



Nombre del proyecto:

“Nos digitalizamos contigo”

Contenido

1	Introducción	2
2	Áreas de impacto	2
3	Objetivos estratégicos y específicos	3
4	Fases del proyecto	4
5	Actuaciones	5
6	Responsables	9
7	Recursos	9
8	Resultados esperados	10



1 Introducción

En nuestro centro contamos con un alumnado muy heterogéneo, con dificultad para el aprendizaje y de diversidad social y económica que busca tanto la formación continua como la obtención de títulos académicos que posibiliten mejoras laborales.

Nuestro proyecto pretende organizar un entorno digitalizado, en el cual nuestro alumnado tenga apertura a la era digital y a las oportunidades que aquí se presentan, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje, creando espacios de trabajo que se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con acompañamiento por parte del profesorado.

2 Áreas de impacto

Dichas áreas serán los elementos a tener en cuenta para pensar en las mejoras:

1. Práctica de enseñanza aprendizaje
 - a. Competencia digital: *Enfatizar dicha competencia en el currículo para lograr que los alumnos usen las TIC en su aprendizaje diario.*
 - b. Replanteamiento de roles y modelos pedagógicos: *Más implicación de los alumnos en su aprendizaje y desarrollo y un rol del profesor menos magistral y más de acompañante.*
2. Desarrollo profesional de profesores: *Talleres y grupos de trabajo para compartir nuestras prácticas y ampliar conocimientos.*
3. Prácticas de evaluación
4. Contenido del currículo: *Promover el contenido digital*
5. Colaboración y networking: *Incluir en las reuniones mensuales menciones a las prácticas que han funcionado en las clases.*
6. Infraestructura: *Creación de los entornos web de las diferentes asignaturas para la web del centro.*



3 Objetivos estratégicos y

específicos

ÁREA DE IMPACTO	OBJETIVO ESTRATÉGICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejorar la competencia digital del alumnado 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aumentar la presencia de la competencia digital en las programaciones ➤ Ofertar talleres específicos como actividades extraescolares. ➤ Introducir nuevas metodologías como el aula invertida (Flipped classroom), el aprendizaje basado en Proyectos y en problemas y en el pensamiento, el aprendizaje cooperativo, la gamificación o pensamiento de diseño. ➤ Maximizar la utilización de los recursos digitales como el proyector y la sala de ordenadores y de los móviles de los alumnos.
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Desarrollo Profesional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Formar a los profesores 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizar talleres para profesores sobre distintas metodologías y herramientas digitales ➤ Organizar grupos de trabajo de profesores para la creación de recursos digitales
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Prácticas de evaluación</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar la práctica mensual y anualmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Incorporar a las reuniones y los claustros un punto del día de puesta en común y evaluación del plan
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Contenido y Currículos</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Promover el contenido digital 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cambiar recursos en papel del centro por recursos digitales accesibles desde casa. ➤ Plantear la entrega de tareas y trabajos de manera digital.
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Infraestructura</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear una infraestructura digital 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actualizar la web del centro para dar a conocer nuestra labor. ➤ Incorporar aulas virtuales a la web del centro de cada asignatura



		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Potenciar el uso del software libre en las aulas y en casa. ➤ Migrar hacia la comunicación digital sin el uso del papel
--	--	--

4 Fases del proyecto

	FASES	Toma de decisiones
	0 Diseño	<p>Reunión con el equipo directivo y los profesores participantes en el proyecto</p> <p>Recogida de datos (selfie y DAFO) y reparto de responsabilidades</p> <p>Meta: definir proyecto y su consecución</p>
E J E C U C I Ó N	Iniciación	<p>Duración un año</p> <p>Se inicia con todos los profesores.</p> <p>Se realizará evaluación de los resultados para la mejora y cambio si es necesario</p> <p>Meta: conseguir una introducir al menos tres cambios metodológicos que incluyan la tecnología por trimestre en cada asignatura.</p>
	Implementación	<p>Duración dos años.</p> <p>El profesorado formado será mentor de un nuevo profesor.</p> <p>Evaluación de resultados y proyecto mejora.</p> <p>Meta: implantación progresiva de un plan conjunto e interdisciplinar del uso de las TIC en la PGA</p>
	Institucionalización	<p>A partir del cuarto curso.</p> <p>Introducción en el proyecto educativo</p> <p>Introducción al proyecto del personal de nueva incorporación</p> <p>Ampliación a nuevas enseñanzas</p> <p>Meta: cada alumno con un dispositivo tecnológico.</p>



