

Región de Murcia

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

PLAN DIGITAL DE CENTRO

CENTRO	Centro Concertado La Milagrosa
POBLACIÓN	Espinardo
FECHA	Octubre 2026

IDENTIFICACIÓN DEL CENTRO			
Centro educativo	Colegio Concertado La Milagrosa	Código centro	30005892
Dirección	Santo Cristo, 39, Espinardo	Código Postal	30100
Correo electrónico	secretaria@cmilagrosa.es	Teléfono	968306029

APROBACIÓN Y REVISIONES DEL PDC		
Fecha de aprobación del PDC		de octubre de 2026
N.º Revisión	Fecha	Modificaciones realizadas
1	08/10/24	Equipo dinamizador, objetivos, acciones y ruta formativa.
2	20/10/25	Actualización según Orden 08 de septiembre de 2025
3	30/10/2026	Equipo dinamizador, objetivos, acciones y ruta formativa.

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

1. INTRODUCCIÓN **4**
1.1. Descripción y contextualización del centro 4
1.2. Justificación del PDC. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital 5
2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL **7**
3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL **7**
3.1. Espacios tecnológicos del centro 7
3.2. Análisis SELFIE 9
3.3. DAFO 19
4. PLAN DE ACCIÓN **21**
4.1. Objetivos 21
4.2. Acciones e indicadores de logro 22
5. ITINERARIO FORMATIVO DIGITAL DE CENTRO **31**
DIGITALPROF: Plan digital de centro.CC LA MILAGROSA 31
6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO **32**
6.1. Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas 34
6.2. Plataformas educativas y aplicaciones informáticas 45
6.3. Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa 47
6.4. Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de los datos personales 50
6.5. Atención de a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje 54
6.6. Bienestar digital y uso saludable de las tecnologías 55
6.7. Uso de la inteligencia artificial 57
7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA **65**

8. EVALUACIÓN **66**
8.1. Análisis de la efectividad de las acciones diseñadas y consecución de los objetivos 66
8.2. Evaluación final del PDC y propuestas de mejora 72

1. INTRODUCCIÓN

El presente Plan Digital de Centro (en adelante, PDC) ha sido elaborado por el equipo dinamizador del Centro Concertado La Milagrosa, en el marco del Programa #DigitalProf de la Consejería de Educación e incluido en el Proyecto Educativo de Centro.

1.1. Descripción y contextualización del centro

DATOS BÁSICOS CENTRO EDUCATIVO	
N.º MIEMBROS EQUIPO DIRECTIVO POR ETAPA Y/O ENSEÑANZA	
N.º DOCENTES	31
N.º ALUMNOS	211
N.º ACNEAE	86
PROCEDENCIA Y NIVEL SOCIOECONÓMICO ALUMNADO	

Las familias que asisten a nuestro centro, son de la zona de Espinardo, mayoritariamente de la barriada del Espíritu Santo con un nivel socio-cultural bajo, pero con un alto sentido de los valores familiares. Esto influye en el nivel de competencia digital de las familias, que es también bajo. Además, el acceso a dispositivos digitales se reduce a smartphones y tablets con un uso puramente lúdico.

ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS IMPARTIDAS EN EL CENTRO

	N.º alumnos	N.º docentes
☐ **EDUC. INFANTIL**	47	4
☐ **PRIMARIA**	109	13
☐ **ESO**	55	14

TRAYECTORIA TIC (PROGRAMAS, PLANES Y PROYECTOS RELACIONADOS)

Programa Educa en Digital-Puesto educativo en el hogar Exp.005/21.SP (Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y la Entidad Pública Empresarial Red.es.)

TABLA I. Datos básicos del centro educativo.

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

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

También se ha tenido en cuenta la Orden de 8 de septiembre de 2025 por la que se regula el desarrollo de la estrategia digital en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia y se crea el sello de calidad digital LIBRE.

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

MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL CENTRO EDUCATIVO DESDE LA PERSPECTIVA DIGITAL	
Misión	Es el fin último de la actividad educativa, dotar una formación integral a su alumnado y personal docente, con la integración y utilización eficaz de las TIC y las TAC, para que estos puedan incorporarse con garantías al mundo global e interconectado al que nos enfrentamos actualmente.
Visión	Nuestro objetivo es convertirnos en una organización digitalmente competente, inspiradora e innovadora, donde docentes, alumnado y el resto de la comunidad educativa puedan alcanzar un nivel significativo de competencia digital, compartiendo conocimientos, explotando todo el potencial de las TIC y las TAC e integrándose plenamente en sus prácticas de enseñanza-aprendizaje y en la organización del centro educativo.

Valores	El código de conducta para alcanzar la visión detallada anteriormente, requiere de los siguientes principios: diversidad, superación, inclusión, respeto, compromiso, innovación, responsabilidad, empoderamiento, tolerancia, trabajo en equipo, esfuerzo e impacto social.

TABLA II. Misión, visión y valores del centro educativo desde la perspectiva digital.

2. DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

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

DINAMIZADORES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	
MIEMBROS	**FUNCIONES**
1. DANIEL FERNÁNDEZ NOVA	Coordinador de cursos de formación digital y Promoción de competencias digitales. Detección necesidades digitales. Coordinador del Programa Código Escuela 4.0
3. AMALIA LUNA LÓPEZ	Responsable de comunicación. Digitalización de los documentos del centro. Detección necesidades digitales. Responsable del banco de recursos digitales de nuestro centro.
PEDRO PABLO RUIZ CUBERO	Aula del Futuro. Detección necesidades digitales.

TABLA III. Dinamizadores de la estrategia digital de centro.

3. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

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

3.1. Espacios tecnológicos del centro

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

ESPACIOS DOTADOS TECNOLÓGICAMENTE EN EL CENTRO			
TIPO DE ESPACIO	**NÚMERO DE ESPACIOS**		
	¿Cuántos espacios hay en el centro?	¿Cuántos necesitamos?	Justificación de la necesidad
Aula de proyección	15	17	Se prevé una mejora en la biblioteca que incluya proyección, así como en el aula taller
Aula digital	2		
Aula digital básica	-	9	Es necesario que parte de las aulas de proyección sean transformadas en

			aulas digitales básicas. Las pizarras y proyectores dan muchos problemas técnicos y han quedado obsoletos.
ADI (aula digital interactiva)	-	4	Es necesario que parte de las aulas de proyección y las dos aulas digitales sean transformadas en aulas digitales interactivas.
Aula de informática	1	1	Equipar ésta con ordenadores sobremesa y sistemas operativos windows/linux y un panel digital interactivo con sistema OPS.
Aula taller	1		
Aula MAKER	-	1	Necesidad de transformar el aula de taller en un AULA MAKER
Aula de apoyo digital interactiva	-	2	Para atender a los ACNEAE se necesitan dos aulas de apoyo con un ordenador de sobremesa actualizado y un panel digital interactivo en cada una de ellas.

TABLA IV. Espacios dotados tecnológicamente en el centro.

3.2. Análisis SELFIE

Tras el análisis de dicho informe, se establecieron una serie de objetivos clave en la estrategia digital del centro que se han ido implementado progresivamente y que necesitarán de varios cursos para su completa consecución.

Por tanto, el informe de la herramienta SELFIE que se tiene en cuenta a día de hoy es el elaborado en el curso 24/25 ya que los cambios que queremos analizar necesitan aún de tiempo para ser verdaderamente significativos. No obstante, se programa un análisis SELFIE para el tercer trimestre de este curso 26727.

ANÁLISIS SELFIE (Educación Primaria)	
Fecha de realización: Del 27/01/25 al 06/02/25	**Participación** 100% Equipo Directivo 133% Profesores 63% Alumnado
RESPUESTAS	
Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE	Las puntuaciones en las ocho áreas han sido medias-altas. Se ha alcanzado la puntuación más alta en “colaboración y redes’” y en ‘’infraestructuras y equipos’’ por parte del alumnado y la más baja en ‘’ colaboración y redes’’ y en ‘’prácticas de evaluación’’ por parte del profesorado. En el área de “Colaboración y redes” existe una diferencia bastante significativa entre la puntuación del equipo directivo y el profesorado, siendo la puntuación del equipo directivo claramente más alta.

	En líneas generales los alumnos tienen valoraciones más altas que las del profesorado y el equipo directivo. Aunque la mayor diferencia de puntuación entre alumnos y personal docente se encuentra en el área de "Colaboración y redes". Este último dato puede ser debido a que, de las cuatro preguntas que forman este apartado, solo una es contestada por los alumnos ("Debate sobre el uso de la tecnología"). Las puntuaciones del profesorado son más bajas que las del equipo directivo en todas las áreas, pero más altas que las del alumnado que en general hacen una buena valoración.
Análisis de resultados tomando como referencia las áreas de forma individual	A. Valoración alta en todas las preguntas excepto en "tiempo para explorar la enseñanza digital". La alta puntuación se debe a los constantes cursos de formación digital del profesorado en los últimos años. La carga de trabajo de estos cursos sumada al trabajo docente propiamente dicho, probablemente explican la baja puntuación. B. Nota media/baja. Cabe destacar la mayor puntuación por parte del alumnado en el "Debate sobre el uso de la tecnología", muy por encima de lo que opina el profesorado. La puntuación más baja se da en "Sinergias para el aprendizaje mixto". Se aprecian también diferencias significativas entre el equipo directivo y el profesorado, sobretodo en "Evaluación del progreso" C. Las puntuaciones han sido medias/altas. Las más altas han sido en "Acceso a Internet" y "Dispositivos digitales para el aprendizaje". El resto de preguntas han tenido valoraciones similares. La valoración más baja se hace de "Dispositivos para el alumnado". D. Las puntuaciones han sido medias. Se observan diferencias entre el equipo directivo y el profesorado en "Necesidades del DPC", siendo las del equipo directivo claramente más altas. El alumnado no participa en este área. E. Las puntuaciones en general han sido medias-altas. La puntuación más alta ha sido en los recursos educativos en línea.

	Destaca la baja puntuación del profesorado en “Entornos virtuales de aprendizaje” en comparación con las demás preguntas. F. Las puntuaciones han sido medias-altas en todas las preguntas. La puntuación más baja ha sido en proyectos interdisciplinares. Tanto Equipo Directivo como profesorado y alumnos han valorado con puntuación alta “Adaptación a las necesidades del alumnado”. G. La puntuación de esta área es media/baja y en todas las preguntas se obtienen puntuaciones similares. No se han planteado cuestiones a los alumnos y la mayor diferencia de puntuación ha sido en “Autorreflexión y aprendizaje” entre equipo directivo y profesores, siendo la del profesor claramente más baja. H. Las puntuaciones han sido medias con disparidad en las diferentes preguntas. Las puntuaciones más altas se han obtenido en comportamiento seguro y comportamiento responsable. Esto se puede deber a la insistencia del claustro en estos asuntos. Las puntuaciones más bajas se encuentran en “Aprender a codificar y a programar”. Esto se debe a que el alumnado de primaria apenas no desarrolla este tipo de competencias.
Análisis de las preguntas “Otras áreas”	“Los factores que limitan el uso de las tecnologías” son: la falta de fondos, equipo digital insuficiente, falta de tiempo por parte del profesorado y baja competencia digital del alumnado. “Los factores negativos para el aprendizaje mixto” son: la baja competencia digital de las familias, las dificultades para implicar al alumnado y las dificultades para asistir a las familias en el apoyo al

	alumno. Los profesores destacan el acceso limitado del alumno a dispositivos digitales. Respecto a la "Utilidad de las actividades DPC" destaca la puntuación en el "desarrollo profesional a través de la colaboración" y "programas acreditados" en cuanto a las más alta y en cuanto a la más baja las "Visitas de estudio". Respecto a las preguntas relativas a la seguridad al utilizar la tecnología, las puntuaciones han sido altas en líneas generales, destacando la "preparación de clases" El porcentaje de tiempo que los docentes hacen uso de la tecnología digital en el aula es medio-bajo. Este dato contrasta con respecto a años anteriores. En cuanto a la adopción de la tecnología la puntuación ha sido media tanto por el profesorado como por parte de los miembros del equipo directivo. En el uso de la tecnología por parte del alumnado ha habido una gran diferencia entre el uso de la "tecnología en casa para uso escolar" y el uso de la "tecnología en casa para el ocio", siendo esta última muy alta. El "Acceso del alumnado a dispositivos fuera del centro educativo" ha obtenido una puntuación alta. En cuanto al conocimiento técnico del alumnado, la mayoría de los alumnos creen no saber usar el software/aplicaciones sin ayuda, y nadie tiene ayuda Ningún alumno se distrae cuando usa dispositivos digitales para estudiar con el software/aplicaciones.
Análisis de las preguntas añadidas por el centro	No han habido preguntas añadidas por el centro
CONCLUSIONES	
	Se observa que las puntuaciones más altas son casi siempre las del alumnado, notándose una clara diferencia con respecto al profesorado que obtiene las más bajas. En resumen, exponemos los aspectos más significativos por áreas:

	A. Falta tiempo para explorar la enseñanza digital y mejorar la estrategia digital. B. En cuanto a la colaboración y redes, hay falta de sinergias para el aprendizaje mixto. C. Con respecto a la infraestructura que permite y facilita el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación, se detecta cierta satisfacción en cuanto a dispositivos y acceso a internet. D. En el DPC, los datos obtenidos son medios, existiendo unanimidad entre equipo directivo y profesores. E. La puntuación en este área ha sido media alta, habiendo obtenido la mayor puntuación en: uso de recursos educativos en línea. F. Déficit en proyectos interdisciplinares. G. Necesidad de mejora en todos los campos, pero en especial la autorreflexión sobre el aprendizaje. H. Buenas habilidades digitales para diferentes materias, destacando las similitudes entre equipo directivo y profesores en muchas de las preguntas, siendo una puntuación media. Y una puntuación baja para programar o codificar. OTRAS ÁREAS: Los factores por los cuales se ven afectados negativamente la enseñanza y aprendizaje con tecnologías digitales son principalmente: la falta de fondos, equipo digital insuficiente y falta de tiempo para profesores. El aprendizaje mixto se ve afectado negativamente por la baja participación del profesorado en programas de desarrollo profesional. El aprendizaje mixto se ve afectado positivamente sobre todo por la colaboración dentro de la escuela para el uso de tecnología digital.

