).
- Usar internet para buscar información e para traballar nos proxectos do ciclo e actividades verticais e horizontais de centro (avaliación, discriminación, selección, organización e propiedade intelectual).
- Colocar e organizar escritorio movendo o rato
- Usar a PDI da aula.
- Iniciarse no manexo de dicionarios e enciclopedias dixitais: estratexias de busca segura e eficiente, selección, organización, comunicación.
- Manexar a calculadora para comprobar datos.
- Usar o blog de nivel para levar bitácora da propia aula/nivel e poder compartilo coas familias.
- Iniciarse no uso do excell ou similar.
- Uso do correo electrónico de nivel asociado ao blog como ferramenta tecnolóxica na aula, medio de comunicación dixital para recibir, almacenar e enviar mensaxes a outras aulas, centros, organismos: estrutura, tipo do texto, usos, normas de seguridade e privacidade (CCO)...
- Manexar software educativo e páxinas web adecuadas ao nivel.

- Introducir ao alumnado no manexo da aula virtual do centro: acceso, recursos, actividades...
- Iniciación á programación e a robótica adaptada ou nivel utilizando o pensamento computacional: Doc, Blue bot, Mind, Wedo, Ozobot...
- Potenciar o traballo colaborativo e cooperativo entre o alumnado para realizar e presentar proxectos sinxelos.

Para acadar estes obxectivos, no 2º ciclo de EP, consideramos necesario poñer en práctica, entre outras, as seguintes medidas neste nivel:

- En Educación Primaria, na materia de lingua estranxeira, úsase o blog de inglés para subir cancións, vídeos, xogos e actividades interactivas relacionados coa temática que se está a traballar en cada momento para presentar e afianzar os coñecementos de xeito lúdico así como para darlle a oportunidade aos nenos e ás nenas de revisalos nas súas casas. Permite ademais que as familias fagan un seguimento dos contidos que se están a traballar.
- A aula virtual, úsase como complemento, para colgar actividades de repaso ao longo dos trimestres e tamén as relacionadas con festividade puntuais.
- O blog de nivel axuda a manter ás familias informadas sobre as actividades do nivel, do centro,... así como para que o alumnado poida revisar o realizado.
- Tamén se empregan aplicacións como: Liveworksheets, Wordwall, Agendaweb, Genially...
- Aplicacións nas tablets, uso de lupas e microscopios dixitais, códigos QR, realidade aumentada...
- En tódalas sesións se emprega o ordenador de aula, o canón e a PDI para presentar contidos, actividades, visualizar vídeos, cancións, historias...
- Webs de interese:

http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/224

http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1240

<http://www.xtec.cat/~jlagares/indexcastella.htm>

<http://informaticaparaeducacion especial.blogspot.com/>

<http://eeyp.blogspot.com/2009/10/programa-de-lectoescritura-de-la-junta.html>

<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdiguales/tematica/alfabetizacion-digital/>

Actuacións do profesorado do 2º ciclo respecto á competencia dixital:

- Diseñar actividades variadas que impliquen as tecnoloxías dixitais dentro dos proxectos de aula e das actividades verticais de centro, que sexan significativas, fomenten a curiosidade e motivación pola aprendizaxe.
- Adaptar ou deseñar materiais que favorezan a aprendizaxe construtiva a atención á diversidade existente na aula usando modelos DUA, así como favorecer o uso de actividades de reforzo e ampliación ou enriquecemento.
- Apostar por proxectos educativos integrados.
- Crear un banco de recursos dixitais (blog, aula virtual...).
- Elaboración de actividades dixitais (Liveworksheets, Wordwall, Genially...) para potenciar o uso das diferentes tecnoloxías na aula.
- Uso de software educativo e páxinas web de interese para o profesorado e o alumnado.
- Mantemento do blog e da aula virtual de nivel para levar á escola ás familias.
- Potenciar a programación e a robótica a través de actividades significativas.
- Diseñar e presentar tarefas para traballar de forma cooperativa e colaborativa para facilitar a propia aprendizaxe, compartíndoa e favorecendo a inclusión de todo o alumnado.
- Coñecer as relacións entre a Competencia Dixital, os contidos e os criterios de avaliación na educación primaria e aplicar as estratexias metodolóxicas necesarias para a integración curricular das TIC.

3.2.3. PRIMARIA, 3º CICLO

5º EP	6º EP
<p>Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización</p> <p>Criterios de avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.1. Utilizar os recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo de forma segura e eficiente, buscando información, comunicándose e traballando individualmente, en equipo e en rede, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos. OBJ5 ▪ CE4.2. Coñecer os principais 	<p>Bloque 4. Tecnoloxía e dixitalización</p> <p>Criterios de avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.1. Utilizar os recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo de forma segura e eficiente, buscando información, comunicándose e traballando individualmente, en equipo e en rede, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos. OBJ5 ▪ CE4.2. Expoñer problemas de

<p>avances da ciencia e da tecnoloxía, identificando os seus riscos e beneficios na sociedade. OBJ6</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.3. Formular problemas de deseño que se resolvan coa creación dun prototipo ou solución dixital, avaliando as necesidades do contorno e establecendo obxectivos específicos. OBJ6 ▪ CE4.4. Diseñar posibles solucións aos problemas expostos segundo técnicas sinxelas de deseño de proxectos e pensamento computacional, mediante estratexias básicas de xestión cooperativa de proxectos. OBJ6 ▪ CE4.5. Desenvolver un produto final que dea solución a un problema de deseño, probando diferentes prototipos ou solucións dixitais en equipo e utilizando as ferramentas, dispositivos, técnicas e materiais axeitados de forma segura e guiada. OBJ6 ▪ CE4.6. Comunicar o deseño dun produto final, adaptando a mensaxe e o formato á audiencia, explicando os sucesivos pasos e proponendo posibles retos para futuros proxectos. OBJ6 <p>Contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dixitalización do contorno persoal de 	<p>deseño que se resolvan coa creación dun prototipo ou solución dixital, avaliando as necesidades do entorno e establecendo obxectivos específicos. OBJ6</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ CE4.3. Diseñar posibles solucións aos problemas expostos segundo técnicas sinxelas de design thinking e computational thinking, mediante estratexias básicas de xestión de proxectos cooperativos. OBJ6 ▪ CE4.4. Desenvolver un produto final que dea solución a un problema de deseño, probando diferentes prototipos ou solucións dixitais en equipo e utilizando as ferramentas, dispositivos, técnicas e materiais adecuados de forma segura e guiada. OBJ6 ▪ CE4.5. Comunicar o deseño dun produto final, adaptando a mensaxe e o formato á audiencia, explicando os sucesivos pasos e proponendo posibles retos para futuros proxectos. OBJ6 <p>Contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dixitalización do contorno persoal de
--	---

<p>aprendizaxe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto educativo. – Estratexias de busca de información seguras e eficientes en Internet (avaliación, discriminación, selección, organización e propiedade intelectual). – Estratexias de recollida, almacenamento e representación de datos para facilitar a súa comprensión e análise. – Tratamento e elaboración de textos sinxelos para recoller e comunicar información (formato de texto, configuración da páxina, inserción de imaxes...). Xestión de arquivos. – Normas básicas de seguridade e privacidade para a navegación por internet e para protexer o ambiente persoal de aprendizaxe dixital. – Recursos e plataforma dixitais restrinxidos e seguros para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, normas básicas de cortesía e respecto, e estratexias para resolver problemas na comunicación dixital. – Estratexias para promover o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados ao uso inadecuado e inseguro das tecnoloxías dixitais (excesivo tempo de uso, ciberacoso, 	<p>aprendizaxe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos e recursos dixitais segundo as necesidades do contexto educativo. – Estratexias de busca de información seguras e eficientes en Internet (avaliación, discriminación, selección, organización e propiedade intelectual). – Estratexias de recollida, almacenamento e representación de datos para facilitar a súa comprensión e análise. – Tratamento e elaboración de textos sinxelos para recoller e comunicar información (formato de texto, configuración da páxina, inserción de imaxes...). Xestión de arquivos. – Normas básicas de seguridade e privacidade para a navegación por internet e para protexer o ambiente persoal de aprendizaxe dixital. – Recursos e plataformas dixitais restrinxidos e seguros para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, normas básicas de cortesía e respecto, e estratexias para resolver problemas na comunicación dixital. – Estratexias para promover o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados ao uso inadecuado e inseguro das tecnoloxías dixitais (excesivo tempo de uso, ciberacoso,
--	---