	El profesorado dentro de la la utilidad de las actividades de DPC en las que ha participado destaca el desarrollo personal en línea, teniendo una puntuación media baja el desarrollo profesional presencial y las visitas de estudio. En cuanto a la seguridad al utilizar la tecnología, el profesorado se encuentra más seguro en preparación de clases. En los últimos 3 meses el profesorado ha invertido un tiempo medio-bajo dedicado a la enseñanza digital. En lo que se refiere a la adopción de la tecnología para la docencia y el aprendizaje las puntuaciones son sensiblemente más bajas por parte del equipo directivo en comparación con el profesorado. En cuanto al uso de la tecnología por parte del alumnado destaca su alto porcentaje de uso en el hogar para el ocio y su uso en el centro y el bajo porcentaje de uso de tecnología en casa para las tareas escolares. En el acceso del alumnado a dispositivos digitales fuera del centro educativo son altas por parte del alumnado. A los alumnos les resulta difícil encontrar un espacio tranquilo cuando se utilizan dispositivos digitales y a menudo se distraen usandolos.

TABLA V. Análisis SELFIE.

ANÁLISIS SELFIE (Educación Secundaria)	
Fecha de realización: Del 27/01/25 al 06/02/25	**Participación** 100% Equipo Directivo 109% Profesores

	105% Alumnado
RESPUESTAS	
Análisis de resultados en relación con el resultado global de las ocho áreas de SELFIE	Las puntuaciones en las ocho áreas han sido medias-altas y similares. Se ha alcanzado la puntuación más alta en “Pedagogía: apoyo y recursos” y la más baja en “Prácticas de evaluación”. Se observa cierta paridad en las puntuaciones de alumnado, profesores y equipo directivo. Los alumnos valoran mucho más su propia competencia digital de lo que lo hace el profesorado. En líneas generales, las mayores puntuaciones se han dado por parte del alumnado y las más bajas por parte del equipo directivo.
Análisis de resultados tomando como referencia las áreas de forma individual	A. Mayor puntuación en Desarrollo de las estrategias con el profesorado y en Nuevas modalidades de la enseñanza y menor puntuación en tiempo para explorar la enseñanza digital. La alta puntuación en Nuevas modalidades de la enseñanza se debe a los constantes cursos de formación digital del profesorado en los últimos años. La carga de trabajo de estos cursos sumada al trabajo docente propiamente dicho, también explica a su vez la baja puntuación en tiempo para explorar la enseñanza digital. B. Cabe destacar la mayor puntuación por parte del alumnado en Evaluación del progreso La puntuación más baja se da en Sinergias para el aprendizaje mixto. Esta puntuación se puede deber a la falta de formación específica para este fin. Se aprecia una igualdad en la puntuación entre el equipo directivo y el profesorado en general. C. Las puntuaciones han sido altas en casi todas las preguntas. Las puntuaciones más altas han sido en acceso a internet y dispositivos digitales para el aprendizaje. Las puntuación más baja han sido con diferencia en Traer el propio dispositivo. Puntuaciones similares entre todos los tipos de encuestados.

	D. Las puntuaciones han sido medias. La puntuación más alta ha sido en Necesidades del DPC. Puntuaciones similares de equipo directivo y profesorado excepto en Intercambio de experiencias, donde el profesorado ha valorado más positivamente. E. Las puntuaciones han sido medias-altas en todas las preguntas de este área. La puntuación más alta ha sido en los recursos educativos en línea. Destaca la alta puntuación del alumnado en empleo de entornos virtuales de aprendizaje. F. Las puntuaciones han sido medias-altas en todas las preguntas. La puntuación más baja ha sido en implicación del alumnado y en proyectos interdisciplinares y la más alta en adaptación a las necesidades del alumnado. Las puntuaciones más altas en este área han sido por parte del alumnado en todas las cuestiones excepto en implicación de alumnado curiosamente. G. La puntuación de esta área es media y en todas las preguntas se obtienen puntuaciones similares, excepto en comentarios a otros alumnos sobre su trabajo que obtiene una puntuación baja. Se observa una diferencia significativa entre el alumnado y el resto en autorreflexión sobre el aprendizaje. Se cree que el equipo directivo y el profesorado es más realista respecto a estas cuestiones. H. Las puntuaciones han sido medias-altas muy similares en todas las preguntas. Las puntuaciones más altas se han obtenido en comportamiento seguro y comportamiento responsable. Esto se debe a la insistencia del claustro en estos asuntos. Se observa una diferencia significativa entre el equipo directivo y el resto de encuestados en Aprender a comunicarse. La Creación de contenidos digitales ha sido valorado más positivamente por los alumnos. Creemos que esta diferencia se debe a que el alumnado aprende a crear contenido digital en una de las asignaturas del centro.

Análisis de las preguntas “Otras áreas”	Los factores que limitan el uso de las tecnologías son la falta de fondos, equipo digital insuficiente, falta de tiempo por parte del profesorado y baja competencia digital del alumnado. Los factores negativos para el aprendizaje mixto son la baja competencia digital de las familias y las dificultades para implicar al alumnado. De los factores positivos para el aprendizaje mixto destacamos el acceso a recursos digitales en línea bien organizados. Respecto a la utilidad de las actividades DPC destaca la puntuación en el desarrollo profesional en línea en cuanto a las más alta y en cuanto a la más baja es visitas de estudio. Respecto a las preguntas relativas a la seguridad al utilizar la tecnología, las puntuaciones han sido altas en líneas generales. En el uso de la tecnología por parte del alumnado ha habido una gran diferencia entre el uso de la tecnología en casa para uso escolar y el uso de la tecnología en casa para el ocio, siendo esta última muy alta. En cuanto al conocimiento técnico del alumnado, el 69% de los alumnos creen saber usar el software/aplicaciones sin ayuda, y rara vez piden ayuda a sus familias/docentes/amistades aunque lo necesiten.
CONCLUSIONES	
	En líneas generales, se observa que las puntuaciones más altas son casi siempre del alumnado. Equipo directivo y profesorado tienen puntuaciones parecidas. En resumen, exponemos los aspectos más significativos por áreas: A. Falta tiempo para explorar la enseñanza digital y mejorar la estrategia digital. B. En cuanto a la colaboración y comunicación para compartir experiencias y aprender de manera efectiva dentro y fuera de la organización, hay que destacar las bajas puntuaciones en Sinergias para el aprendizaje mixto.

	C. Con respecto a la infraestructura que permite y facilita el empleo de prácticas innovadoras de enseñanza, aprendizaje y evaluación, se detecta satisfacción en cuanto a dispositivos y acceso a internet sobre todo. D. En el DPC, se observa que los profesores consideran insuficiente la manera en la que el centro apoya esta área. E. La puntuación en esta área ha sido media alta, habiendo obtenido la mayor puntuación en “Comunicación con la comunidad Educativa” F. Mejorar la implicación del alumnado y los proyectos interdisciplinares. G. Destaca la baja puntuación a “Comentarios a otros alumnos sobre su trabajo” H. Buenas “Habilidades digitales para diferentes materias”. Se observa una mayor puntuación de los alumnos en sus respuestas en general. Mejorar en “Otorgar reconocimiento al trabajo de los demás”

TABLA V. Análisis SELFIE.

3.3. DAFO

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

ANÁLISIS DAFO	
FORTALEZAS	**DEBILIDADES**
1. Implicación del claustro en la integración de las tecnologías digitales en el centro educativo. **2.** Dispositivos digitales para el alumnado. Buenas infraestructuras. **3.** Uso de recursos educativos en línea.	**1.** Falta de tiempo para el uso de tecnologías. **2.** Herramientas y recursos digitales para las prácticas de evaluación y aplicación en el aula. **3.** Deficiente estrategia digital de centro. **4.** Ni se crean ni se aprovechan los recursos REA. **5.** Mejorar la adaptación de los recursos digitales a las necesidades del alumnado, y un déficit en proyectos interdisciplinares.
OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
1. Acceso del alumnado a dispositivos digitales fuera del centro educativo. **2.** Apoyo de la **Consejería de Educación** para la digitalización del	**1.** Alfabetización digital y brecha digital de las familias para poder implicarse en el proceso de e-a de sus hijos. **2.** Equipo digital y software insuficiente y obsoleto.

centro con el Plan Prodigi-e que incluye los 3 programas: -DigitalProf -DigitalAlum -AulaDig **3.** Acciones formativas del **CPR** dirigidas al profesorado del centro. **4.** Existencia de muchos recursos educativos disponibles en la **web** de diferentes comunidades públicas y privadas.	**3.** Currículos muy extensos que dificultan al profesorado el desarrollo de las metodologías para integrar las tecnologías digitales en el aula. **4.** Alto coste para incorporar las últimas tendencias de las TIC y de las TAC. **5.** La sociedad actual exige una formación continua y actualización permanente del profesorado que puede repercutir en la desmotivación del mismo. **6.** Inestabilidad legislativa o cambios normativos que dificulten la planificación a largo plazo.

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

4. PLAN DE ACCIÓN

Tras el análisis llevado a cabo por el centro, en base al informe SELFIE y el estudio DAFO, determinaremos los objetivos de nuestro PDC y las acciones necesarias para su consecución.

4.1. Objetivos

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

SELECCIÓN DE OBJETIVOS					
DIMENSIÓN	**ÁREA**	**OBJETIVO**	**TEMPORALIZACIÓN**		
			1T	**2T**	**3T**
Organizativa	A: Liderazgo	1. Liderar y organizar la estrategia digital del centro.	X	X	X
Organizativa	B.Colaboración y Redes	2. Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).	X		
Organizativa	B.Colaboración y Redes	3. Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias…).	X		
Organizativa	C.Infraestructura y Equipos	4. Inventariar la infraestructura y equipamiento digital existente en el centro.	X	X	X
Pedagógica	D.Desarrollo profesional continuo	5. Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.	X	X	X
Pedagógica	E.Pedagogía apoyos y recursos	6. Integrar progresivamente las TIC en la/s etapas educativas mediante un itinerario digital adaptado a cada nivel o curso.	X	X	X

Pedagógica	E.Pedagogía apoyos y recursos	7. Potenciar el uso pedagógico, seguro y eficiente de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas institucionales o autorizadas	X	X	X
	F.Pedagogía implementación en el aula.	8. Fomentar la convivencia positiva y el bienestar digital en toda la comunidad educativa	X	X	X
	F.Pedagogía implementación en el aula	9. Atender a la diversidad del alumnado y favorecer la personalización del aprendizaje a través de las tecnologías digitales.	X	X	X
Pedagógica	H: Competencias digitales del alumno	10. Fomentar la información y alfabetización digital mediática del alumnado desde todas las áreas o materias.	X	X	X
Pedagógica	H: Competencias digitales del alumno	11. Propiciar la comunicación y colaboración digital del alumnado.	X	X	X

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

4.2. Acciones e indicadores de logro

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

SELECCIÓN DE ACCIONES
DIMENSIÓN: Organizativa
ÁREA A: Liderazgo
OBJETIVO 1: Liderar y organizar la estrategia digital del centro.
SITUACIÓN ACTUAL: Elaborado

Acción	Indicador de logro	Recursos necesarios	Responsables	Temporalización
A.1.1. Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1 Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Materiales: Equipo informático y proyector	Equipo Dinamizador y Dirección.	Primer trimestre
A.1.2: Elaboración del PDC	i.A.1.2.1: Se ha modificado el PDC.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Materiales: Equipo informático y proyector	Equipo Dinamizador y Dirección.	Primer trimestre
A.1.3. Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3. El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Materiales: Equipo informático y proyector	Equipo Dinamizador y Dirección.	Primer trimestre
A.1.4. Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4. Se ha revisado la estrategia digital del centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o acciones.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Materiales: Equipo	Equipo Dinamizador y Dirección.	Curso académico

		informático y proyector		

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA B: Colaboración y Redes				
OBJETIVO 2: Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).				
SITUACIÓN ACTUAL: Designado Responsable de Comunicación				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
B.2.1. Elección del responsable de comunicación y delimitación de funciones.	i.B.2.1. Se ha nombrado un responsable de comunicación y establecido sus funciones.	Recursos Humanos	Equipo Directivo	1º Trismestre