<p>dependencia tecnolóxica, acceso a contidos inadecuados...) e estratexias de actuación.</p>	<p>dependencia tecnolóxica, acceso a contidos inadecuados, etc.) e estratexias de actuación.</p>
<p>▪ Proxectos de deseño e pensamento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Influencia do desenvolvemento tecnolóxico na mellora das condicións de vida e de traballo na sociedade actual. – Avances da ciencia no medio (medicina, tecnoloxías da información e da comunicación, cine, deportes...). – Observación e abordaxe de situacións problemáticas derivadas de necesidades que xorden no seu contorno máis próximo. – Iniciación ás fases do pensamento computacional (creación de esquemas ou esquemas sinxelos para planificar accións, descomposición dunha tarefa en partes máis sinxelas, desenvolvemento de diferentes estratexias para a resolución dun problema). – Técnicas para favorecer o traballo cooperativo, a cohesión grupal e a resolución pacífica de conflitos. – Estratexias en situacións de incerteza: adaptación e cambio de estratexia cando sexa necesario, e avaliación do propio erro e do alleo como oportunidade de aprendizaxe. 	<p>▪ Proxectos de deseño e pensamento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Observación e abordaxe de situacións problemáticas derivadas de necesidades que xorden no seu contorno máis próximo. – Fases do pensamento computacional (creación de esquemas ou esquemas sinxelos para planificar accións, descomposición dunha tarefa en partes máis sinxelas, desenvolvemento de diferentes estratexias para a resolución dun problema). – Técnicas para favorecer o traballo cooperativo, a cohesión grupal e a resolución pacífica de conflitos. – Estratexias en situacións de incerteza: adaptación e cambio de estratexia cando sexa necesario, e avaliación do propio erro e do alleo como oportunidade de aprendizaxe.

<p>– Deseño, prototipado, proba e avaliación dun proxecto de deseño sinxelo e relevante para o seu contorno.</p> <p>– Construción de proxectos sinxelos, utilizando de forma guiada diferentes materiais, ferramentas, obxectos, aparellos e recursos dixitais seguros e axeitados para acadar o proxecto.</p> <p>– Linguaxe sinxela de programación de bloques e relacións lóxicas entre eles (executar movementos, sensores, motores, impresión 3D...).</p> <p>– Presentación dos proxectos que se van desenvolver, utilizando diferentes soportes e estratexias de comunicación, explicando oralmente e por escrito as sucesivas estratexias.</p>	<p>– Deseño, prototipado, proba e avaliación dun proxecto de deseño sinxelo que sexa relevante para o seu contorno.</p> <p>– Construción de proxectos sinxelos, utilizando de forma guiada diferentes materiais, ferramentas, obxectos, aparellos e recursos dixitais seguros e axeitados para acadar o proxecto.</p> <p>– Linguaxe sinxela de programación de bloques e relacións lóxicas entre eles (executar movementos, sensores, motores, impresión 3D...).</p> <p>– Presentación dos proxectos que se van desenvolver, utilizando diferentes soportes e estratexias de comunicación, explicando oralmente e por escrito as sucesivas estratexias.</p>
--	---

Actuacións co alumnado do 3º ciclo de EP para mellorar a súa competencia dixital:

- Desenvolver a competencia dixital para obter, analizar, producir e intercambiar información a través do uso seguro e crítico das TIC: así fomentaremos a procura, tratamento e análise da información en distintos soportes (oral, impreso, audiovisual, dixital ou multimedia) sempre cun sentido crítico para conseguir transformar a información e coñecemento. Traballamos ao mesmo tempo a consecución dunha persoa autónoma, responsable e crítica co uso das TIC.
- Utilizaremos as tecnoloxías dixitais como medio de comunicación entre o alumnado tanto do centro como con outros centros ou mesmo coas familias, ou a sociedade en xeral.
- Construír aprendizaxe do currículo usando as TIC nas diferentes áreas e ámbitos, potenciando os proxectos integrados.
- Facilitar e potenciar a inclusión do alumnado con neae en tódolos casos que utilizemos as tecnoloxías dixitais, sobre todo cando utilizemos diferentes programas que poidan facilitarlles a aprendizaxe ou a adquisición de habilidades e destrezas dentro dunha filosofía DUA.

- Usar con responsabilidade os equipos EDIXGAL de uso persoal así coma o material común do espazo maker. Respetar os protocolos de uso do centro.
- Empregar responsablemente as tecnoloxías e fomentar os valores democráticos: benestar dixital. Evitar os riscos que comporta o uso non adecuado dos medios (excesivo tempo de uso, ciberacoso, dependencia tecnolóxica, contidos inadecuados...) e estratexias de actuación.
- Traballar valores relacionados co uso responsable do ordenador: dereitos de autoría, prevención do ciberacoso, respecto á privacidade (non abrir documentos e carpetas que non sexan propias ou para as que non se conte con permiso), acceso a contidos inadecuados, a páxinas desinformativas, publicidade e spam... e estratexias de actuación.
- Coñecer e manexar elementos do ordenador: impresora, altofalantes, cámara web, porto USB...
- Empregar o procesador de textos, elaborando textos variados, inserindo imaxes, autoformato, traballo con bordes, táboas, numerar páxina, inserir viñetas, usar formato columnas, cambiar posición de papel, revisar ortografía, cambiar marxes, cambiar aliñacións, hipervínculos...
- Uso do Impress ou Power Point para a presentación de traballos: efectos de animación, transicións, fondos na presentación, texto, fotos, vídeos, hipervínculos...
- Manexo de ferramentas de google (docs, calendario, google earth, google lens,...)
- Organizar escritorio, abrir carpetas, gardar documentos, coller documentos inseridos con anterioridade nunha carpeta
- Usar a biblioteca dixital Bega-elbe2.
- Facer lectura dixital de diferentes textos e hipertextos (formato vídeo, power point, hipertexto,...).
- Empregar a memoria USB para almacenar documentos e arquivos de interese, elaboración de cartafoles para ordenar a información.
- Usar internet para buscar información e para traballar nos proxectos no ciclo e nas temáticas xerais e verticais de centro (avaliación, discriminación, selección, organización, propiedade intelectual, comunicación).
- Manexar dicionarios e enciclopedias dixitais: estratexias de busca segura e eficiente, selección, organización, comunicación.
- Descargar documentos da rede (instancias, plans, información de persoa usuaria,...) e programas de software libre.
- Manexar a calculadora dos equipos para comprobar datos.
- Usar a PDI da aula.
- Usar o blog de nivel para achegar a aula ás familias e para levar bitácora da propia aula/nivel.
- Inicialse no excell ou similar.

- Uso do correo electrónico de nivel asociado ao blog como ferramenta tecnolóxica na aula, medio de comunicación dixital para recibir, almacenar e enviar mensaxes a outras aulas, centros, organismos: estrutura, tipo do texto, usos, normas de seguridade e privacidade (CCO)...
- Manexar software educativo e páxinas web adecuadas ao nivel.
- Empregar a aula virtual do programa EDIXGAL: acceso, recursos, actividades...
- Iniciación á programación e a robótica adaptada ou nivel utilizando o pensamento computacional: Ozobot, Sctach, Mbot, Mblock Wedo...
- Potenciar o traballo colaborativo e cooperativo entre o alumnado para realizar, presentar e compartir proxectos sinxelos. Así como o traballo en rede, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.

Para acadar estes obxectivos no 3º ciclo de EP, consideramos necesario poñer en práctica, entre outras, as seguintes medidas neste nivel:

- Presentacións en LibreOffice Impress
- Traballos e informes en Libre Office Writer
- Presentacións en Genially
- Utilización dos programas propios do paquete EDIXGAL (KGeography, Tux Paint, Open Shot Video Editor)
- Google Earth
- Audacity para audio
- Actividades interactivas Edixgal, Netex Smart
- Fichas LiveWorksSheet, Wordwall, Wordle
- Programación con Scratch, MBlock
- Utilización de Wedo, Mind e Mboot
- Aplicacións nas tablets, uso de lupas e microscopios dixitais, códigos QR, realidade aumentada...
- Programas nas tablets, uso de lupas e microscopios dixitais
- Na materia de Plástica, utilízanse os portátiles Abalar para mandarlles tarefas ao alumnado e que as entreguen a través de Edixgal; ademais, úsanos tamén para realizar actividades dixitais dentro do currículo da materia. Empréganse aplicativos incluídos no sistema Abalar como Tuxpaint, Libreoffice Writer, Impress, GoogleEarth, GoogleMaps...
- En tódalas sesións se emprega o ordenador de aula, o canón e a PDI para presentar contidos, actividades, amosar cadros ou manualidades...
- Algúns enlaces de interese:

http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/primaria/lengua_literatura/ortodiver/weborto/index.htm

<http://contenidos.educarex.es/mci/2006/08/html/menu.htm>

<http://www.reglasdeortografia.com/ortoindice.html>

Actuacións do profesorado do 3º ciclo respecto á competencia dixital:

- Diseñar actividades variadas que impliquen as TIC dentro dos proxectos de aula e das temáticas xerais de centro, que sexan significativos, fomenten a curiosidade e motivación pola aprendizaxe.
- Adaptar ou deseñar materiais que favorezan a aprendizaxe construtiva a atención á diversidade existente na aula con criterios inclusivos e filosofía relacionada cos DUA.
- Apostar por proxectos educativos integrados.
- Crear un banco de recursos dixitais (blog, aula virtual...).
- Elaboración de actividades dixitais (Liveworksheets, Wordwall, Genially...) para potenciar o uso das tecnoloxías na aula.
- Mantemento do blog de nivel e da aula virtual Edixgal para levar a escola ás familias e favorecer ao alumnado o recordo de tarefas e actividades feitas.
- Uso de software educativo e páxinas web de interese para o profesorado e o alumnado.
- Potenciar a programación e a robótica a través de actividades integradas e significativas para o alumnado.
- Diseñar e presentar tarefas para traballar de forma cooperativa e colaborativa para facilitar a propia aprendizaxe, compartíndoa e favorecendo a inclusión de todo o alumnado.
- Coñecer as relacións entre a Competencia Dixital, os contidos e os criterios de avaliación na educación primaria e aplicar as estratexias metodolóxicas necesarias para a integración curricular das nos ámbitos e áreas TIC.

4. METODOLOXÍA

- Por norma xeral será o profesorado titor é o responsable da integración curricular das tecnoloxías dixitais no seu grupo. O profesorado especialista será responsable de integrar as TIC nas súas respectivas áreas.
- Unha alternativa interesante que se poderá ter presente con criterios de inclusión e pedagóxicos é o desdobre de grupos, farase cando se precise facer un traballo máis controlado e haxa dispoñibilidade de profesorado. Así, será posible co alumnado de tres anos, de tal xeito que a metade do grupo poderá quedar na aula coa persoa titora e a outra metade irá á aula de informática, rotando na seguinte sesión. Tamén será posible en

Educación infantil e primaria cando na aula se atope o profesorado de apoio de infantil e primaria respectivamente. Esta organización pode facilitar o traballo en pequenos grupos para realizar tarefas máis difíciles, novas ou de iniciación ou específicas como navegación, uso da aula virtual...

- Traballo individual ou de grupo na propia aula para realizar traballos concretos, aprendizaxes individuais, reforzos, ampliación de contidos, actividades de enriquecemento, etc. Para iso contarase nas aulas cun ordenador e poderá completarse con dispositivos móbiles como as tablets.
- Traballo inclusivo con alumnado de neae, realizado polo profesorado de PT e AL dentro da aula ordinario e con criterios dos principios de DUA, para traballar algún aspecto reeducativo ou de reforzo concreto. Potenciarase a docencia compartida para unha mellor inclusión e atención ao alumnado e para evitar o agrupamento en aula de alumnado por capacidade. Utilizarase o ordenador de aula e/ou a tablet..
- Na aula disporase do recanto do ordenador, para realizar actividades de pequeno grupo co alumnado, ou ben nos espazos de biblioteca de nivel ou espazos comúns coas tablets, buscarase a motivación, a participación,... pouco alumnado para conseguir unha maior implicación do grupíño, fomentando o traballo colaborativo e cooperativo.
- Nas aulas de 5º e 6º o alumnado conta con equipo individual facilitando a realización de traballo individual, colaborativo e cooperativo.
- **Na aula de informática:**
 - Previo a cada actividade TIC haberá unha planificación e unha organización, ao longo da mesma cumprirá levar a cabo unha avaliación, deseñaranse as actividades necesarias e os instrumentos de avaliación pertinentes que permitan recoller datos sobre a evolución e realización do alumnado. Farase unha programación de tarefas flexible, inclusiva, e adaptada ao alumnado. Consideracións:
 - Concretar as tarefas a realizar na sesión.
 - Facilitar a autonomía no alumnado para o uso de ordenadores.
 - Potenciar a participación de todo o alumnado facendo deseños multinivel.
 - Inculcar que o emprego do ordenador non é xogo, é traballo e aprendizaxe. Require de normas e de actitudes apropiadas.
 - Realizar actividades adaptadas ao alumnado, tarefas multinivel e inclusivas.
 - Fomentar actitudes de coidado.
 - Utilizar os recursos funcionalmente, integrados nas áreas e ámbitos ou como resposta a proxectos e actividades horizontais e verticais de centro.
 - O emprego de internet como unha fonte para a busca de información farase dende idades temperás e traballarase consistentemente os valores éticos correspondentes.
 - Na aula de TIC

- Traballar rutinas: posturas, normas, uso do ordenador (acendido, coidado, apagado,...), accesibilidade, USB (introdución, retirada,...), manexo básico de pantalla, programa (apertura e cerre correcto), rato (uso).
 - Levar lapis e papel para anotar o que cumpra (para planificar, tomar apuntamentos, facer diagramas de fluxo do proceso,...), ter memoria extraíble para levar as tarefas gardadas.
 - Indicar o obxectivo da sesión de traballo, que imos facer.
 - Respectar o material e a privacidade.
 - Recoller e ordenar a aula. Indicar e recoller as incidencias se as houberse.
- Despois da actividade:
- Valorar o realizado, valorar as propostas de mellora de cara a outra sesión, contrastar experiencias...
- No tempo de lecer o alumnado de 4º, 5º e 6º de EP pode participar nunha das actividades dos patios dinámicos e inclusivos relacionados coas tecnoloxías dixitais que é o ESPAZO MAKER, no laboratorio. Este alumnado con interese en robótica e programación pode desenvolver pequenos proxectos de xeito colaborativo e cooperativo con ferramentas como: Scratch, Mbolck, Wedo, Mobot, Ozobot, Máquinas motorizadas Lego, primeiras máquinas ...

5. ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

No noso CEIP aténdese a diversidade de alumnado. Hai alumnado con neae, todo o alumnado é atendido inclusivamente dentro da aula ordinaria, facendo con el intervencións de reforzo educativo, adaptacións curriculares, ampliación,... se cumprise. Dese mesmo xeito se adaptarán os recursos, dentro dunha filosofía dos DUA.

O Centro tenta que se cumpran sempre as máximas de inclusión e variación multinivel de actividades, que permita a todo o alumnado acceder segundo a súa capacidade. Por iso empregaranse as mesmas actividades que as indicadas nos diferentes ciclos adaptándoas as características específicas de cada nena e cada neno. Potenciarase a docencia compartida (profesorado de aula e profesorado de apoio) para unha mellor inclusión e atención ao alumnado.

Potenciarase a coordinación internivel e vertical que promova un seguimento adecuado da diversidade.

Procuraranse ademais tarefas que se acheguen a variados intereses do alumnado: musicais, lingüísticas, matemáticas, plásticas,... Sendo a variedade de recursos e actividades outro dos principios a ter en conta.

Téntase traballar con todo o alumnado cos recursos informáticos, tanto en actividades de grupo-clase como de forma máis individualizada para incidir mellor nalgúns aspectos educativos.

O traballo coas diferentes tecnoloxías dixitais permite individualizar a aprendizaxe, así como favorecer a aprendizaxe das instrumentais básicas, de aspectos repetitivos, de aspectos

espazo-temporais, de autonomía no traballo, ademais de favorecer a creatividade e a expresión, mais tamén deberá favorecer a cooperación, a titoría entre iguais, a mellora da comunicación e as relacións interpersoais.

O uso do ordenador farase, ben nos ordenadores de aula, ben na aula de informática cando o grupo de referencia tamén a estea a usar, nos ordenadores de aula pódese abrir carpetas específicas con actividades de reforzo, repaso, enriquecemento, iniciación, profundamento,... se cumprise, carpetas que poderán ser abertas e usadas por calquera das profesoras e profesores que compartan docencia nela.

Algunhas veces o uso de ordenadores requirirá para determinado alumnado a necesidade de adaptar o hardware (teclado, pantalla táctil ou non, dixitalizador de voz, emulador de teclado, emulador de rato,...), o centro dispón dalgunhas desas adaptacións e solicitará aquelas que se precisen en función das necesidades.

Nalgúns casos cómpre propiciar o uso das tecnoloxías dixitais para o alumnado con especiais dificultades, por exemplo cando o uso do lapis implique dificultades maiores que para o resto do alumnado (alumnado con algún tipo de deficiencia motora, co que as TIC poden servir como medio de expresión e comunicación), cando haxa que centrar a atención e o medio o favoreza, no caso de interese nos medios que poidan supoñer extensión do interese a temas, no caso de linguaxes alternativas, para o acceso ao currículo (reprodutores automáticos de voz, de lectura de textos dixitais,...), para favorecer o coñecemento do vocabulario en alumnado estranxeiro...

Para algún alumnado conviría, mesmo o uso de ordenador persoal ou tablet, cando este deba ser manexado de xeito cotiá ou requira de adaptacións para o acceso, uso,...