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA B: Colaboración y Redes				
OBJETIVO 3: Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias…).				
SITUACIÓN ACTUAL: Canales establecidos y definidos				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**

B.3. Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias…)	i.B.3.1. Se han elegido canales de comunicación entre el equipo directivo y el resto de los profesionales.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Digitales: Google Workspace	Equipo Dinamizador y Dirección.	1º Trismestre
B.3.2. Elección de canales de comunicación entre los docentes	i.B.3.2. Se han escogido canales de comunicación entre los docentes.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Digitales: Google Workspace	Equipo Dinamizador y Dirección.	1º Trismestre
.B.3.3. Elección de canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	i.B.3.3. Se han seleccionado canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Digitales: Google Workspace	Equipo Dinamizador y Dirección.	1º Trismestre

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA C: Infraestructura y Equipos				
OBJETIVO 4: Inventariar la infraestructura y equipamiento digital existente en el centro.				
SITUACIÓN ACTUAL: Inventario realizado y guardado en la nube.				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**

C.1.1. Cumplimentación del inventario de infraestructuras y equipamientos digitales presentes en el centro.	i.C.1.1 Se ha cumplimentado el inventario de infraestructuras y equipamientos digitales del centro.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador Recursos Digitales: Google Workspace: Hojas de cálculo Plumier XXI	Equipo Dinamizador	1º Trimestre
C.1.2. Mantenimiento actualizado del inventario de infraestructuras y equipamiento digital del centro.	i.C.1.2. Se ha actualizado el inventario de infraestructuras y equipamientos digitales del centro.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador Recursos Digitales: Google Workspace: Hojas de cálculo Plumier XXI	Equipo Dinamizador	Todo el curso

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Organizativa				
ÁREA D: Desarrollo profesional continuo				
OBJETIVO 5: Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.				
SITUACIÓN ACTUAL: Se está siguiendo una estrategia de formación para el desarrollo de los docentes en competencia digital a distintos niveles a través del CPR				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
D.3.2. Diseño de las líneas básicas de la ruta formativa digital de centro y su puesta en marcha.	D.32.1. Se ha diseñado y puesto en marcha la ruta formativa digital de centro.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador y Dirección. Recursos Digitales: Google Workspace	Equipo Dinamizador y Dirección.	1º trimestre

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Pedagógica				
ÁREA E: Pedagogía apoyos y recursos				
OBJETIVO 6: Integrar progresivamente las TIC en la/s etapas educativas mediante un itinerario digital adaptado a cada nivel o curso.				
SITUACIÓN ACTUAL: En proceso de creación				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
E: Diseñar y consensuar un Itinerario Digital por niveles/cursos de cada etapa educativa presente en el centro, que especifique los recursos, herramientas, plataformas y competencias digitales trabajadas.	E. . 1 Existe un documento formal que recoge el Itinerario Digital del centro, aprobado por el Claustro o Comisión de Coordinación Pedagógica.	Recursos humanos: Equipo Dinamizador, tutores y alumnos. Recursos materiales: Herramientas Google Workspace. Carnet TIC	Equipo Dinamizador y Tutores	Durante todo el curso escolar

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Pedagogía				
ÁREA : E. Pedagogía apoyos y recursos				
OBJETIVO 7: Potenciar el uso pedagógico, seguro y eficiente de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas institucionales o autorizadas				
SITUACIÓN ACTUAL: Existe un consenso del tipo de plataformas a usar pero no hay elaborado ningún listado				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
E. . Identificar y consensuar en el centro las plataformas educativas y aplicaciones informáticas que se utilizarán por etapa o nivel, priorizando aquellas institucionales y de software libre	E. Se ha elaborado un listado de plataformas y aplicaciones aprobado por CCP o Claustro y difundido entre el profesorado	Recursos humanos: Equipo Dinamizador. Recursos materiales: Herramientas Google Workspace.	Equipo Directivo y Equipo Dinamizador.	1º trimestre

SELECCIÓN DE ACCIONES

DIMENSIÓN: Pedagógica				
ÁREA F: Pedagogía implementación en el aula				
OBJETIVO 8: Fomentar la convivencia positiva y el bienestar digital en toda la comunidad educativa				
SITUACIÓN ACTUAL: No existe entre el alumnado una idea clara los sobre riesgos y oportunidades del entorno digital.				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
F: Promover la reflexión del alumnado mediante situaciones de aprendizaje y dinámicas participativas sobre riesgos y oportunidades del entorno digital.	F: Se han diseñado y aplicado actividades que favorecen la reflexión crítica y responsable sobre la convivencia digital.	Recursos Humanos (Claustro) Recursos materiales: Google Workspace	Coordinador en cada etapa	Curso escolar

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Pedagógica				
ÁREA F: Pedagogía implementación en el aula				
OBJETIVO 9: Atender a la diversidad del alumnado y favorecer la personalización del aprendizaje a través de las tecnologías digitales.				
SITUACIÓN ACTUAL: Fase inicial de incorporación del DUA en el centro				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
F: Promover el uso de recursos digitales inclusivos y accesibles (lectores de pantalla, subtítulos,	F: . 3 El centro dispone de un catálogo de herramientas accesibles y se han aplicado en actividades de aula.	Recursos materiales: Google Workspace	Equipo dinamizador y coordinadores de	Curso escolar

herramientas de dictado, contrastes de color, etc.).			atención a la diversidad	

SELECCIÓN DE ACCIONES				
DIMENSIÓN: Pedagógica				
ÁREA H: Competencias digitales del alumno				
OBJETIVO 10: Fomentar la información y alfabetización digital mediática del alumnado desde todas las áreas o materias.				
SITUACIÓN ACTUAL: Nivel bajo del alumnado respecto a la alfabetización digital.				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
H.1.2: Diseño de actividades para que el alumnado adquiera las competencias para organizar, almacenar y recuperar datos tanto en dispositivos físicos como en la nube.	i.H.1.2.1: Se han diseñado y llevado a cabo actividades, para que el alumnado adquiera las competencias para organizar, almacenar y recuperar datos tanto en dispositivos físicos como en la nube.	Recursos Humanos (Claustro) Recursos materiales: Google Workspace	Coordinador en cada etapa	Curso escolar

SELECCIÓN DE ACCIONES
DIMENSIÓN: Pedagógica
ÁREA H: Compentencias digitales del alumno

OBJETIVO 11: Propiciar la comunicación y colaboración digital del alumnado.				
SITUACIÓN ACTUAL: Nivel bajo de comunicación y colaboración del alumnado.				
Acción	**Indicador de logro**	**Recursos necesarios**	**Responsables**	**Temporalización**
H.3.1: Diseño de actividades que promuevan la utilización de herramientas para compartir información y colaborar en la red.	i.H.3.1.1: Se han diseñado y puesto en práctica actividades, que promuevan la utilización de herramientas para compartir información y colaborar en la red.	Recursos Humanos: Equipo Docente. Recursos materiales: Google Workspace.Classroom y Drive	Equipo Dinamizador	Todo el curso escolar

TABLA VIII. Selección de acciones.

5. ITINERARIO FORMATIVO DIGITAL DE CENTRO

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

RUTA FORMATIVA DIGITAL DEL CENTRO		
OBJETIVO	**ACCIÓN FORMATIVA**	**TEMPORALIZACIÓN**
Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.	Curso Básico Programa Código Escuela 4.0 para Profesorado de Educación infantil, primaria y secundaria.	2º y 3º Trimestre curso 2026-27

Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo.	Herramientas de Inteligencia Artificial. (Telemático)	3º Trimestre curso 2026-2027

TABLA IX. Ruta formativa digital de centro.

6. INCLUSIÓN DEL PDC EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO

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

INCLUSIÓN DEL PLAN DIGITAL DE CENTRO EN LOS DOCUMENTOS INSTITUCIONALES DEL CENTRO	
DOCUMENTO	**CONTRIBUCIÓN DEL PDC A LOS DOCUMENTOS DEL CENTRO**
PE	El Proyecto Educativo, como documento que define a nuestro centro como institución, recoge de forma detallada la identidad, objetivos, y organización del centro con el objetivo de dar respuesta eficaz a las necesidades y demandas que se puedan presentar en el curso escolar. Dentro del proyecto educativo se encuentran todos los planes de centro que estamos desarrollando, entre ellos el Plan Digital de Centro.
PGA	La PGA, es un documento que se realiza a principio de curso con el objetivo de concretar, planificar y organizar las actividades y objetivos durante el año académico. En la PGA se concretará según lo establecido en el PDC, el calendario de reuniones en las que se tratará lo relacionado con el Plan Digital, su puesta en marcha, y dentro de las programaciones se incluirá el uso de las TIC y las TAC y su metodología. Dentro de Documento de Organización y Funcionamiento del Centro (DOFC) incluidas en la PGA, se redactará el "Protocolo de préstamo y uso de la infraestructura y equipos".
Plan de Convivencia	Dentro de las normas y procedimientos que rigen la convivencia de nuestro centro educativo tenemos contempladas, entre otras, el protocolo de uso de los dispositivos digitales en el centro dentro y fuera de la actividad lectiva. Tales como: - Normas para el uso responsable y seguro de las tecnologías digitales. - Uso adecuado de las redes sociales, aplicaciones y otras herramientas digitales. - Formación de todos los docentes para el uso responsable y seguro de las tecnologías.
Plan de Atención a la Diversidad	El PAD es el conjunto de medidas y estrategias que se aplican en el ámbito educativo para responder a las necesidades educativas de todos los ACNEAE:

	- Uso, creación y modificación de recursos digitales específicos adaptados y accesibles a las diferentes necesidades educativas de los ACNEAE (lector de pantallas, subtítulos, audiolibros, etc). - La comunicación se realizará a través de diferentes plataformas: classroom, email, etc. - Evaluación y seguimiento: las TIC y las TAC son herramientas útiles para un seguimiento personalizado. De esta forma el PDC estará relacionado con el PAD, siendo las estrategias digitales fundamentales a la hora de trabajar con los ACNEAE. Además, se quiere realizar una formación de los docentes en DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) para así, promover metodologías inclusivas para todo el alumnado.
Plan de Acción Tutorial (PAT)	Las nuevas tecnologías pueden ser integradas de manera efectiva en el Plan de Acción Tutorial para mejorar la calidad y eficacia de la tutoría con los estudiantes. Algunas formas de integrar las nuevas tecnologías en el PAT son las siguientes: - Plataformas educativas en línea. - Uso de Google Meet para las tutorías en línea de aquellos alumnos que no puedan asistir al centro. - Herramientas de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes. Además, se incluirán objetivos y contenidos concretos sobre prevención de riesgos del uso de las TIC, navegación responsable, ciberacoso, etc.
Plan de Fomento de la Lectura	En nuestro Plan de Fomento de la Lectura incluimos las TIC para fomentar la lectura ya que ayuda a que ésta sea más accesible, interesante y atractiva entre los alumnos. Se utilizarán estrategias como: bibliotecas digitales, libros en pdf, lectura en línea, juegos y aplicaciones para facilitar la lectura.
Plan lógico-matemático	Los alumnos trabajan en este plan mediante el uso de Chromebooks, que tienen en el aula, lo cual, les permite acceder al Classroom donde se encuentra cada uno de los documentos de trabajo, y marcar su propio ritmo a la hora de realizar la tarea. Los alumnos tienen multitud de enlaces a webs, videos explicativos, software, apps y programas especializados para poder apoyarse a la hora de trabajar dicho plan.
Programaciones docentes	El uso de las TIC en las programaciones docentes enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilita la adquisición de conocimientos y hace que la educación sea más dinámica y motivadora, a través de diferentes estrategias y recursos. Por lo tanto, en las programaciones docentes se debe incluir el uso de las TIC y las TAC para aplicar nuevas metodologías activas de enseñanza-aprendizaje, ya sea para realizar actividades, comunicación con estudiantes y familias, evaluación, etc. De manera más concreta, esta competencia digital se plasma en las programaciones docentes en el apartado “INTEGRACIÓN CURRICULAR DE ESCUELA 4.0 - SITUACIONES DE APRENDIZAJE”

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

6.1. Integración gradual y adaptada de las TIC en las diferentes etapas educativas

El objetivo es asegurar una integración progresiva, segura, saludable y pedagógicamente significativa de las TIC en todas las etapas, favoreciendo la competencia digital del alumnado, la equidad en el acceso, el bienestar digital y la innovación educativa.