A nivel máis concreto tentarase:

- Compensar o déficit no manexo do ordenador que se produce en alumnado que non ten acceso cotiá a el, ben na casa, ben no contorno, procurando que cada nivel se asegure de traballar os obxectivos mínimos e os contidos básicos recollidos curricularmente e que se refiren á competencia dixital. Deberá asegurarse que todo o alumnado ten a competencia dixital relativa ao nivel no que está escolarizado.
- Usar os ordenadores de aula para realizar actividades de reforzo, ampliación, consulta, enriquecemento....
- Traballar con todo o alumnado do centro aspectos relativos á accesibilidade: cambio de rato para persoas zurdas, cambios no tamaño de letras, colocación de teclado en pantalla ... Colocaranse os ordenadores de xeito que non se interfiran persoas zurdas e destras. Tentarase mellorar o mobiliario, de xeito que permita a adaptación a alumnado de diferentes idades e estaturas. Se fose necesario adquiriríanse ratos con bolas para alumnado con dificultades no manexo do rato.
- Poñer ao alcance do alumnado materiais adaptados e motivadores, axeitados á súa capacidade. Na medida do posible as actividades serán multinivel para que todo o alumnado poida realizar as mesmas que o resto do grupo. Potenciarase a existencia de programas que incidan e axuden á reeducación das dificultades (sobre todo relacionadas con lectura e escritura, vocabulario, cálculo, pronunciación,...). Usarase do material en rede que se adapte ás diferentes características do alumnado . Dotarase ás especialistas de

AL e PT de portátil ou tablet onde poidan recoller, deseñar, catalogar e adaptar os materias dixitais a usar despois inclusivamente na aula.

Usando as TIC, realizaranse distintos tipos de tarefas, tales como:

- Traballo con vocabulario
- Traballo coa ortografía
- Técnicas de estudo
- Lectura
- Programas de mellora da atención, do autocontrol,...
- Traballo coa pronuncia e a expresión oral
- Información sobre aspectos do contorno
- Aspectos relacionados coas TIC máis difíciles e específicos.
- Actividades de cara a favorecer a autonomía
- Etcétera

6. AULA VIRTUAL E BLOGS DO CENTRO

Aula virtual e blog son medios diferentes e non incompatibles. Complementáanse. Pouco a pouco iremos camiñando cara a esa complementariedade de xeito que se lle facilite ás familias o acceso á vida da aula e ás actividades.

Para o alumnado pequeno nin blog nin aula virtual permiten acceso autónomo, senón guiado (pola tanto hai que procurar que as familias saiban como acceder, que lle sexa cómodo e que as estruturas/organización de ambos sexan iguais ao longo da escolaridade). Pouco a pouco, a medida que vaia progresando na escolaridade, poderá ir tendo esa autonomía e moverse en ambos medios con soltura.

Ambos medios teñen finalidades diferentes:

- **O blog** é unha páxina web, ordenada cronoloxicamente, require organización periódica. Permite publicitar/compartir o traballo de aula: que facemos, como o facemos, resultados, celebracións, vida de aula e participación do grupo na vida do centro,... Nel debería aparecer aquilo que dea unha imaxe e información sobre a aula e o que facemos nela. É unha bitácora. Un diario dixital onde ir contando. É unha canle de comunicación da clase coas persoas de fóra dela. Está concibido para ensinar algo, contar historias, amosar o que se sabe facer ou o que se está a facer, divulgar información sobre algunha temática/cousas, poñer información complementaria á que se está a traballar, ... Os edublogs permiten que o traballo que se fai na escola, saia da escola. Pode chegar a calquera sitio, de aí que haxa que coidalo especialmente. É a nosa imaxe educativa fóra, é unha ferramenta pública e hai que coidar o que nela se coloca. Pouco a pouco debería ir deixando de ser un lugar para recoller fichas e tarefas para a casa, debería deixar de ser un repositorio e adecuarse á súa función.

O profesorado do nivel de 4º de EI creará este espazo web que acompañará a este alumnado ata o final da súa escolaridade no centro facilitando deste xeito o acceso ás familias e ao alumnado. O profesorado de cada nivel será o encargado de transmitir nome de usuaria ou usuario e contrasinal ao profesorado do seguinte nivel.

- **A aula virtual** é un entorno de traballo, é un sistema de xestión de aprendizaxe non un repositorio de recursos e pode servir como un espazo de profundamento e enriquecemento da aprendizaxe. Non debe ser considerada como un “armario” de colocación de arquivos. Debe estar construída pensando na secuencia de aprendizaxe que desenvolvemos. É un espazo da vida interior das aulas e do traballo que se desenvolve nelas e que pode completarse na casa. É un espazo non aberto ao exterior.
 - Permite...
 - Achegar recursos en diversos formatos e achegalos clasificados, temporalizados e en niveis diversificados
 - Propoñer tarefas e recollelas organizadas
 - Poñer anuncios, dar mensaxes, indicar eventos,...
 - Fomentar conversas sobre temáticas ou abrir espazos de comunicación de dúbidas
 - Traballar profesorado variado e alumnado diverso no mesmo entorno
 - Reducir o material impreso
 - Debe...
 - Organizarse adecuadamente para que sexa útil e funcional para o alumnado, que non lle provoque confusións, buscas infrutuosas, ... que lle facilite as secuencias de traballo.
 - Adaptarse á forma de traballo do centro
 - Ser fácil de usar e sinxela
 - Ter un formato coñecido, igual ao longo das etapas de escolaridade do centro. Iso facilita a rutinización e o automatismo no acceso, así como a progresiva autonomía do alumnado.

A aula virtual de infantil a 4º de EP ten un formato similar para facilitar o manexo ao alumnado e ás familias que teñan que acceder a diferentes niveis. Este formato adáptase á lóxica do alumnado, favorece o seu seguimento e organización do traballo e se se lle facilita a temporalización, será unha ferramenta ideal.

Dentro do comentado concluímos na necesidade/posibilidade de:

- Na aula virtual haberá acceso aos blog e viceversa.
- Manter blog e aula virtual completándose, introducindo paseniño ambos dende os primeiros anos de escolaridade e con diferentes intensidades e profundamento. Ir comezando o proceso con calma e sen agobios, pouco a pouco nos niveis onde as instrucións da Consellería non piden premura.
- Ter blog e aula virtual de nivel que favoreza a coordinación internivel e tamén o acceso a familias con fillas e fillos en ambos grupos de nivel.
- Dar á aula virtual un formato similar para todos os niveis de xeito que o alumnado se habitúe e sexa cada vez máis autónomo, de xeito que as familias con fillas e fillos en

distintos niveis se atope cunha única maneira de acceder ás propostas,.... Que se acomode ao estilo de traballo do centro (cooperativo, inclusivo, na liña da igualdade, por proxectos, construtivista e funcional,...) Que lle axude ao alumnado na temporalización, seguimento e secuencia de traballo. Enfatizar a organización. Desbótase organizar por materias, por tratarse de etapas de traballo globalizado e para facilitar ao alumnado e ás familias que atopen o que deben facer con facilidade.

- As especialidades poderán ter o seu blog específico, pero participarán na aula dentro de cada nivel na aula virtual...

ACORDOS RESPECTO DA AULA VIRTUAL DE 3 ANOS A 4º DE EP:

1. Organización xeral con apartados fixos.
2. Deseño de cada “*espazo de presentación de materiais e tarefas*” **por semanas/unidades temporais** (no canto de temas, aparecerá semana de x a z de). Aí teremos as tarefas e recursos a traballar na semana organizados debidamente e aparecerán as propostas semanais das especialidades tanto se é a proposta integrada coma se non. Cando se remate o período este espazo ocultarase para deixar só visible o período temporal seguinte.
3. Dentro de cada apartado “*espazo de presentación de materiais e tarefas*” por semanas/unidades temporais deberá haber:
 - a) Presentación do contido, da semana, ... en todos os ámbitos e eidos.
 - b) Contidos e indicación de actividades, xogos, lecturas... relacionados coa temática de aula, proxecto, centro de interese,...
 - c) Contidos das especialidades.
 - d) Carpeta de subida das actividades.
 - e) Foro de dúbidas (cando se considere oportuno).
 - f) Probas (se se ve necesario).
4. O manexo e acceso a esta ferramenta será progresivo de infantil a 4º de primaria.

O alumnado de 5º e 6º de primaria traballará no Entorno Virtual de Aprendizaxe (EVA) cos equipos NETBOOK cedidos pola participación do centro no programa EDXGAL. O profesorado ten á súa disposición o Repositorio de contidos educativos dixitais do espazo Abalar, con máis de 3.500 recursos educativos dixitais complementarios, que pode seleccionar, engadir e ata crear no entorno virtual da súa materia. O profesorado deste ciclo deberá coordinarse para que no nivel haxa criterios comúns de organización e uso, así como no ciclo para evitar dificultades na utilización. Para axustarse ás liñas de centro haberá que ir potenciando/solicitando que este espazo estea organizado por ámbitos.

7. LIÑAS XERAIS DE ACTUACIÓN RELATIVAS AOS EQUIPOS DE CENTRO:

BIBLIOTECA ESCOLAR

Dende a biblioteca contribúese ao desenvolvemento da competencia dixital a través do plan lector do centro:

- Xestionando os recursos da biblioteca a través do programa Koha (catalogar, préstamo, espurgo...)
- Dispoñendo na biblioteca de equipos informáticos e de tablets para consulta ou busca de información en horario lectivo e non lectivo.
- Promovendo o uso da biblioteca dixital Bega-elbe2, facilitando claves ás persoas usuarias, tamén dos E-books dispoñibles no centro.
- Facilitando contidos de páxinas web educativas para fomentar o hábito lector e escritor, enlaces directos a estas páxinas no blog da biblio, no dos niveis ou da aula virtual:

1. <http://www.milcuentos.com/>
2. <http://www.elhuevodechocolate.com>
3. <http://www.pequenot.com/cuentos/>
4. <http://www.relatosanimados.com/>
5. http://www.buenosenlaces.com/cuentos_infantiles.htm
6. http://www.pekegifs.com/cuentos_infantiles_clasicos.htm
7. http://www.pekegifs.com/cuentos_princesas_disney.htm
8. <http://www.educalim.com/biblioteca/index.php?c=20>
9. <http://cvc.cervantes.es/aula/lecturas/>
10. [Viva leer. Cuentos digitales. L signos.](#)
11. [Picto Cuentos](#)

Promovendo a lectura de noticias a través dos xornais dixitais.

8. <http://www.prensaescrita.com/prensadigital.php>
9. <http://www.buenosenlaces.com/prensa.htm>
10. <http://www.elpais.es/>
11. <http://www.lavanguardia.es/>
12. <http://www.prensaescrita.com/galicia.php>

- Mantendo actualizado o Blog da biblioteca con noticias e recursos dixitais: <http://bibliolampi.blogspot.com/> así como para informar das actividades da biblioteca tanto de nivel e ciclo como de centro.
- Promovendo actividades na biblioteca para a presentación de: proxectos, actividades verticais de centro, visitas de autoras e autores/ilustradoras e ilustradores/ creadoras e

creadores de páxinas web relacionadas coa lectoescritura, obradoiros... nos que sexan precisos medios tecnolóxicos.

- Colaborando co equipo TIC para manter activa a pantalla da entrada.
- Coordinando actuacións co equipo TIC, ENDL, EACE e DO para achegar a robótica ao alumnado con propostas verticais que se poidan realizar no tempo de recreo ou polas tardes.

EQUIPO DE NORMALIZACIÓN E DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA

O ENDL contribúese ao desenvolvemento da competencia dixital a través do Proxecto de Uso e Fomento do galego:

- Recollendo recursos TIC: catalogalos (tradutores, dicionario, webs, blog, xogos, actividades,...) e enlazalos ao blog do equipo:
<http://nostamendinamizamos.blogspot.com/>
- Potenciando o uso das tecnoloxías dixitais en galego.
- Referenciando recursos tecnolóxicos on line en galego.
- Elaborando materiais en galego de tipo dixital relacionados cos proxectos, actividades verticais de centro, celebracións culturais e unidades didácticas relacionadas co seu plan para o centro...
- Recollendo e achegando recursos referidos a temas culturais, do contorno, celebracións... ao equipo TIC para poñer na pantalla do centro.
- Animando ao alumnado á realización de actividades e proxectos en galego para presentar nas aulas, na biblioteca ou a través da rede.
- Coordinando actuacións co equipo TIC, EACE, DO e Biblioteca para realizar propostas verticais relacionadas coas TIC que fomenten o uso do galego: postal de nadal, revista de poesía, salón do libro, coplas do Entroido, gravación de regueifas...

EQUIPO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

O EACE contribúese ao desenvolvemento da competencia dixital a través das seguintes actuacións:

- Recollendo e publicitando eventos usando as tecnoloxías dixitais a través do blog: Mascotilandia e blogs de nivel.
- Recollendo fotografías, vídeos,... das actividades do centro utilizando os recursos dixitais, garantindo a *protección de datos*.
- Achegando recursos referidos a eventos, celebracións, actividades verticais de centro, saídas... ao equipo TIC para poñer na pantalla do centro.

- Coordinando actuacións co equipo TIC, ENDL, DO e Biblioteca para realizar propostas verticais empregando as TIC para a comunicación e difusión: saídas, celebracións, obradoiros...
- Elaborando ou relacionando páxinas de consulta cos lugares a visitar, información a coñecer,...
- Colaborando no deseño e realización de actividades dixitais dentro da proposta de patios dinámicos e inclusivos.

DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN

O DO contribúe ao desenvolvemento da competencia dixital a través das seguintes actuacións:

- Propoñendo e elaborando materias dixitais para o seu uso, como recurso no tratamento da diversidade e da inclusión.
- Mantendo actualizado o blog de Valores e Mascotilandia.
- Propoñendo páxinas web para o traballo de tutoría, para a educación en valores, para temas relativos á incorporación ao IES, para actividades do plan de acción tutorial...
- Elaborando informes e documentación usando as TIC.
- Utilizando algúns materiais específicos de avaliación psicopedagóxica usando o ordenador.
- Propoñendo recursos dixitais para traballar co alumnado en xeral e co alumnado con neae.
- Promovendo o uso das tecnoloxías dixitais entre o profesorado ~~de apoio~~.
- Fomentando o deseño de materiais multinivel que atendan á diversidade e sexan acordos cos proxectos, centros de interese e actividades verticais de centro.
- Coordinando actuacións co equipo TIC, ENDL, EACE e Biblioteca para realizar propostas verticais empregando as TIC : proxectos, celebracións, actividades verticais, salón do libro...

EQUIPO DIRECTIVO

O equipo directivo contribúese ao desenvolvemento da competencia dixital a través das seguintes actuacións:

- Garantindo o desenvolvemento do Plan Dixital e da Estratexia Dixital de Centro.
- Utilizando as ferramentas dixitais facilitadas pola Consellería para mellorar a eficacia e eficiencia dos procedementos administrativos e de comunicación:

persoal centros, xade, transporte escolar, admisión alumnado, TokApp, Abalarmóbil, fondo libros, Alerta Escolar, Portal de Dirección, Xecocentros, DRD, DOC, Educa en Dixital, Contratos Programa...

- Mantendo e mellorando a páxina [Web do centro](#), entendida como portal de difusión de información e recursos do centro para a comunidade educativa. Lugar no que se enlazan os blog das aulas e do centro para compartir as experiencias realizadas e información variada.
- Velando pola actualización e mantemento da [aula virtual](#) e os blogs do centro ([Mascotilandia](#), [Recursos](#)) como medios de difusión e información relevantes para o centro.
- Mantendo actualizado o correo electrónico do centro.
- Garantindo a protección de datos de todas as súas usuarias e os seus usuarios.
- Dotando ao centro do equipamento dixital necesario, eliminando o obsoleto, axudando cos recursos adaptativos que cumpran segundo as necesidades do alumnado,...
- Contratando asistencia técnica eficaz para resolver problemas cos equipamentos dixitais do centro.
- Facilitando e promovendo a formación do profesorado tanto no Centro como fóra del.
- Promovendo a divulgación dos materiais e proxectos realizados polo profesorado e alumnado do centro e que inclúan as TIC.
- Facilitando a comunicación dixital coas familias e a comunidade educativa.

CLAUSTRO

O claustro contribúese ao desenvolvemento da competencia dixital a través das seguintes actuacións:

- Utilizando polo menos unha vez á semana co alumnado a aula de informática e a biblioteca e de xeito periódico o laboratorio.
- Traballando de xeito cotiá co blog de nivel, coa aula virtual e outras ferramentas dixitais.
- Deseñando e realizando nas aulas, polo menos un proxecto de investigación, por trimestre, que supoña o tratamento da información e un ou varios aspectos curriculares a través das tecnoloxías dixitais.
- Participando nas actividades xerais e verticais de centro integrando as ferramentas dixitais.
- Formándose na utilización de programas e recursos relacionados coas ferramentas e tecnoloxías dixitais.

- Planificando, programando, deseñando, realizando e avaliando adecuadamente (usando os instrumentos necesarios de avaliación) o traballo cos recursos dixitais, rexistrando os avances e as dificultades do alumnado na competencia dixital utilizando os indicadores e criterios de avaliación de cada nivel/ciclo.
- Desenvolvendo o Plan Dixital de Centro e a Estratexia Dixital.