ITINERARIO DIGITAL EDUCACIÓN INFANTIL				
MCDC DigComp 2.2	**Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)**		**Propuestas de Indicadores de Logro**	**Propuestas de Recursos Digitales**
AC1. Búsqueda y gestión de información y datos	Familiarizarse con herramientas digitales sencillas como pizarras digitales interactivas bajo la supervisión del docente	3 años	Reconoce iconos comunes (play, stop, cerrar) y los vincula a su función básica. Sigue secuencias sencillas con ayuda para acceder a contenidos digitales en diferentes Soportes Digitales Interactivos (SDI)	- Cuentos interactivos digitales. - Aplicaciones táctiles sencillas para primeras interacciones.
		4 años	Realiza búsquedas orales con el micrófono del dispositivo. Copia imágenes con ayuda y las inserta en presentaciones sencillas.	- Función de búsqueda por voz integrada en dispositivos. - Herramienta básica de presentaciones digitales. - Entorno de creación de libros digitales guiados.
		5 años	Usa de manera eficiente las distintas opciones que ofrece la interfaz del navegador y reconoce la función que desempeñan (barra de direcciones, atrás, nueva pestaña...) Sugiere palabras clave adecuadas para realizar búsquedas colectivas	- Navegador con control parental y filtros de seguridad. - Buscador infantil adaptado. - Soporte visual con pictogramas digitales. - Asistente de búsqueda por voz.

AC2. Comunicación y colaboración		3 años	Participa en actividades digitales colectivas desde una SDI. Aprende normas básicas de uso compartido y cuidado del dispositivo.	- Muro colaborativo digital supervisado. - Herramienta sencilla de grabación de voz.
		4 años	Realiza grabaciones de voz o vídeo con ayuda. Interactúa digitalmente con compañeros a través de entornos protegidos.	- Aplicación de grabación de audio y vídeo. - Plataforma de comunicación escolar segura.
		5 años	Realiza actividades digitales de arrastrar/colorear en entornos seguros. Participa en la edición breve de vídeo o audio sobre actividades del aula.	- Herramienta de creación de libros digitales. - Aplicación de animación sencilla. - Muro colaborativo protegido.
AC3. Creación de contenidos digitales	Utilizar herramientas digitales de forma limitada en actividades audiovisuales como cuentos interactivos.	3 años	Usa una interfaz táctil para seleccionar, arrastrar y soltar elementos. Participa en la creación de contenidos visuales guiados.	- Aplicaciones de dibujo digital básico. - Juegos digitales de puzles. - Cámara integrada en tablet o dispositivo.
		4 años	Realiza, con ayuda del docente, composiciones multimedia sencillas (audio, transiciones). Reconoce distintas vías de acceso a un contenido (QR, enlace).	- Herramienta básica de edición de vídeo. - Lector de códigos QR. - Herramienta sencilla de creación de presentaciones multimedia.
		5 años	Realiza actividades digitales de arrastrar/colorear en entornos seguros. Participa en la edición breve de vídeo o audio sobre actividades del aula.	- Aplicación de dibujo y coloreado digital. - Herramienta de grabación de audio con efectos sencillos. - Editor básico de vídeo infantil
AC4. Seguridad	Iniciar el concepto seguro de la tecnología.	3 años	Reconoce que los dispositivos se usan con cuidado y se deben compartir. Sabe avisar si algo no funciona.	- Pictogramas digitales de normas. - Vídeos animados sobre seguridad y buen uso de dispositivos.
		4 años	Reconoce cuándo un contenido es inadecuado y avisa al adulto.	- Vídeos simulados de emergencias. - Pictogramas digitales de seguridad.
		5 años	Distingue actividades digitales de uso recreativo frente a las de aprendizaje. Comienza a autorregular el tiempo	- Juegos educativos digitales. - Temporizadores visuales de tiempo de uso.

			que dedica a las tecnologías digitales.	- Aplicaciones de mindfulness o relajación infantil.
AC5. Resolución de problemas	Desarrollar el razonamiento lógico a través de juegos manipulativos mediante el uso de la robótica	3 años	Sigue instrucciones simples con robótica desenchufada (alfombra, aros). Participa en actividades de computación desconectada.	- Materiales de robótica sin conexión (alfombra de direcciones, piezas de movimiento). - Juegos de secuencias unplugged.
		4 años	Combina desplazamientos con giros en un robot autónomo. Utiliza comandos de voz para interactuar con dispositivos con IA.	- Robot educativo de desplazamiento guiado. - Asistente de voz con rutinas educativas. - Actividades de programación básica mediante movimiento físico
		5 años	Programa desplazamientos en robot educativo con interfaz físico. Se inicia en la programación visual por bloques.	- Robot educativo con interfaz de botones. - Kit de robótica infantil guiada.

ITINERARIO DIGITAL EDUCACIÓN PRIMARIA				
MCDC **DigComp 2.2**	**Destrezas** **(Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)**		**Propuestas de Indicadores de Logro**	**Propuestas de Recursos Digitales**
CD1. Realiza búsquedas	Realizar búsquedas guiadas en internet con actitud crítica sobre los contenidos obtenidos	1º	Identifica y selecciona imágenes, sonidos o elementos visuales básicos a partir de recursos digitales previamente guiados. Reconoce iconos y comandos elementales para identificar fuentes seguras.	- Buscador infantil con filtros de seguridad. - Biblioteca digital escolar.
		2º	Busca imágenes y palabras clave en fuentes digitales seleccionadas con menor ayuda. Comienza a aplicar criterios sencillos para distinguir información útil.	- Buscador adaptado a edad. - Biblioteca digital escolar. - Gestor visual de enlaces.

guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.		3º	Busca información con palabras clave (con comillas) en buscadores adaptados o páginas educativas. Aplica criterios básicos para validar la fuente con ayuda	- Buscador infantil seguro. - Biblioteca digital escolar. - Gestor de enlaces educativos.
		4º	Busca información sobre temas de interés, comenzando a comparar fuentes. Organiza resultados en esquemas simples.	- Buscador con filtros básicos. - Herramienta de mapas conceptuales. - Herramienta de esquemas visuales.
		5º	Realiza búsquedas más complejas con operadores y criterios de selección. Distingue entre hechos, opiniones y posibles sesgos con acompañamiento.	- Buscador avanzado con operadores. - Gestor de enlaces o marcadores. - Repositorio académico adaptado.
		6º	Busca y selecciona información evaluando fiabilidad y adecuación. Identifica noticias falsas o desinformación con ayuda.	- Buscador académico básico. - Buscador infantil seguro.
	Crear, integrar y elaborar contenidos digitales en distintos formatos para expresar ideas, sentimientos y conocimientos	1º	Participa en actividades colectivas mediante señalización o interacción básica en pantalla. Comienza a usar elementos multimedia en interacciones.	- Muro digital colaborativo. - Plataforma escolar de comunicación.
		2º	Busca imágenes y palabras clave en fuentes digitales seleccionadas con menor ayuda. Comienza a aplicar criterios sencillos para distinguir información útil.	- Buscador adaptado a edad. - Biblioteca digital escolar. - Gestor visual de enlaces.
		3º	Usa plataformas escolares para acceder a tareas y trabajar en grupo. Colabora en proyectos sencillos respetando normas de uso y participación en línea.	- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS). - Espacio de colaboración en línea. - Muro digital colaborativo.
		4º	Participa en proyectos grupales digitales compartiendo información, atendiendo a peticiones y aportando contenido.	- Carpeta compartida en la nube. - Tablón colaborativo digital.
		5º	Participa en proyectos colaborativos en línea respetando normas de netiqueta. Se inicia en	- Entorno virtual de aprendizaje. - Foro escolar interno.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.			entornos virtuales moderados (foros escolares).	- Espacio web colaborativo.
		6º	Participa con responsabilidad en comunidades digitales escolares, compartiendo, organizando tareas y gestionando interacciones. Usa cierta comunicación en lengua extranjera.	- Plataforma escolar de gestión de tareas. - Foro educativo supervisado.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos	Participar en tareas cooperativas en plataformas virtuales restringidas	1º	Realiza acciones de programación analógica o digital con interfaces simples (arrastrar/soltar). Participa en la construcción de producciones digitales con recursos visuales.	- Lenguaje de programación visual básico. - Aplicación de dibujo digital. - Robot educativo infantil.
		2º	Realiza acciones de programación analógica o digital con arrastrar/soltar. Participa en la construcción de producciones digitales mediante recursos visuales.	- Lenguaje de programación visual básico. - Kit de robótica infantil. - Herramienta de creación multimedia.
		3º	Utiliza herramientas digitales para elaborar contenidos sencillos.	- Herramienta de creación de libros digitales. - Editor gráfico sencillo. - Recurso de animación básica. - Plataforma de presentaciones interactivas.
		4º	Elabora contenidos digitales más estructurados (tablas, formatos y plantillas). Comienza a representar datos numéricos o conceptuales en gráficos sencillos.	- Procesador de texto con plantillas. - Hoja de cálculo básica. - Herramienta de diseño gráfico básico.

digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.		5º	Produce contenidos digitales elaborados (presentaciones narradas, blogs, vídeos breves). Transforma información en formatos diversos de forma creativa.	- Plataforma de blogs escolares. - Herramienta de diseño multimedia. - Plataforma de presentaciones interactivas. - Editor de vídeo en línea.
		6º	Crea productos digitales adaptados a distintas audiencias (exposición oral, publicación controlada). Planifica y presenta proyectos digitales complejos.	- Herramienta avanzada de presentaciones. - Plataforma de diseño interactivo. - Editor de vídeo o animación. - Recurso de animación stop motion.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	Conocer medidas básicas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud. Concienciar en el uso de materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso	1º	Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas básicas de uso seguro. Reconoce que no deben usarse sin supervisión.	- Vídeos educativos sobre ciberseguridad. - Pictogramas digitales de normas. - Aplicaciones con control parental.
		2º	Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas de uso seguro. Reconoce que no deben usarse sin supervisión.	- Juegos educativos de ciberseguridad. - Recursos visuales con normas básicas. - Aplicaciones con control parental.
		3º	Manipula dispositivos con cuidado y muestra respeto por normas de uso seguro. Reconoce que los dispositivos no deben usarse sin supervisión.	- Juego digital de sensibilización en ciberseguridad. - Vídeos educativos sobre seguridad digital. - Pictogramas de normas digitales.
		4º	Identifica riesgos en línea evidentes (mensajes sospechosos, contenido inadecuado). Sabe comunicar a un adulto y aplica hábitos seguros.	- Juego digital sobre seguridad en Internet. - Vídeos educativos sobre ciberseguridad. - Carteles digitales con normas.
		5º	Conoce y aplica estrategias de protección de datos y privacidad digital. Reflexiona sobre riesgos habituales y se anticipa a ellos.	- Cuestionario interactivo sobre seguridad. - Juego digital avanzado de ciberseguridad. - Campaña escolar digital.
		6º	Aplica hábitos seguros y saludables. Detecta ciberacoso, contenido inapropiado y evalúa su huella digital promoviendo prácticas éticas.	- Juego digital sobre seguridad completa. - Recursos oficiales sobre ciberseguridad. - Aplicaciones de gestión de tiempo digital.
CD5. Se inicia en el desarrollo de	Iniciar el desarrollo de programación informática por	1º	Maneja dispositivos con ayuda del docente para acceder a aplicaciones o contenidos. Identifica partes básicas y abre/cierra apps siguiendo instrucciones.	- Dispositivos digitales escolares. - Aplicaciones educativas interactivas. - Juegos digitales de exploración.

soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa…) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	bloques y del uso de la robótica educativa.	2º	Maneja dispositivos con ayuda del docente para acceder a apps o contenidos. Identifica partes básicas y sigue instrucciones para abrir/cerrar aplicaciones.	- Dispositivos digitales escolares. - Aplicaciones educativas interactivas. - Herramienta de cuestionarios sencillos.
		3º	Utiliza herramientas digitales para investigar, construir y colaborar en tareas. Aplica pensamiento computacional en retos sencillos de secuenciación.	- Lenguaje de programación visual básico. - Recurso educativo de programación en línea. - Juegos digitales de lógica y secuencias.
		4º	Gestiona tareas digitales con autonomía creciente. Aplica pensamiento computacional para descomponer problemas y usar programación por bloques..	- Lenguaje de programación por bloques. - Plataforma de programación en línea. - Kit de robótica básica.
		5º	Representa procesos cotidianos con pensamiento computacional. Gestiona recursos digitales en tareas individuales y grupales.	- Lenguaje de programación por bloques intermedio. - Plataforma de programación visual. - Simulador educativo de procesos. - Robot educativo intermedio.
		6º	Crea algoritmos que modelicen situaciones reales. Plantea soluciones digitales funcionales a retos mediante programación visual y modelado.	- Lenguaje de programación por bloques avanzado. - Plataforma educativa de programación. - Kit de robótica intermedia. - Herramienta de creación de apps sencillas.

ITINERARIO DIGITAL EDUCACIÓN SECUNDARIA				
MCDC DigComp 2.2	**Destrezas (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)**		**Propuestas de Indicadores de Logro**	**Propuestas de Recursos Digitales**
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	Realizar búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad seleccionando los resultados de manera crítica.	1º	Busca y selecciona información en fuentes digitales con criterios de fiabilidad y pertinencia, con apoyo. Organiza y almacena la información en carpetas o documentos compartidos.	- Suite ofimática en la nube. - Almacenamiento en la nube. - Gestor visual de enlaces. - Buscador escolar seguro.
		2º	Busca y archiva información desde distintas fuentes con autonomía creciente. Evalúa validez, fiabilidad y sesgos en la información digital con apoyo metodológico.	- Buscador académico básico. - Repositorio académico adaptado. - Gestor de marcadores y colecciones digitales.
		3º	Contrasta y transforma información de fuentes diversas. Reconoce manipulación de contenidos, desinformación y publicidad encubierta.	- Agregador de noticias. - Herramienta de creación de infografías.
		4º	Evalúa la pertinencia, fiabilidad y sesgo de fuentes. Comunica información transformada y adaptada a formato, propósito y público.	- Buscador académico. - Gestor bibliográfico. - Herramienta de presentaciones multimedia.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	Gestionar la utilización de un entorno personal de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales	1º	Participa en entornos digitales institucionales para comunicarse y colaborar en actividades académicas. Aplica principios básicos de netiqueta e identidad digital responsable.	- Plataforma de gestión del aprendizaje (LMS). - Foro educativo interno. - Plataforma escolar de comunicación
		2º	Utiliza canales digitales con propósito comunicativo y académico, manteniendo normas de respeto. Colabora en tareas digitales con eficacia en plataformas compartidas.	- Plataforma de gestión del aprendizaje. - Espacio de trabajo colaborativo en línea. - Muro digital colaborativo.
		3º	Participa en comunidades digitales educativas para compartir, construir y difundir contenido. Utiliza lenguaje no discriminatorio en interacciones digitales.	- Foro educativo escolar. - Red educativa segura.
		4º	Gestiona identidad digital y participa responsablemente en redes, comunidades educativas o plataformas abiertas. Reflexiona sobre implicaciones éticas del uso social de la tecnología.	- Red educativa segura. - Foro moderado. - Plataforma de debate en línea.
		1º	Crea documentos, presentaciones y gráficos, respetando derechos de autor. Explora recursos audiovisuales para enriquecer presentaciones.	- Herramienta de diseño gráfico y presentaciones interactivas. - Plataforma de presentaciones digitales. - Banco de imágenes libres.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	Comunicar, participar y colaborar en la realización de tareas colaborativas mediante herramientas o plataformas virtuales.	2º	Integra contenidos multimedia en producciones digitales. Utiliza plantillas avanzadas y reconoce licencias de uso al reutilizar material digital.	- Herramienta de presentaciones y recursos multimedia. - Recurso de creación de contenidos digitales. - Bancos de imágenes y sonidos libres con licencias abiertas.
		3º	Crea vídeos, blogs, pódcast, infografías con herramientas de edición. Se inicia en diseño y fabricación de prototipos con impresión 3D.	- Editor de audio. - Editor de vídeo en línea. - Plataforma de blogs. - Herramienta de diseño gráfico e infografías. - Herramienta de diseño y prototipado 3D educativo.
		4º	Desarrolla contenidos complejos con programación, impresión 3D o diseño gráfico. Aplica licencias abiertas y produce recursos digitales reutilizables.	- Lenguaje de programación educativo. - Lenguaje de programación textual básico. - Herramienta de diseño asistido por ordenador (CAD). - Herramienta de prototipado 3D educativo. - Repositorio de recursos libres.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas	Identificar los riesgos y adopción de medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud. Concienciar en el uso ético de los materiales digitales y en la prevención de los problemas asociados al ciberacoso	1º	Reconoce riesgos en la red (ciberacoso, suplantación, sobreexposición). Aplica medidas como contraseñas seguras, navegación supervisada y reflexión sobre huella digital.	- Juego digital educativo sobre ciberseguridad. - Cuestionarios interactivos de sensibilización.
		2º	Comprende el valor de proteger sus datos y gestiona su identidad digital. Conoce formas de actuar ante ciberacoso o contenidos inadecuados.	- Recursos educativos de ciberseguridad. - Juego interactivo sobre seguridad digital. - Vídeos educativos sobre protección de datos. - Herramientas de control de privacidad.
		3º	Aplica hábitos seguros y sostenibles con los dispositivos. Comprende el impacto del uso excesivo de la tecnología y promueve bienestar digital.	- Aplicaciones de control de tiempo de uso digital. - Recursos audiovisuales de sensibilización. - Actividades guiadas sobre bienestar digital.
		4º	Aplica protocolos de seguridad, privacidad y bienestar digital de forma autónoma. Reconoce impacto ambiental y en salud mental del uso tecnológico.	- Recursos de sensibilización en ciberseguridad. - Campañas escolares sobre seguridad digital. - Aplicaciones de bienestar digital.

tecnologías.				
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	Desarrollar aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas mediante lenguajes de programación y estimulando el pensamiento computacional.	1º	Representa procesos sencillos mediante algoritmos y diagramas de flujo. Resuelve problemas técnicos básicos y aplica pensamiento computacional en proyectos simples con apoyo de herramientas visuales.	- Lenguaje de programación visual básico. - Plataforma educativa de programación. - Herramienta digital para crear diagramas de flujo.
		2º	Aplica pensamiento computacional para modelar situaciones habituales. Utiliza herramientas adaptativas para resolver problemas complejos de forma autónoma.	- Lenguaje de programación visual intermedio. - Plataforma de programación por bloques. - Robot educativo programable.
		3º	Diseña sistemas programables sencillos integrando robótica y sensores. Aplica IA básica y modeliza situaciones digitales para mejorar soluciones.	- Entorno de programación por bloques. - Lenguaje de programación con módulos de IA. - Kit de robótica educativa con sensores.
		4º	Automatiza tareas con IA o entornos programables. Diseña soluciones digitales innovadoras para necesidades personales o comunitarias.	- Lenguaje de programación textual básico. - Herramienta de programación visual para apps móviles. - Entornos educativos de inteligencia artificial. - Herramientas digitales de automatización.

6.2. Plataformas educativas y aplicaciones informáticas

Las plataformas educativas y aplicaciones informáticas que se implementen en el centro educativo deberán cumplir con los requisitos establecidos en el artículo 16 de la Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE.

En concreto, las tecnologías digitales no deberán ser usadas como mero soporte de libros digitales, el uso de aplicaciones gamificadas se debe limitar siempre que tengan diseños análogos a videojuegos y puedan generar dependencia (se podrá usar de forma puntual si se justifica pedagógicamente) y se seleccionarán recursos digitales accesibles e inclusivos, entre otros.

Asimismo, cuando se trabaje con aplicaciones que traten datos personales o sensibles, alumnos, docentes y personal no docente, se deben priorizar las contratadas desde la Administración. En caso de no estarlo, previo al uso, deberán estar autorizadas conforme al procedimiento establecido por el Delegado de Protección de Datos. Para las aplicaciones o servicios que no traten datos personales o sensibles, será el propio centro el que seleccionará la que mejor se adapte a sus fines pedagógicos.

INVENTARIO DE APLICACIONES DEL CENTRO	
APLICACIONES	**USUARIO/FUNCIÓN**
PLUMIER XXI GESTIÓN	Administración y dirección / Gestión Consejería
PLUMIER XXI WEB PROFESORES	Claustro de profesores / Gestión profesores Consejería
PORTAFIRMAS CARM	Administración y dirección / Gestión Consejería
SCHOOLTRACKER	Administración y claustro profesores / Gestión Laboral
MIPORTAL LABORAL	Claustro profesores / Registro jornada

EDUCAMOS SM	Claustro profesores / Gestión Interna de centro
SUITE GOOGLE WORKSPACE	Claustro de profesores y alumnado / herramientas en la nube que combina servicios como Gmail, Drive, Calendar y Meet para facilitar la comunicación, colaboración y productividad.
PLATAFORMA ESCUELA 4.0	Claustro de profesores y alumnado / Gestión programa Escuela 4.0 y Desarrollo.
EGARASET	Administración / Contabilidad
MICROSOFT OFFICE	Administración y dirección / Ofimática
CANVA	Profesorado y alumnado / Diseño
SM APRENDIZAJE	Profesorado y alumnado / Libros digitales

- **Se evitarán aquellas aplicaciones que no faciliten información clara sobre quién es el responsable del tratamiento de los datos, para qué se usarán, dónde se almacenan, cuánto tiempo se retienen y qué medidas de seguridad existen.**
- **Las aplicaciones que incluyan la participación de alumnos, no pueden ser usadas por los alumnos sin la supervisión del profesor. Por protección de datos, no debe introducirse en la aplicación ningún dato personal del alumnado, siendo el docente quien debe regular y vigilar su uso para seguridad de dichos datos.**
- **Cualquier otra aplicación que se use, deberá ser aprobada por la dirección del centro y bajo el asesoramiento del Delegado de Protección de Datos.**
- **Toda aplicación digital empleada en el centro deberá tener un propósito estrictamente educativo y pedagógico, garantizando en todo momento el cumplimiento de la legislación aplicable en materia de protección de datos personales.**

6.3. Convivencia y bienestar digital en la comunidad educativa

Consideraciones generales.

El centro educativo promoverá una cultura de convivencia y bienestar digital basada en el uso responsable, seguro, saludable, crítico y ético de las tecnologías digitales. Para ello, desarrollará actuaciones de prevención, sensibilización, formación y acompañamiento dirigidas a toda la comunidad educativa, integrando estas medidas en el Plan de Convivencia y en el Plan Digital de Centro, de acuerdo con la Orden de 8 de septiembre de 2025, por la que se regula el desarrollo de la estrategia digital en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia.

Prevención desde el centro educativo

- Incluir en el Plan de Convivencia normas claras sobre el uso de dispositivos, redes sociales y mensajería, adaptadas a cada etapa educativa.
- Desarrollar actividades de tutoría y programas de sensibilización sobre ciberacoso, sexting, difusión no consentida de imágenes y lenguaje ofensivo en la red.
- Promover un uso positivo de las tecnologías a través de proyectos colaborativos, participación en campañas digitales de respeto y trabajos que visibilicen la empatía online.
- Integrar en el currículo la educación emocional aplicada a los entornos digitales: cómo gestionar conflictos, pedir ayuda o denunciar conductas inadecuadas.

Detección y actuación ante conflictos

- Establecer protocolos internos de detección temprana de casos de ciberacoso.
- Crear un equipo de referencia de ciberconvivencia (orientación, profesorado y equipo directivo) que coordine actuaciones ante incidentes.
- Ofrecer un canal seguro y confidencial para que alumnado y familias puedan comunicar situaciones de conflicto digital.

Colaboración con las familias

- Organizar talleres y charlas para madres y padres sobre cómo acompañar a sus hijos en el uso de redes sociales, videojuegos y mensajería instantánea.

- Elaborar una guía práctica de convivencia digital en casa con recomendaciones de horarios, supervisión (control parental) y pautas de comunicación familiar.
- Incluir a las familias en campañas escolares de sensibilización, fomentando una comunidad educativa unida contra el ciberacoso.

Cultura digital positiva

- Impulsar un pacto de aula y de centro sobre el uso respetuoso de la tecnología, consensuado con el alumnado.
- Promover iniciativas de alumnado ayudante o mediador digital, que apoye a sus compañeros en la resolución de conflictos en linea, así como el fomento y
- Participar en programas institucionales (INCIBE, AEPD, Pantallas Amigas, Plan Director) que aporten recursos y buenas prácticas en materia de ciberconvivencia.

Medidas sobre dispositivos digitales en el Plan de Convivencia

1. Normas de convivencia:

- Definir en el Plan de Convivencia como los dispositivos se emplean, exclusivamente, con fines pedagógicos. Los equipos directivos deben especificar que el profesorado supervisará siempre su uso y que no podrán destinarse a fines lúdicos o personales durante el horario escolar, no se permite el "uso pasivo".

- Incluir una norma clara que prohíba insultos, difusión de rumores o publicación de imágenes sin consentimiento.

- El centro debe recoger protocolos de intervención en caso de ciberacoso, en coherencia con el Plan de Convivencia general.

- Orientar a que cada alumno sea responsable del correcto estado de los dispositivos y del uso seguro del correo corporativo y de sus contraseñas. El Plan debe prever sanciones educativas en caso de mal uso o negligencia.

- Indicar si el centro permite o no su uso. Si lo autoriza, debe establecer normas claras (horarios, espacios permitidos, finalidad educativa). Si no

lo permite, debe dejarlo reflejado en el documento para evitar ambigüedades.

2. Medidas de prevención y seguridad

- Establecer que el alumnado nunca utilice dispositivos sin la presencia de un docente.

- Incluir una norma clara que prohíba insultos, difusión de rumores o publicación de imágenes sin consentimiento.
- El centro debe recoger protocolos de intervención en caso de ciberacoso, en coherencia con el Plan de Convivencia general.

- Crear un procedimiento de actuación cuando se detecten casos de ciberacoso, suplantación de identidad, sexting o difusión indebida.

- Este protocolo debe incluir pasos de detección, comunicación a la dirección, contacto con familias y, si procede, autoridades competentes.

- Recoger normas que obliguen al alumnado a no difundir imágenes ni datos personales sin autorización.

- El centro garantizará que las aplicaciones y plataformas digitales utilizadas hayan sido previamente evaluadas y autorizadas conforme a los procedimientos establecidos por la Administración educativa o, en los centros privados, por su titularidad, contando con el asesoramiento del delegado de protección de datos cuando proceda

- Incluir en el Plan la organización de charlas y talleres anuales con familias, Policía Tutor o especialistas en ciberseguridad. Esto fortalece la educación conjunta y la prevención.