8. COMPOÑENTES E FUNCIÓNS DO EQUIPO TIC

O uso e a eficacia dos recursos TIC e as medidas de acompañamento en desenvolvemento dependerá da capacidade do centro educativo, como institución, para implicar ao profesorado na súa aplicación na práctica da aula e no contexto do seu Proxecto Educativo.

É fundamental establecer un marco de actuación que posibilite e fomente o uso das TIC nas aulas e nas relacións entre os diferentes membros da comunidade educativa.

Neste sentido, no CEIP Vilaverde-Mourente o equipo TIC liderará a implementación do Plan dixital de centro e polo tanto dinamizará actuacións que fomenten a formación e a innovación no ámbito educativo.

O equipo estará formado como mínimo por unha persoa n representante do profesorado de cada ciclo de Primaria máis unha de Infantil, para facer chegar as propostas a todo o profesorado dos diferentes ciclos.

Unha das persoas representantes do terceiro ciclo de EP será a coordinadora ou coordinador Edixgal.

Outra das persoas do equipo será a coordinadora ou o coordinador do equipo TIC.

Entre as **funcións do equipo** destacan as seguintes:

1. Propoñer ideas, dinamizar e coordinar as propostas que se presenten ao equipo directivo para a actualización do Plan Dixital e na EDC.
2. Velar polo seguimento e cumprimento do Plan Dixital.
3. Propoñer e coordinar estratexias de organización e xestión de medios e recursos educativos relacionados coas TIC (inventario).
4. Manter operativos e actualizados os recursos TIC coa axuda técnica do servizo Premium, UAC e o servizo de mantemento do contratado polo centro: ordenadores, pantallas, fotocopiadoras, robots...
5. Difundir o Plan dixital e a Estratexia dixital de centro entre a comunidade educativa.
6. Informar ao profesorado sobre novas ferramentas, produtos e sistemas relacionados coas TIC dispoñibles para que se poidan empregar nas aulas.
7. Axudar na planificación de actividades para as TIC cando así o requira o profesorado do centro.
8. Promover a realización de actividades TIC intercentros.

9. Orientar e apoiar ao profesorado na integración das TIC para o desenvolvemento da competencia dixital, especialmente a través do Plan de Formación Permanente do Profesorado.
10. Actuar como elemento dinamizador e coordinar xunto co ENDL, EACE e DO en iniciativas, actividades e proxectos verticais relacionados coas TIC.
11. Coñecer e informar da oferta de recursos dixitais que o CFR pon á disposición dos centros educativos.
12. Coordinar a dinamización do uso de ferramentas e servizos web (aulas virtuais, blogs, web, youtube, ferramentas google, etc.).
13. Promover o uso da tecnoloxía para mellorar a comunicación entre os membros de a comunidade educativa (Webex, AbalarMóbil, TokApp, Drive, Xade...)
14. Identificar e aplicar medidas de seguridade e prevención de riscos no funcionamento dos equipamentos tecnolóxico.
15. Establecer protocolos de uso de material tecnolóxico para o alumnado: coidado dos materiais, acceso a contidos, actitudes...
16. Coñecer e aplicar os principios legais e éticos asociados ao uso da información dixital, a dereitos de propiedade intelectual e licenzas de usuaria e usuario.
17. Coñecer os diferentes riscos asociados ao uso das tecnoloxías e os riscos e ameazas na Rede e aplicar medidas de protección e seguridade.
18. Identificar e promover comportamentos axeitados no ámbito dixital para protexer a información e datos persoais, propios e alleos. *Lei de protección de datos*. (identidade dixital).
19. Manter activo o Blog TIC e o de recursos (Stem Vilaverde. Recursos), ademais de potenciar que se manteñan operativos o resto de blogs do centro.
20. Promover no tempo de recreo o obradoiro de MAKER para o alumnado de 4º, 5º e 6º de EP, dentro da proposta de patios dinámicos e inclusivos e en colaboración co equipo EACE.
21. Mantemento da Aula Virtual do centro e tamén Edixgal: creación de cursos, matriculación, acceso usuarios e usuaria, estrutura ...
22. Manter activa a pantalla da entrada: centros de intereses, propostas de traballo vertical, celebracións...
23. Educa en Dixital: detectar ao comezo de curso alumnado en situación de risco de exclusión dixital. Xestionar a entrega e recollida de 14 equipos a través da plataforma dixital. Asinar protocolo de uso.
24. Promover a coordinación entre o profesorado no uso da aula virtual, dos blog de nivel,...

9. ESPAZOS CON EQUIPAMENTO TECNOLÓXICO

AULA DE INFORMÁTICA

- Dotada con 25 equipos informáticos para uso individual do alumnado.
- Un dos equipos está conectado cun proxector e pizarra para facilitar a docencia.
- Os equipos teñen instalado software básico destinado a edición de texto, elaboración de presentacións, acceso a navegadores con marcadores nos blogs do centro e aula virtual.
- Nesta aula realízase fundamentalmente a alfabetización dixital de forma individual (identificación de compoñentes, manexo do rato e teclado, acceso a internet, busca de información, actividades en liña...
- O alumnado de 3 anos a 4º de EP ten asignada unha sesión semanal nesta aula no seu horario.
- Realízanse actividades de iniciación á robótica e a programación con Doc, Mind, Blue bot, Ozotot... en grupo pequeno.
- Tamén se desenvolven actividades de construción en equipo con material de LEGO.
- O mantemento dos equipos será realizado polo servizo técnico contratado polo centro máis o equipo TIC.
- Deixarase constancia das incidencias cos equipos no caderno que hai na entrada da aula.
- Ao remate da sesión hai que deixar a aula en condicións adecuadas e ordenada para ser usada por outro grupo. Non modificar os elementos localizados no escritorio, respectar a privacidade dos documentos creados e gardados.

BIBLIOTECA

- Os ordenadores da Biblioteca permiten o traballo de busca e investigación e mesmo de lectura dixital, poden ser usado por toda a comunidade educativa, e requiren tamén o seu uso de coidado, respecto, orde, ...
- Asignarase a cada aula unha sesión semanal de biblioteca.
- Estará á disposición da comunidade escolar polas tardes de 16 a 18 horas.
- No período de lecer os equipos poderán igualmente ser usados polo alumnado.
- As persoas encargadas da biblioteca en cada sesión deberán deixar constancia das incidencias habidas por escrito no caderno que se atopa na entrada da aula de informática.

SALA DO PROFESORADO

- Os ordenadores da sala de profesorado son de libre disposición para o profesorado para planificar o seu traballo, actividades de titoría ou busca de recursos didácticos. Neste espazo contamos tamén con proxector e fotocopiadora.
- Neste lugar tamén se realizan actividades de formación do profesorado.
- Deberán comunicarse as incidencias habidas por escrito no caderno que se atopa na entrada da aula de informática.

AULAS DO ALUMNADO E DAS ESPECIALIDADES

- Todas as aulas dispoñen dun recanto do ordenador/es en aula con cámara web para uso do profesorado e para uso do alumnado de forma individual ou en pequenos grupos.
- Os ordenadores das aulas están conectados á PDI e tamén ás fotocopiadoras correspondentes.
- Deixarase constancia das incidencias por escrito no caderno da entrada da aula de informática.
- Dispositivos móbiles: carro con ordenadores portátiles no corredor do 2º ciclo de EP para o uso do alumnado na aula para calquera tarefa didáctica; 25 tablets para préstamo de aula dispoñibles no espazo Maker.

DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN, SECRETARÍA E DIRECCIÓN

- Dispoñen de ordenadores con información confidencial do centro e do alumnado, polo tanto, só utilizables con permiso, habendo de ter coidado con non transferir virus ou programas maliciosos.
- Poderán ser usados en caso de urxencia polo profesorado autorizado.
- O profesorado de PT e AI, terá á súa disposición algún portátil ou tablet e poderá dispoñer deles para deseñar, cargar, almacenar, organizar,... aqueles elementos necesarios para a atención inclusiva no ámbito de aula ordinaria do alumnado apoiado.

ESPAZO MAKER

O material deste espazo, na aula continua ao laboratorio, está dispoñible para préstamo. Este material está destinado a iniciar ao alumnado na programación, robótica, é dicir, no pensamento computacional. Débese rexistrar o préstamo no caderno para tal efecto. O material está inventariado:

- | | |
|---|--------------------------|
| • 25 tablets para realizar traballo individual ou en pequeno grupo. | • 10 robots Doc |
| • 6 bluebot | • 3 robots Minds |
| | • 2 lupas de aumento USB |
| | • 2 ozobots |

- 2 lapis impresión 3D
- 3 Wedo´s
- 1 máquinas motorizadas Lego.
- 12 caixas de primeiras máquinas de LEGO.
- 13 Mbots
- 1 placa Ebotic
- 2 gafas realidade aumentada
- 1 tea verde para croma key.
- 1 soporte para tablet ou móbil.

Calquera incidencia con este material debe ser comunicado á persoa coordinadora TIC.