Protocolo ante incidentes digitales

1. Detección del incidente

Cualquier miembro de la comunidad educativa (alumnado, profesorado, familias, PAS) puede notificar una situación de uso indebido de dispositivos o conflicto digital:

- Ciberacoso (insultos, amenazas, difusión de rumores).
- Difusión de imágenes, videos o audios sin consentimiento.
- Acceso a contenidos inapropiados.
- Sexting, grooming o contactos de riesgo.
- Uso excesivo o inadecuado de los dispositivos.

Se registrará la incidencia de forma inmediata en el parte de convivencia o en el sistema de incidencias del centro.

2. Valoración inicial y medidas urgentes:

- El profesor/a responsable en ese momento actuará para detener el uso indebido del dispositivo.
- El caso se comunicará al coordinador/a de bienestar y protección del alumnado
- Si el incidente supone un riesgo inmediato (contenido sexual, amenazas graves, difusión masiva de imágenes), se informará de inmediato a la dirección del centro y, si procede, a las fuerzas y cuerpos de seguridad.

3. Investigación y recogida de información:

- El equipo directivo recabará información de (art. 36 y 37 Decreto 16/2016):
- El alumnado implicado (victimas, testigos, posibles agresores).
- Las familias de las personas afectadas.
- El profesorado que haya detectado el caso.
- Se garantizará la confidencialidad y la protección de datos (LOPDGDD y RGPD).

4. Medidas educativas inmediatas

- Retirada temporal del dispositivo, si es necesario.
- Acompañamiento a la posible víctima (orientación, tutoria individual, apoyo emocional).
- Implicación de las familias para coordinar la respuesta.
- Aplicación de medidas educativas reparadoras (no solo sancionadoras), como:
    -Actividades de sensibilización..
    -Disculpa formal y restauración del daño causado.
    -Talleres de uso responsable de tecnologías.

5. Aplicación del Plan de Convivencia

Se aplicarán las medidas disciplinarias recogidas en el Decreto de Convivencia de Murcia (16/2016):

- Conductas contrarias a la convivencia.
- Conductas gravemente perjudiciales.

El tipo de medida dependerá de la gravedad del incidente y se notificará siempre a las familias

6. Seguimiento y acompañamiento

- El equipo de convivencia realizará un seguimiento semanal durante al menos un mes.
- Se evaluará la reincidencia y el clima en el aula/grupo.
- Se incluirán datos en el informe trimestral de convivencia del centro.

7. Prevención y formación

- Una vez resuelto el caso, el centro impulsará actividades preventivas:
- Tutorías sobre ciberconvivencia y bienestar digital.
- Charlas de expertos (INCIBE, Policia Tutor, asociaciones).
- Formación específica para familias sobre riesgos digitales.

6.4. Medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de los datos personales

Los centros educativos tienen la obligación legal de garantizar el cumplimiento de los principios y disposiciones establecidos en el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), así como de las instrucciones y disposiciones aplicables de la Administración educativa competente.

El tratamiento de datos personales por parte de los centros educativos no requiere necesariamente el consentimiento de los interesados cuando existe otra base jurídica que lo legitima, como el cumplimiento de una obligación legal o el ejercicio de una misión realizada en interés público, en el marco de la función educativa. Esto ocurre, por ejemplo, en tratamientos necesarios para la matrícula, la gestión de becas o la evaluación académica.

Sin embargo, cuando los centros pretenden utilizar datos personales para finalidades ajenas a la función educativa, como la publicación de fotografías o vídeos identificables del alumnado en redes sociales con fines de difusión o promoción, deberán contar, con carácter general, con el consentimiento de los afectados. En el caso de menores de 14 años, este deberá ser otorgado por sus representantes legales; a partir de los 14 años, los propios alumnos pueden prestar su consentimiento, conforme al artículo 7 de la LOPDGDD, sin perjuicio de las demás garantías legales aplicables.

Asimismo, el artículo 11 de la Orden de 8 de septiembre de 2025, por la que se regula el desarrollo de la Estrategia Digital LIBRE en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Región de Murcia, establece la necesidad de implementar protocolos para la protección de datos personales y capacitar a la comunidad educativa en el uso seguro y sostenible de las tecnologías. Estas medidas se complementan con lo dispuesto en el artículo 17, relativo a las medidas de ciberseguridad y privacidad en la gestión de datos personales.

A continuación se detalla el **PROTOCOLO DE USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES y PROTECCIÓN DE DATOS EN EL CENTRO EDUCATIVO**

1. FUNDAMENTACIÓN LEGAL Y EDUCATIVA

Este protocolo regula el uso de los dispositivos digitales, programas y redes en el centro educativo, en el marco de lo establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). Esta ley promueve la integración de las

tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje como parte del desarrollo de la competencia digital del alumnado, una de las competencias clave del siglo XXI.

Este documento se enmarca en el Plan Digital de Centro (PDC), como herramienta organizativa y pedagógica para un uso seguro, inclusivo y eficaz de la tecnología en la educación.

2. PRINCIPIOS GENERALES DE USO DE LAS TIC

El uso de dispositivos electrónicos (ordenadores, tabletas, portátiles, etc.) está autorizado exclusivamente con fines educativos y bajo la supervisión de un docente.

Están autorizados el uso y custodia personal del Chromebook en determinados niveles de Educación Primaria y en Educación Secundaria Obligatoria (ESO), como herramienta habitual de trabajo en el aula.

Está prohibido el uso de teléfonos móviles, relojes inteligentes o dispositivos similares sin autorización expresa.

En actividades educativas autorizadas, solo se permitirá el uso del dispositivo indicado, por el tiempo estrictamente necesario y con los fines indicados por el docente.

Se prohíbe la introducción o difusión de contenido que vulnere la dignidad de las personas, atente contra los valores del centro o infrinja la legislación vigente (contenidos violentos, discriminatorios, sexuales, etc.).

Está terminantemente prohibida la grabación, difusión o publicación de imágenes o sonidos del centro sin autorización.

3. USO DE LOS DISPOSITIVOS DIGITALES

El uso de ordenadores u otros dispositivos se realizará en los espacios autorizados por el profesorado.

Está prohibido su uso en el patio, pasillos, comedor u otros espacios no autorizados.

El alumnado de 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria y 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO podrá utilizar su Chromebook asignado dentro del aula y para actividades académicas, según indicaciones del profesorado.

El centro no se responsabiliza de robos, pérdidas o daños en los dispositivos personales.

4. USO DE LAS REDES Y CONEXIONES DIGITALES

El acceso a la red del centro está permitido exclusivamente tras la autorización y supervisión del profesorado.

Se prohíbe la manipulación de los filtros de seguridad o de contenido establecidos.

No está permitida la descarga de programas, juegos, películas o archivos sin autorización expresa.

No se permite el uso de programas de intercambio de archivos P2P.

5. CORREO ELECTRÓNICO CORPORATIVO

El correo institucional es una herramienta de trabajo para comunicaciones académicas.

Las credenciales de acceso son personales e intransferibles.

El uso del correo institucional se limita a interacciones educativas con profesores y departamentos del centro.

No se permite el uso del correo para cadenas, propaganda, mensajes ofensivos o con contenido ideológico.

No se permite el uso del correo personal sin autorización expresa.

Tras finalizar su etapa en el centro, el alumno/a dispondrá de un mes para recuperar la información de su cuenta institucional.

6. CIUDADANÍA DIGITAL Y FORMACIÓN

El centro promoverá una formación integral en ciudadanía digital responsable, incluyendo:

- Uso seguro y saludable de las tecnologías.
- Prevención de riesgos digitales.

- Respeto a la privacidad y a los derechos de imagen.
- Normas de comportamiento en redes**.**

7. RESPONSABILIDAD Y MEDIDAS DISCIPLINARIAS

El alumnado y sus representantes legales se responsabilizan de los daños causados por el mal uso, dolo o negligencia.

El incumplimiento de este protocolo dará lugar a medidas pedagógicas, preventivas y/o disciplinarias, según lo recogido en el Reglamento de Régimen Interno del centro.

8. INFORMACIÓN Y CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

1. ¿Quién es el responsable del tratamiento de tus datos?

- Colegio Concertado La Milagrosa de Espinardo.
- Delegado de Protección de Datos: protecciondedatos@hijasdelacaridadec.org

2. ¿Con qué finalidad tratamos tus datos de carácter personal?

Gestión Académica

La finalidad es la gestión académica y los documentos asociados a la misma. Correos electrónicos, documentos en Drive, uso de Classroom y cualquier archivo creado o editado. Todo ello derivado de la entrega de tareas, participación en el aula u calendarios escolares.

Para ello se tratarán datos identificativos (nombre, apellidos, dirección de correo corporativa) y de credenciales para la seguridad del sistema.

Adicionalmente, se solicitará el consentimiento para:

Para el correcto funcionamiento de las aplicaciones puesta a disposición del alumno, además de para aplicar los controles de seguridad en los dispositivos, se solicita el consentimiento para el tratamiento de sus datos consistentes en:

1. Información de Uso y Diagnóstico (Recopilada automáticamente) por Google:

- Datos del dispositivo (Obligatorio para Chromebooks): Modelo de hardware, versión del sistema operativo e identificadores únicos del dispositivo.
- Información de registro (Logs): Dirección IP (utilizada para seguridad y geolocalización aproximada), fechas y horas de acceso, clics y errores de las aplicaciones.

- Configuración del navegador: Extensiones instaladas y perfiles de usuario vinculados al dominio del colegio.

2. ¿Cuál es el plazo de conservación de tus datos de carácter personal?

El plazo de conservación para todas las finalidades es la terminación de las obligaciones legales derivadas.

3. ¿Cuál es la legitimación para el tratamiento de tus datos?

La legitimación de los tratamientos para las finalidades de gestión académica está basada en las obligaciones legales, en este caso, la Ley de Educación.
La legitimación de los tratamientos para las finalidades adicionales se basa en el consentimiento con la marcación de la casilla correspondiente.

4. ¿A qué destinatarios se comunicarán tus datos?

Con las licencias contratadas de GWE en su versión Fundamental no es posible para el centro educativo elegir una ubicación específica para el almacenamiento de datos, por lo que puede almacenarse en países no pertenecientes al Espacio Económico Europeo (EEE), ya que es Google quien decide dónde alojarlos. Las transferencias internacionales de datos que en su caso se puedan realizar, cumplen con garantías adecuadas al estar reguladas por las Standard Contractual Clauses (SCC) las cuales se encuentran disponibles en https://workspace.google.com/terms/mcc_terms.html.

5. ¿Cuáles son tus derechos cuando nos facilitas tus datos?

Usted tiene derecho a:

- Acceder a sus datos de carácter personal.
- Solicitar su rectificación.
- Solicitar su supresión.
- Oponerse a su tratamiento.
- Solicitar la limitación de su tratamiento.
- La portabilidad de datos personales.

Se podrá ejercer los derechos mediante comunicación escrita al Colegio Concertado La Milagrosa de Espinardo, en la dirección de correo electrónico protecciondedatos@hijasdelacaridadec.org (Delegado de Protección de Datos). Su solicitud deberá incluir fecha, nombre y apellidos, petición en que se concreta la solicitud, dirección a efectos de notificaciones. En caso de entender que no se ha resuelto correctamente su solicitud usted podrá dirigirse a solicitar la tutela de

la Agencia Española de Protección de Datos, cuyos datos puede consultar en www.aepd.es.

6.5. Atención de a las diferencias individuales y personalización del aprendizaje

Medida general de bienestar digital	Ejemplo de flexibilización para atención a la diversidad
Uso equilibrado de dispositivos	Se establecen tiempos limitados de uso de dispositivos y descansos frecuentes, adaptando la duración y el apoyo según las necesidades del alumnado, de manera que quienes requieran más atención o guía reciban acompañamiento individualizado o instrucciones más claras.
Espacios libres de tecnología	Se crean zonas y momentos sin dispositivos para favorecer la concentración y reducir la sobreestimulación, con alternativas físicas o manipulativas para aquellos alumnos que necesitan apoyo visual o táctil.
Pausas activas digitales	Se incluyen pausas activas entre actividades digitales, adaptando la duración y tipo de ejercicio para alumnado con necesidades sensoriales, de movimiento o de atención, siempre guiadas de forma visual y clara
Supervisión del profesor	El profesor supervisa y acompaña a todo el alumnado durante las actividades digitales, proporcionando apoyos adicionales, instrucciones simplificadas o recursos visuales para quienes necesitan refuerzo en comprensión o seguimiento de las tareas.

Formación en competencias digitales	Las actividades de aprendizaje digital se diseñan de forma inclusiva, con apoyo visual, guías paso a paso y tutorías personalizadas para quienes tienen menos familiaridad o dificultades con la tecnología, fomentando la autonomía progresiva.
Protocolo de uso de espacios y recursos digitales	Las normas de uso seguro y respetuoso de la tecnología se presentan de forma clara y visual, con ejemplos prácticos y recordatorios frecuentes, adaptándose a distintos niveles de comprensión y garantizando que todo el alumnado pueda aplicarlas.

6.6. Bienestar digital y uso saludable de las tecnologías

Establecer un tiempo máximo de uso de los dispositivos digitales en un grupo-clase puede resultar complejo, pero debe entenderse como una referencia orientativa que permita mantener el control y evitar el uso excesivo. Estos tiempos son aproximados y buscan garantizar un equilibrio entre actividades digitales y no digitales, favoreciendo un aprendizaje saludable.

A continuación se propone una serie de pautas a modo de recomendaciones:

PAUSAS ACTIVAS Y ACTIVIDADES NO DIGITALES

De conformidad con la Orden LIBRE de 8 de septiembre de 2025, por la que se regulan las medidas para un uso equilibrado y seguro de los recursos digitales en los centros educativos de la Región de Murcia, y en cumplimiento de los artículos 7, 8, 10 y 11, se establecen las siguientes directrices.

El uso de dispositivos digitales en el aula debe alternarse con pausas activas o actividades no digitales, garantizando el bienestar físico, mental y emocional del alumnado. La planificación docente deberá reflejar un equilibrio real entre tareas digitales y analógicas, evitando el consumo pasivo de contenidos audiovisuales y priorizando metodologías activas.

Tiempos máximos para el uso de dispositivos en clase:

Con carácter general, se procurará respetar al máximo las indicaciones dadas en el artículo 7 de la orden arriba citada: “el uso individual de los dispositivos digitales en el centro no excederá de una hora al día en Educación Primaria y de dos horas en Educación Secundaria Obligatoria”.

Se limitará el uso de los dispositivos a 30 minutos continuos en clase, alternando con trabajo en papel, juegos de mesa educativos o actividades manipulativas y se

Beneficios esperados

- Mejora de la atención, la memoria y el rendimiento.
- Reducción del cansancio visual y postural.
- Disminución de conductas disruptivas y aumento del clima positivo.
- Mayor conciencia sobre el uso responsable de la tecnología.
- Prevención de riesgos digitales y de sobreexposición

Propuesta por etapas

Con la finalidad de alcanzar un conveniente estado de bienestar digital, y teniendo en consideración el tiempo de exposición a los dispositivos y la metodología aplicada, una propuesta de pausas activas coherente podría ser:

Adoptar como estándar pausas activas de 5 a 10 minutos tras bloques digitales, ajustando según edad, espacio y contexto.

6.7. Uso de la inteligencia artificial

Este documento se desarrolla principalmente bajo el amparo de la Ley Europea de Inteligencia Artificial y de la Orden de 08/09/2025 de estrategia digital por la que se regula la estrategia digital de la Región de Murcia**.**

La IA ofrece grandes posibilidades para transformar positivamente los procesos de enseñanza-aprendizaje y gestión educativa. No obstante, su uso implica también ciertos riesgos si no se aplica de forma ética, crítica y regulada. Es fundamental que los centros educativos valoren estos aspectos para tomar decisiones informadas y responsables.

OPORTUNIDADES	RIESGOS
Personalización del aprendizaje: atención a la diversidad, ritmos y estilos.	Dependencia tecnológica: reducción del pensamiento crítico o esfuerzo personal.
Automatización de tareas administrativas y evaluación.	Pérdida de privacidad si no se protege adecuadamente el uso de datos.
Mejora de la gestión del tiempo docente.	Reproducción de sesgos en los algoritmos o respuestas generadas.
Apoyo en la creación de materiales educativos atractivos y accesibles.	Uso no supervisado o uso sin un criterio pedagógico claro.
Desarrollo de competencias digitales clave para el desarrollo profesional contínuo.	Desinformación o uso acrítico de los contenidos generados por IA.

Objetivo General

Garantizar un uso ético, pedagógico, seguro y responsable de las herramientas de IA en el centro educativo, favoreciendo el aprendizaje, la inclusión, la equidad y el bienestar digital.

Protocolo de uso IA del centro

Se establece como un objetivo clave ofrecer directrices flexibles para integrar la IA en los documentos institucionales y la organización interna del centro educativo.

Objetivos:

- Uso pedagógico, ético y legal de la IA.
- Alfabetización crítica y competencia digital docente.
- Integrar la IA como recurso didáctico complementario.
- Fomentar la evaluación y mejora continua del uso de la IA en educación.

1. Gestión de centro:

El centro educativo asume el compromiso de integrar la inteligencia artificial de forma responsable, inclusiva y ética, como herramienta para potenciar la innovación educativa y el desarrollo de la competencia digital de toda la comunidad. Las indicaciones recogidas en este protocolo se rigen según las directrices indicadas en la Orden de 08/09/2025, que regula la Estrategia Digital LIBRE, y el Reglamento 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Reglamento europeo de inteligencia artificial) fija los estándares para el desarrollo y uso ético de la inteligencia artificial en educación, proporcionando un marco ético y responsable para su integración en el ámbito educativo que los centros deben conocer y aplicar. Además, se tendrán en cuenta todas aquellas indicaciones recogidas en relación a la protección de datos personales y privacidad.

1. 1. Planificación y coordinación del uso de la IA

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos administrativos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.

- Se utilizarán herramientas de inteligencia artificial que hayan sido objeto del análisis previo correspondiente por parte de la Administración educativa o del titular del centro, según proceda, garantizando su adecuación pedagógica, ética y seguridad.

- Se respetarán las indicaciones establecidas en materia de protección de datos, privacidad y seguridad de la información.

1. 2. Formación y actualización docente

- El profesorado será formado y asesorado sobre el uso educativo, responsable y seguro en herramientas de IA a través de formaciones propuestas tales como las ofrecidas por el CPR o INTEF.
- El centro fomentará, en el pensamiento crítico, la creatividad y la reflexión ética en el uso de herramientas de IA propuestas en el centro. Se ofrecerán charlas, talleres, webinars, etc. sobre las consecuencias del mal uso de la IA y los beneficios de una buena práctica.

1. 3. Comunicación y participación de la comunidad educativa

- El centro realizará una selección y validación de plataformas y herramientas con IA.
- En el PDC se recogerán todas aquellas plataformas y aplicaciones de IA seleccionadas por el centro educativo.
- Las familias serán informadas sobre las herramientas IA utilizadas, su finalidad, criterios de uso, riesgos.
- El centro fomentará reuniones para recoger sugerencias y evaluar el impacto del uso de la IA.

- Solo se podrán usar herramientas de IA que:

    - Cumplan con la legislación vigente en materia de protección de datos (RGPD y LOPDGDD).
    - Hayan sido validadas previamente por el centro y registradas en un catálogo interno de recursos IA.
    - Incluyan una finalidad educativa o administrativa clara, adaptada a las etapas y niveles del alumnado.

1. 4. Comité de ética y supervisión de IA

El centro constituirá un Comité de Ética y Buen Uso de la IA, formado por miembros del equipo directivo representantes, que ayuden a la consecución de las acciones relacionadas con la IA,

como dinamizadores de la estrategia digital, representante del profesorado, etc.
Sus funciones serán:

- Evaluar la idoneidad de las herramientas de IA utilizadas.
- Supervisar el cumplimiento de las normas éticas, legales y de privacidad.
- Resolver incidencias o posibles conflictos derivados del uso de IA.
- Revisar anualmente la actualización del protocolo.

1. 5. Evaluación y mejora continua

Cada curso escolar se realizará una revisión del uso de la IA en el centro, analizando:

- Impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Análisis de los posibles riesgos o conflictos ocasionados.
- Nivel de competencia digital alcanzado por el profesorado y alumnado.
- Eficiencia y ética de las herramientas empleadas.
- Los resultados de esta evaluación se incorporarán al Plan de Mejora del Centro, ajustando estrategias y recursos.

2. Protocolo para los Docentes:

El profesorado desempeña un rol esencial en la incorporación de la inteligencia artificial dentro del aula. Para asegurar un empleo correcto de estas herramientas, es imprescindible que los docentes implementen enfoques pedagógicos, metodológicos y éticos que promuevan el aprendizaje sin poner en riesgo la integridad académica. A continuación, se presentan las siguientes indicaciones:

2. 1. Uso seguro

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos administrativos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.

- Las herramientas de IA empleadas por el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un

propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.

2. 2. Formación y actualización docente

- El profesorado será formado y asesorado sobre el uso educativo, responsable y seguro en herramientas de IA a través de formaciones, protocolos y listados sobre plataformas y aplicaciones adecuadas a nivel de centro.
- A través del debate se fomentará en el pensamiento crítico, la creatividad y la reflexión ética en el uso de herramientas de IA propuestas en el centro.

2. 3. Supervisión del uso de la IA en el Aula

- Los docentes deben programar actividades en las que se emple en el uso de la IA siempre con un respaldo pedagógico y adaptándose a las indicaciones didácticas del artículo 19. de la Orden de Estrategia Digital LIBRE.
- La IA no sustituirá la evaluación docente, por tanto, no se evaluarán automáticamente las tareas del alumnado sin la intervención del docente. El docente podrá usar IA para detectar errores, pero nunca para asignar una calificación final automática.
- El docente supervisará siempre los resultados generados por la IA, comprobando que son precisos para garantizar la diversidad y la calidad de los mismos.
- Se deben diseñar estrategias didácticas que incluyan la IA como una herramienta de apoyo y que fomenten el pensamiento crítico y autónomo.

2. 4. Guía del uso de la IA en el Aula

- Los docentes incluirán, de forma transversal, en el Itinerario Digital el desarrollo de las competencias de la IA siguiendo las orientaciones del artículo 20 de la Orden de Estrategia Digital LIBRE.
- Se deben diseñar estrategias didácticas que incluyan la IA como una herramienta de apoyo y que fomenten el pensamiento crítico y autónomo.

- La alfabetización en IA debe integrarse de manera transversal en los currículos de las distintas áreas, alineándose así con los principios de ciudadanía digital, inclusión, sostenibilidad y pensamiento crítico.
- Se trabajará con lenguaje de programación de IA en el entorno de programas como Código Escuela 4.0. y otros similares.
- Según el art. 19 de la Orden LIBRE, en cuanto al uso didáctico de la IA:
    - Hasta 3º de ESO no realizarán actividades que impliquen acceso directo herramientas de IA que recopilen datos personales o requieran interacción humana.
    - A partir de 3.º de ESO, usar IA supervisada con fines educativos claros, incluyendo detección de plagio, prácticas de aprendizaje automático y reflexión sobre el impacto ético y social, fomentando la originalidad y el respeto a los derechos de autor.

- El docente debe establecer normas claras sobre cuándo y cómo se puede utilizar la IA en el aula.
- El docente debe establecer sistemas de evaluación que contemplen la correcta atribución del uso de IA en las tareas de su alumnado.
- Se debe fomentar la honestidad académica y el desarrollo del pensamiento crítico.

2. 5. Inclusión educativa

- El docente debe favorecer la accesibilidad de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales, en el uso de la IA.
- Se recomienda el uso de herramientas de IA que permitan mejorar la comprensión, la comunicación y la personalización del aprendizaje.
- Se deben evaluar periódicamente las herramientas de IA para asegurarse de que cumplen con los estándares de accesibilidad.
- Los docentes deben recibir formación en el uso de IA para atender las necesidades de alumnos con diversidad funcional.
- Los docentes no podrán hacer uso de la IA para el análisis de comportamiento sin autorización explícita.

3. Protocolo para alumnos y familias

3.1. Uso responsable y ético

- Los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Se debe respetar los derechos de autor y la originalidad del trabajo académico.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- La familia mantendrá una comunicación fluida con el centro sobre el progreso y bienestar de sus hijos/as en entornos de aprendizaje mediados por IA.

3.2. Protección de datos y seguridad en el uso de la IA

- No se debe compartir información personal o sensible con herramientas de IA que no han sido analizadas y aprobadas por el centro.
- Es fundamental utilizar únicamente IA indicada por los docentes.
- Se recomienda que las familias supervisen el uso de IA por parte de los estudiantes, garantizando un entorno seguro.

3.3. Accesibilidad e inclusión IA

Se fomenta el uso de IA para mejorar la accesibilidad a la educación, especialmente para estudiantes con necesidades educativas especiales.

3.4. Transparencia y veracidad en el uso de la IA

- Cuando un alumno utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo completamente creado por IA.
- Es fundamental fomentar la honestidad académica, la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos.
- Los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.
- Se recomienda enseñar estrategias para identificar posibles sesgos en la información generada por IA y desarrollar la capacidad de análisis de los resultados obtenidos.
- Para evaluar adecuadamente el uso de la IA, se sugiere emplear rúbricas que consideren la correcta atribución de la asistencia de estas herramientas y la calidad del análisis realizado por el alumnado.

- Las familias serán informadas sobre las herramientas IA utilizadas, su finalidad, criterios de uso, riesgos.

3.5. Prevención del sedentarismo cognitivo

- Se debe evitar que los estudiantes dependan de manera excesiva de la IA para resolver tareas académicas.
- Es recomendable promover actividades que estimulen la creatividad, la memoria y la comprensión lectora.
- Se sugiere diseñar ejercicios que requieran interacción humana y razonamiento propio, evitando un uso pasivo de la tecnología.
- El profesorado debe evaluar de forma periódica cómo el uso de la IA afecta al desarrollo cognitivo del alumnado.