10. CESIÓN DE EQUIPAMENTO AO ALUMNADO

10.1. EDIXGAL

- Dende hai varios cursos o CEIP Vilaverde está adscrito ao proxecto E-Dixgal dentro do Espazo Abalar. O proxecto implica que profesorado e alumnado desenvolven algunha actividade educativa nun entorno virtual. Para que isto sexa posible as aulas contarán cunha dotación dixital e o alumnado de 5º e 6º contará cun ordenador portátil (e as ferramentas e contidos dixitais nel instalados).
- Tanto a dotación dixital das aulas como o ordenador portátil do alumnado, para o seu correcto funcionamento, requirirán de **responsabilidade**, adecuada conduta e coidado.
As familias deben comprometerse a que as súas e os seus fillos realicen un uso responsable e adecuado do ordenador portátil e que colaboren no coidado do material dixital das aulas (canón, encerado dixital, carro de almacenamento, etc.)
- A folla para asinar ese compromiso poderá descargarse na web do centro ([Acordo de Cesión pode descargarse da páxina Web do centro](#)).

PROTOCOLO E NORMAS

No centro existen un protocolo e unhas normas xunto coas consecuencias (recollidas no NOFC) relacionadas con estes recursos dixitais e o seu uso.

Cada alumna e alumno recibirá ao incorporarse a 5º de EP un portátil do que será responsable ata que remate a súa permanencia no centro.

O portátil é un instrumento de traballo escolar ao que se ten acceso polo feito de participar no PROXECTO DE EDUCACIÓN DIXITAL ABALAR - EDIXGAL cunha finalidade educativa para a realización de tarefas escolares coas condicións e normas recollidas neste documento.

As titoras e os titores legais do alumnado asinan desde o primeiro momento un [ACORDO DE CESIÓN DE USO DO ORDENADOR](#), así como as normas establecidas

para o seu uso e, que o incumprimento das mesmas, pode ser obxecto dalgún tipo de sanción.

O **protocolo** establecido recolle os seguintes aspectos:

- O ordenador portátil é de **uso exclusivo do alumnado** e no seu caso do profesorado do grupo se fose preciso.
- O alumnado manexará só o seu ordenador portátil, cada ordenador e cargador irá identificado para que se coñeza a que alumna ou alumno se lle asigna (a listaxe desta asignación estará en poder da titoría e do equipo directivo). Este ordenador e o cargador son propiedade do CEIP Vilaverde e deberán devolverse en condicións adecuadas ao remate do curso escolar.
- O alumnado levará o ordenador ao seu domicilio para estudar e realizar as tarefas encargadas polo seu profesorado. **Non se poderá utilizar** o citado equipo para ningún outro uso persoal ou profesional sen a expresa autorización do centro.
- O alumnado que leve o ordenador á casa terá que comprometerse a traelo coa batería cargada e disposto para ser utilizado na aula.
- O manexo do portátil na mesa implicará que nesta non haxa obstáculos nin elementos que poidan danar o ordenador ou propiciar unha caída do mesmo.
- Non se colocarán obxectos de ningunha clase enriba dos portátiles.
- Non se pode comer nin beber cando se estea a utilizar o portátil.
- Evitar a exposición do portátil ao sol, á chuvia, á humidade e a fontes de calor (por exemplo a carón dun radiador ou no chan).
- Non se pode coller o portátil pola pantalla, sempre debe transportarse colléndoo pola base.
- O alumnado non acenderá o aparato nin o usará sen que o profesorado llo indique.
- O alumnado será responsable do correcto mantemento do escritorio, carpetas, arquivos,... e velará pola súa orde e conservación.
- O alumnado responsabilizarase do gardado dos seus traballos (en carpeta, lapis de memoria ou na nube,... segundo se lle indique)
- Cando teña unha dificultade no manexo do ordenador ou software farallo saber ao profesorado sen interromper a clase.
- Se o ordenador non vai ser usado durante un intre na aula, a tapa baixarase e aforrarase batería.
- En caso de avaría non intencionada, virus, mal funcionamento ou actualización de software... pode suceder que deba ser formateado, de aí que o alumnado deba preocuparse de gardar os contidos que precise nun lapis de memoria.
- Os ordenadores portátiles trasladaranse de casa ao colexio e deste **á** casa protexido na súa maleta, bolsa ou funda segundo o determine o profesorado, que deberá estar e manterse en boas condicións de uso.

- O ordenador de aula, a pantalla dixital, o canón, etc... non será usado polo alumnado sen instrución explícita do profesorado.
- O alumnado devolverá o portátil ao lugar que lle corresponde no carro de carga asegurándose de que queda conectado ao cargador.
- Queda prohibida a instalación de programas, aplicacións ou ferramentas non indicadas polo profesorado.
- O alumnado e a súa familia non poderán realizar manipulacións no ordenador nin no software nel instalado. Deberá informarse á titora ou titor do curso de calquera desperfecto observado no equipo no menor prazo posible.
- As faltas contrarias á convivencia (algunhas das cales se indican a continuación) e incidentes relacionados co uso dos ordenadores (serán anotados no parte de incidencias da aula.
- O mal uso dos ordenadores será obxecto dunha corrección (que se recollen nun apartado posterior neste documento) que pode ir dende amoestación ata a reposición ou correr cos custes do estragado. O non respectar as normas de uso dos ordenadores portátiles pode traer consigo a **restrición ou perda do dereito a usalos**.
- O ordenador deberá devolverse ao rematar o curso, e cando o centro o solicite para realizar actualizacións, tarefas de mantemento ou constatar o seu estado cando o estimen oportuno.
- O alumnado está obrigado a reparar os danos que cause, individual ou colectivamente, de forma intencionada ou por negligencia, ás instalacións e aos materiais dos centros docentes, incluídos os equipos informáticos e o software, e aos bens doutros membros da comunidade educativa, ou a facerse cargo do custo económico da súa reparación. Así mesmo, está obrigado a restituír o subtraído ou, se non for posible, a indemnizar o seu valor. As nais e os pais ou as titoras ou os titores serán responsables civís nos termos previstos pola lexislación vixente.
(LEI 4/2011, do 30 de xuño, de convivencia e participación da comunidade educativa).

Son consideradas no relativo a este ámbito dixital **faltas contrarias á convivencia** as seguintes:

1. Usar descoidadamente o ordenador persoal (golpes, caídas, brutalidade no manexo do teclado ou da pantalla, ...) ou perder o equipo.
2. Provocar avarías por uso inadecuado.
3. Usar os recursos dixitais para acceder a páxinas, xogos ou chats non indicados.
4. Facer uso malintencionado, que falte ao respecto a alguén, ou mal uso das ferramentas,... Usar os medios dixitais para realizar calquera produto que afecte á integridade dalgún membro da comunidade
5. Que o alumnado grave ou difunda sesións de clase ou virtuais ou parte delas sen consentimento das persoas participantes.

6. Utilizar o chat para remitir bromas, groserías, expresións discriminatorias, violentas,...
7. Compartir claves de accesos ou nomes de usuaria ou usuario propios ou doutras persoas.
8. Amosar condutas relacionadas co plaxio, copia de traballos, falsificación en probas, ...
9. Facer mal uso dos chat. Usar linguaxe inadecuada no entorno virtual. Expresarse de xeito irrespectuoso ou insolente.
10. Uso indebido do ordenador, deixalo tirado ou abandonado en calquera sitio, utilízalo sen coidado danando compoñentes (teclas, pantalla, cargadores,...).
11. Tirar ou difundir fotos ou imaxes non autorizadas,...
12. As actuacións que constitúan ciberacoso ou acoso escolar consonte ao establecido no artigo 28 da lei 4/2011.
13. A suplantación de personalidade en actividades, chats, aula virtual,...
14. Os danos graves causados de forma intencionada ou por negligencia grave ás instalacións e aos recursos dixitais (os equipamentos informáticos e o software) tanto propios coma alleos, así como a súa subtracción.
15. Instalar aplicacións, programas ou ferramentas non indicadas polo profesorado.

As **correccións para estas faltas** (segundo a gravidade) serán as seguintes:

- Amoestación privada oral.
- Amoestación por escrito.
- Comparecencia inmediata ante a xefatura de estudos.
- Restrición de uso do ordenador portátil de xeito puntual polo tempo que o equipo de profesorado estime oportuno.
- Retirada do ordenador portátil persoal e do dereito a usalo durante o tempo que se estableza.
- Reposición do material deteriorado, pago dos custes do amaño ou aboamento da cantidade monetaria que cubra o custe de reposición.
- Calquera outra recollida do NOFC.

10.2. PLAN EDUCA DIXITAL

- O curso 2021-2022 recibimos da Consellería polo **Plan Educa Dixital** 14 ordenadores con conexión a internet destinados ao alumnado en risco de exclusión tecnolóxica.

- A comezo de cada curso o profesorado de cada aula debe detectar ao alumnado en situación de exclusión tecnolóxica e comunicarllo ao equipo TIC e ao equipo directivo.
- As familias deben comprometerse a que as súas e os seus fillos realicen un **uso responsable e adecuado** do ordenador portátil. Ademais das follas de cesión para cada equipo e router o centro dispón dun **Protocolo Dixital** que tamén deben asinar e respectar.

PROTOCOLO E NORMAS

No centro existen un protocolo e unhas normas xunto coas consecuencias (recollidas no NOFC) relacionadas con estes recursos dixitais e o seu uso.

A alumna ou o alumno recibirá un portátil do que será responsable ata que remate o curso ou o centro requira do equipamento.

O portátil é un instrumento de traballo escolar cunha finalidade educativa para a realización de tarefas escolares coas condicións e normas recollidas neste documento.

As titoras e os titores legais do alumnado asinan desde o primeiro momento un [ACORDO DE CESIÓN DE USO DO ORDENADOR](#), así como as normas establecidas para o seu uso e, que o incumprimento das mesmas, pode ser obxecto dalgún tipo de sanción.

O **protocolo** establecido recolle os seguintes aspectos:

- O ordenador portátil é de **uso exclusivo do alumnado**.
- Cada ordenador, cargador, router e maletín irán identificados para que se coñeza a que alumna ou alumno se lle asigna (a listaxe desta asignación estará en poder do equipo directivo). Son propiedade do CEIP Vilaverde e deberán devolverse en condicións adecuadas ao remate do curso escolar ou cando o centro o solicite para realizar actualizacións, tarefas de mantemento ou constatar o seu estado cando o estimen oportuno.
- O alumnado levará o ordenador ao seu domicilio para estudar e realizar as tarefas encargadas polo seu profesorado. **Non se poderá utilizar** o citado equipo para ningún outro uso persoal ou profesional sen a expresa autorización do centro.
- O alumnado que leve o ordenador á casa terá que comprometerse a traelo nas mesmas condicións nas que se lle entregou.
- O manexo do portátil na mesa implicará que nesta non haxa obstáculos nin elementos que poidan danar o ordenador ou propiciar unha caída do mesmo.
- Non se colocarán obxectos de ningunha clase enriba dos portátiles.
- Non se pode comer nin beber cando se estea a utilizar o portátil.
- Evitar a exposición do portátil ao sol, á chuvia, á humidade e a fontes de calor (por exemplo a carón dun radiador ou no chan).

- Non se pode coller o portátil pola pantalla, sempre debe transportarse colléndoo pola base.
- O alumnado será responsable do correcto mantemento do escritorio, carpetas, arquivos,... e velará pola súa orde e conservación.
- O alumnado responsabilizarase do gardado dos seus traballos (lapis de memoria ou na nube,...)
- Cando teña unha dificultade no manexo do ordenador ou software farallo saber ao profesorado.
- Se o ordenador non vai ser usado a tapa baixarase, aforrarase batería e protéxese a pantalla de posibles golpes.
- En caso de avaría non intencionada, virus, mal funcionamento ou actualización de software... pode suceder que deba ser formateado, de aí que o alumnado deba preocuparse de gardar os contidos que precise nun lapis de memoria.
- Queda prohibida a instalación de programas, aplicacións ou ferramentas non indicadas polo profesorado.
- O alumnado e a súa familia non poderán realizar manipulacións no ordenador nin no software nel instalado. Deberá informarse á titora ou titor do curso de calquera desperfecto observado no equipo no menor prazo posible.
- As faltas contrarias á convivencia (algunhas das cales se indican a continuación) e incidentes relacionados co uso dos ordenadores terán consecuencias.
- O mal uso dos ordenadores será obxecto dunha corrección (que se recollen nun apartado posterior neste documento) que pode ir dende amoestación ata a reposición ou correr cos custes do estragado. O non respectar as normas de uso dos ordenadores portátiles pode traer consigo a **restrición ou perda do dereito a usalos**.
- O alumnado está obrigado a reparar os danos que cause, individual ou colectivamente, de forma intencionada ou por negligencia, ás instalacións e aos materiais dos centros docentes, incluídos os equipos informáticos e o software, e aos bens doutros membros da comunidade educativa, ou a facerse cargo do custo económico da súa reparación. Así mesmo, está obrigado a restituír o subtraído ou, se non for posible, a indemnizar o seu valor. As nais e os pais ou as titoras ou os titores serán responsables civís nos termos previstos pola lexislación vixente.
(LEI 4/2011, do 30 de xuño, de convivencia e participación da comunidade educativa)

Son consideradas no relativo a este ámbito dixital **faltas contrarias á convivencia** as seguintes:

1. Usar descoidadamente o ordenador persoal (golpes, caídas, brutalidade no manexo do teclado ou da pantalla, ...) ou perder o equipo.
2. Provocar avarías por uso inadecuado.

3. Usar os recursos dixitais para acceder a páxinas, xogos ou chats non indicados.
4. Facer uso malintencionado, que falte ao respecto a alguén, ou mal uso das ferramentas,... Usar os medios dixitais para realizar calquera produto que afecte á integridade dalgún membro da comunidade
5. Que o alumnado grave ou difunda sesións de clase ou virtuais ou parte delas sen consentimento das persoas participantes.
6. Utilizar o chat para remitir bromas, groserías, expresións discriminatorias, violentas,...
7. Compartir claves de accesos ou nomes de usuaria ou usuario propios ou doutras persoas.
8. Amosar condutas relacionadas co plaxio, copia de traballos, falsificación en probas, ...
9. Facer mal uso dos chat. Usar linguaxe inadecuada no entorno virtual. Expresarse de xeito irrespectuoso ou insolente.
10. Uso indebido do ordenador, deixalo tirado ou abandonado en calquera sitio, utilízalo sen coidado danando compoñentes (teclas, pantalla, cargadores,...).
11. Tirar ou difundir fotos ou imaxes non autorizadas,...
12. As actuacións que constitúan ciberacoso ou acoso escolar consonte ao establecido no artigo 28 da lei 4/2011.
13. A suplantación de personalidade en actividades, chats, aula virtual,...
14. Os danos graves causados de forma intencionada ou por negligencia grave ás instalacións e aos recursos dixitais (os equipamentos informáticos e o software) tanto propios coma alleos, así como a súa subtracción.
15. Instalar aplicacións, programas ou ferramentas non indicadas polo profesorado.

As **correccións para estas faltas** (segundo a gravidade) serán as seguintes:

- Amoestación privada oral.
- Amoestación por escrito.
- Comparecencia inmediata ante a xefatura de estudos.
- Restrición de uso do ordenador portátil de xeito puntual polo tempo que se estime oportuno.
- Retirada do ordenador portátil persoal e do dereito a usalo durante o tempo que se estableza.
- Reposición do material deteriorado, pago dos custes do amaño ou aboamento da cantidade monetaria que cubra o custe de reposición.
- Calquera outra recollida do NOFC.

11. FORMACIÓN DO PROFESORADO

- **Formación inicial**, formación de persoa usuaria. Ao comezo de curso o equipo directivo recollerá as necesidades de formación que haxa entre o claustro e promoverá unha formación adecuada de xeito que se poidan cumprir os obxectivos reflectidos no Plan Dixital.
- **Formación continuada** no centro, promoverase a formación interna para actualizacións. Contarase coa colaboración de persoal do propio centro para a formación coa competencia dixital adecuada.
- **Formación externa**, facilitarase ao profesorado do centro a asistencia a cursos organizados polo CFR encargado da formación continuada do profesorado a través de grupos de traballo ou dun PFPP con un ou varios itinerarios segundo necesidades.

12. AVALIACIÓN DA ESTRATEXIA DIXITAL DE CENTRO

Haberá unha **avaliación inicial, continua e final** na que se terán en conta estes apartados:

- Avaliación do alumnado
- Avaliación do profesorado
- Avaliación dos procesos de aprendizaxe e ensino

As revisións serán periódicas.

O **seguimento** da estratexia dixital realizarase nas xuntanzas dos equipos de cada Ciclo e trasladarase ao equipo TIC.

Así mesmo avaliarase nas xuntanzas da CCP xunto co Plan Dixital.

Ao final de cada curso o profesorado recollerá na memoria final os aspectos a mellorar, modificar e/ou engadir.

As **propostas de mellora** incorporaranse ao Plan dixital e EDC se corresponde á comezo do curso seguinte.

A EDC será **divulgada** entre:

- O profesorado, sendo un dos elementos informados durante o plan de acollida, aparecendo copia do mesmo na carpeta dixital do profesorado que se entrega ao comezo de curso.
- As familias durante a xuntanza de principio de curso.
- O alumnado no plan de acollida durante a primeira quincena do curso.
- Na páxina web do centro.

Marzo 2023