3.6. Impacto medioambiental

- Se debe concienciar a los estudiantes sobre el consumo energético asociado a la IA y fomentar un uso responsable y eficiente.
- Se promueve el uso de herramientas de IA desarrolladas y operadas con energías renovables y prácticas ecológicas.

Itinerario Digital IA:

Etapa	Objetivos (Orden 08/09/2025 de estrategia digital LIBRE)	Saberes básicos o contenidos	Metodologías recomendadas	Seguridad y ética
Educación Infantil (3-6 años)	• Familiarizarse con dispositivos inteligentes cercanos. • Desarrollar la curiosidad sobre cómo funcionan las máquinas. • Iniciarse en el pensamiento computacional de forma lúdica.	• Reconocimiento de tecnologías inteligentes (asistentes de voz, juguetes, pantallas). • Curiosidad y experimentación sobre el "pensar de las máquinas". • Juegos de lógica y actividades manipulativas.	• Juego simbólico. • Aprendizaje por descubrimiento. • Actividades experimentales guiadas.	• Sin acceso autónomo a IA. • Todo trabajo supervisado por el docente. • Enfoque en la exploración segura.
Educación Primaria (6-12 años)	• Comprender qué es la IA y su utilidad en la vida cotidiana. • Identificar ejemplos de IA en el entorno. • Iniciarse en el pensamiento crítico sobre privacidad y seguridad.	• Ejemplos prácticos de IA: traductores, asistentes, recomendaciones. • Actitudes críticas: seguridad, veracidad de la información, privacidad. • Creación de modelos muy simples de IA con herramientas visuales.	• Proyectos sencillos. • Investigación guiada. • Aprendizaje activo con apoyo visual.	• Acceso restringido a IA. • Actividades siempre guiadas por el docente. • Evitar recopilación de datos personales.
Educación Secundaria Obligatoria (12-16 años)	• Comprender los fundamentos básicos de los algoritmos y entrenamiento de IA. • Analizar riesgos éticos: sesgos, desinformación, discriminación. • Usar IA responsablemente en contextos académicos. • Desarrollar proyectos con integración de IA.	• Funcionamiento general de algoritmos de IA. • Aplicaciones en creación de textos, imágenes y resolución de problemas. • Proyectos interdisciplinares con IA. • Introducción a programación (ej. Código Escuela 4.0).	• Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). • Actividades prácticas con IA supervisada. • Reflexión ética sobre usos.	• Hasta 3º ESO: acceso limitado a IA, solo con fines educativos claros. • Desde 3º ESO: acceso supervisado a herramientas de IA. • Uso obligatorio de protocolos de privacidad.

7. DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PDC A LA COMUNIDAD EDUCATIVA

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

https://colegiolamilagrosaespinardo.com/ DEL PDC			
CANAL DE DIFUSIÓN DIGITAL	**RESPONSABLE**	**DESTINATARIOS**	**URL**
Página web del centro	Director Responsable web	Toda la comunidad educativa	https://colegiolamilagrosaespinardo.com
Facebook del centro	Director Responsable RRSS	Toda la comunidad educativa	https://www.facebook.com/Colegio-Concertado-La-Milagrosa-Espinardo-355967385211162/
Instagram del centro	Director Responsable RRSS	Toda la comunidad educativa	https://www.instagram.com/cclamilagrosaespinardo/
Twitter del centro	Director Responsable RRSS	Toda la comunidad educativa	https://twitter.com/CC_LaMilagrosa

Canal **Youtube** del centro	Director Responsable RRSS	Toda la comunidad educativa.	https://www.youtube.com/@CCLaMilagrosa

TABLA XI. Difusión del PDC.

8. EVALUACIÓN

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

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

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

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA A: Liderazgo					
OBJETIVO A-1: Liderar y organizar la estrategia digital del centro.					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**
A.1.1: Constitución del Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.	i.A.1.1.1: Se ha constituido el Equipo Dinamizador de la estrategia digital de centro.				X
A.1.2: Elaboración PDC	i.A.1.2.1: Se ha elaborado el PDC.				X
A.1.3: Difusión del PDC entre los miembros de la comunidad educativa (estableciendo canales de difusión).	i.A.1.3.1: El PDC se ha difundido entre los miembros de la comunidad educativa.				X
A.1.4: Revisión de la estrategia digital de centro y propuesta de nuevos objetivos y/o acciones.	i.A.1.4.1: Se ha revisado la estrategia digital de centro y se han propuesto nuevos objetivos y/o				X

	acciones.				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 3** **Destacado**			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA B: Colaboración y redes					
OBJETIVO B-1: Designar un responsable de comunicación (Community Manager Educativo).					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**
B.1.1: Se ha nombrado un responsable de comunicación y establecido sus funciones.	i.B.1.1.1: Se ha nombrado un responsable de comunicación y establecido las funciones.				X
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 3** **Destacado**			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Organizativa					
ÁREA B: Colaboración y redes					
OBJETIVO B-2: Establecer canales de información y comunicación interna (email, aulas virtuales, mensajería instantánea, videoconferencias…).					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**
B.2.1: Elección de canales de comunicación entre equipo directivo, docentes y el resto de los profesionales del centro (PAS, personal no docente…).	i.B.2.1.1: Se han elegido canales de comunicación entre el equipo directivo y el resto de los profesionales.				X
B.2.2: Elección de canales de comunicación entre los docentes.	i.B.2.2.1: Se han escogido canales de comunicación entre los docentes.				X
B.2.3: Elección de canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.	i.B.2.3.1: Se han seleccionado canales de comunicación entre docentes y alumnos/familias.				X
		Puntuación Media: 3			

NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:	Destacado
PROPUESTAS DE MEJORA:	

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS						
DIMENSIÓN Organizativa						
ÁREA C: Infraestructura y equipos						
OBJETIVO C-1: Inventariar la infraestructura y equipamiento digital existente en el centro.						
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**				
		0	**1**	**2**	**3**	
C.1.1: Cumplimentación del inventario de infraestructuras y equipamientos digitales presentes en el centro.	i.C.1.1.1: Se ha cumplimentado el inventario de infraestructuras y equipamientos digitales del centro.				X	
C.1.2: Mantenimiento actualizado del inventario de infraestructuras y equipamiento digital de centro.	i.C.1.2.1: Se ha actualizado el inventario de infraestructuras y equipamientos digitales del centro.				X	
		Puntuación Media: 3				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Destacado**				
PROPUESTAS DE MEJORA:						

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS						
DIMENSIÓN Pedagógica						
ÁREA D: Desarrollo profesional continuo						
OBJETIVO: Promover la mejora de la competencia digital de los docentes del centro educativo						
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**				
		0	**1**	**2**	**3**	
D.3.2: Diseño de las líneas básicas de la ruta formativa digital de centro y su puesta en marcha.	D.3.2.1 Se ha diseñado y puesto en marcha la ruta formativa digital de centro.				X	
		Puntuación Media: 3				

NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:	Destacado
PROPUESTAS DE MEJORA:	

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS						
DIMENSIÓN Pedagógica						
ÁREA E: Pedagogía apoyos y recursos						
OBJETIVO: Integrar progresivamente las TIC en la/s etapas educativas mediante un itinerario digital adaptado a cada nivel o curso.						
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**				
		0	**1**	**2**	**3**	
Diseñar y consensuar un Itinerario Digital por niveles/cursos de cada etapa educativa presente en el centro, que especifique los recursos, herramientas, plataformas y competencias digitales trabajadas	Existe un documento formal que recoge el Itinerario Digital del centro, aprobado por el Claustro o Comisión de Coordinación Pedagógica.				X	
		Puntuación Media: 3				
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Destacado**				
PROPUESTAS DE MEJORA:						

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA E: Pedagogía apoyos y recursos					
OBJETIVO: Potenciar el uso pedagógico, seguro y eficiente de las plataformas educativas y aplicaciones informáticas institucionales o autorizadas					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**

Identificar y consensuar en el centro las plataformas educativas y aplicaciones informáticas que se utilizarán por etapa o nivel, priorizando aquellas institucionales y de software libre	Se ha elaborado un listado de plataformas y aplicaciones aprobado por CCP o Claustro y difundido entre el profesorado				X
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 3** **Destacado**			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA F: Pedagogía implementación en el aula					
OBJETIVO: Fomentar la convivencia positiva y el bienestar digital en toda la comunidad educativa					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**
Promover la reflexión del alumnado mediante situaciones de aprendizaje y dinámicas participativas sobre riesgos y oportunidades del entorno digital.	Se han diseñado y aplicado actividades que favorecen la reflexión crítica y responsable sobre la convivencia digital.		1		
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 1** **Insuficiente**			
PROPUESTAS DE MEJORA: La falta de tiempo ha provocado que las actividades pensadas para este fin se hayan pospuesto para el próximo curso.					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA F: Pedagogía implementación en el aula					
OBJETIVO: Atender a la diversidad del alumnado y favorecer la personalización del aprendizaje a través de las tecnologías digitales.					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**

Promover el uso de recursos digitales inclusivos y accesibles (lectores de pantalla, subtítulos, herramientas de dictado, contrastes de color, etc.).	El centro dispone de un catálogo de herramientas accesibles y se han aplicado en actividades de aula.			X	
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 2**			
		Satisfactorio			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS					
DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA H: Compentencias digitales del alumno					
OBJETIVO: Fomentar la información y alfabetización digital mediática del alumnado desde todas las áreas o materias.					
ACCIÓN	**INDICADOR DE LOGRO**	**NIVEL DE LOGRO**			
		0	**1**	**2**	**3**
Diseño de actividades para que el alumnado adquiera las competencias para organizar, almacenar y recuperar datos tanto en dispositivos físicos como en la nube.	Se han diseñado y llevado a cabo actividades, para que el alumnado adquiera las competencias para organizar, almacenar y recuperar datos tanto en dispositivos físicos como en la nube.			X	
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		**Puntuación Media: 2**			
		Satisfactorio			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

EVALUACIÓN DE ACCIONES Y OBJETIVOS

DIMENSIÓN Pedagógica					
ÁREA H: Compentencias digitales del alumno					
OBJETIVO H-2: Propiciar la comunicación y colaboración digital del alumnado.					
ACCIÓN	INDICADOR DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO			
		0	1	2	3
H.2.1: Diseño de actividades que promuevan la utilización de herramientas para compartir información y colaborar en la red.	i.H.2.1.1: Se han diseñado y puesto en práctica actividades, que promuevan la utilización de herramientas para compartir información y colaborar en la red.			X	
NIVEL DE CONSECUCIÓN DEL OBJETIVO:		Puntuación Media: 2 Satisfactorio			
PROPUESTAS DE MEJORA:					

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

8.2. Evaluación final del PDC y propuestas de mejora

En la evaluación final del PDC consideramos los siguientes aspectos:

EVALUACIÓN FINAL PDC	
ANÁLISIS DE OBJETIVOS	NÚMERO
PROPUESTOS INICIALMENTE	11
NO INICIADOS	0
ALCANZADOS CON NIVEL INSUFICIENTE O BÁSICO	1

ALCANZADOS CON NIVEL SATISFACTORIO O DESTACADO	10

VALORACIÓN DE RESULTADOS
DE LOS OBJETIVOS: - Alto grado de cumplimiento: se continúa con el desarrollo de los mismos objetivos propuestos el pasado curso y se actualizan al curso presente. La mayoría de los objetivos tienen un grado alto de consecución. - Consolidación de nuevas metas: Los nuevos objetivos estratégicos propuestos ya el pasado curso (Uso saludable de tecnologías, inteligencia artificial, ciberseguridad y privacidad y protección de datos, etc) continúan integrándose en el centro. - Proyección futura: dichos objetivos de reciente implantación requerirán un proceso de revisión constante en las próximas programaciones.
DEL EQUIPO DE DINAMIZADORES: - Coordinación interna eficaz: El equipo de dinamizadores ha mantenido una estructura de trabajo coordinada y permanente, garantizando la ejecución de los planes. - Apoyo técnico especializado: El soporte y asesoramiento del técnico asignado al centro no han sido necesarios de momento.
MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO EDUCATIVO: - Implementación institucional: la formación docente continua desarrollándose y se consolida la puesta en marcha del programa Código Escuela 4.0 del Ministerio de Educación en todas las etapas y niveles educativos.

- Optimización de recursos: la adquisición de nuevas competencias digitales docentes, su integración en las programaciones de las diferentes materias y etapas y el seguimiento del equipo directivo y del equipo dinamizador, dan como resultado un mejor aprovechamiento de los recursos digitales adquiridos. - Impacto en el alumnado: la renovación de recursos materiales ha incidido directamente en la mejora de las destrezas tecnológicas y digitales de los estudiantes. - Itinerario formativo: la elaboración de un itinerario digital anual da continuidad a la formación del profesorado sobre metodologías y herramientas digitales. Este objetivo se establece como una de las prioridades del centro.

TABLA XIII. Evaluación final del PDC

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

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

En Murcia a 10 de noviembre de 2026, firmado digitalmente

VºBº EL DIRECTOR

D. Antonio Carrillo García