5 Actuaciones

ÁREA DE IMPACTO:		<u>Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje</u>				
OBJETIVO ESTRATÉGICO :	O1. Mejorar la competencia digital del alumnado					
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	O1.1 Aumentar la presencia de la competencia digital en las programaciones O1.2. Ofertar talleres específicos como actividades extraescolares. O1.3 Introducir nuevas metodologías como el aula invertida (Flipped classroom), el aprendizaje basado en Proyectos y en problemas y en el pensamiento, el aprendizaje cooperativo, la gamificación o pensamiento de diseño. O1.4 Maximizar la utilización de los recursos digitales como el proyector y la sala de ordenadores y de los móviles de los alumnos.					
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
A 1.1 Revisión de las programaciones	Profesores	Programaciones antiguas	x	x	x	Realizado / No realizado
A 1.2.Ofertar talleres	Equipo directivo y profesores	Expertos en materia Aula de informática	x	x	x	Realizado / No realizado Selfie
A 1.3 Introducción nuevas metodologías	Profesores	Formación del profesorado Recursos digitales y físicos	x	x	x	Realizado / No realizado Selfie Reflexión en reuniones
A 1.4 Aumentar el uso de los recursos	Profesores	Formación del profesorado Recursos	x	x	x	Selfie Reflexión en



tecnológicos disponibles		digitales y físicos				reuniones
--------------------------	--	---------------------	--	--	--	-----------

ÁREA DE IMPACTO:		Desarrollo Profesional				
OBJETIVO ESTRATÉGICO:		O2. Formar a los profesores				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		O2.1. Organizar talleres para profesores sobre distintas metodologías y herramientas digitales O2.2 Organizar grupos de trabajo de profesores para la creación de recursos digitales				
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
A 2.1 Sondeo de formación entre profesores	Jefe de estudios		x	x	x	Realizado sí o no
A 2.2 Organización de talleres	TIC		x	x	x	Realizado sí o no
A 2.3. Organizar grupos de trabajo para la creación de recursos	TIC		x	x	x	Realizado sí o no

ÁREA DE IMPACTO:		Contenido y Currículos				
OBJETIVO ESTRATÉGICO:		O3. Promover el contenido digital				



Comunidad de Madrid

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	O3.1. Cambiar recursos en papel del centro por recursos digitales accesibles desde casa. O3.2. Plantear la entrega de tareas y trabajos de manera digital.					
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
A 3.1. Hacer una lista de material cuya versión puede ser digital	Profesores	Material ya existente que se puede digitalizar Recursos online	x	x	x	Realizado sí o no
A 3.2 Inculcar a los alumnos en la entrega de actividades y trabajos online	Profesores	email institucional Plataformas EducaMadrid	x	x	x	Realizado sí o no

ÁREA DE IMPACTO: Prácticas de evaluación

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	O4. Evaluar la práctica mensual y anualmente
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	O4.1. Incorporar a las reuniones y los claustros un punto del día de puesta en común y evaluación del plan

PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
A 4.1. Incorporar a reuniones y claustros el plan como parte de la discusión del día	secretaría	Actas	x	x	x	Realizado sí o no
A 4.2. Realizar análisis Selfie	Secretaría	herramienta SELFIE	x	x	x	Realizado sí o no
A 4.3. Revisar análisis DAFO / FOAR	Claustro	matriz DAFO	x	x	x	Realizado sí o no

ÁREA DE IMPACTO: Infraestructura



Comunidad de Madrid

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	O5. Crear una infraestructura digital
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	O5.1. Actualizar la web del centro para dar a conocer nuestra labor. O5.2. Incorporar aulas virtuales a la web del centro de cada asignatura O5.3. Potenciar el uso del software libre en las aulas y en casa. O5.4. Migrar hacia la comunicación digital sin el uso del papel

PLAN DE ACCIÓN

ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
A 5.1. Actualizar la web institucional del centro quincenalmente	TIC	web institucional de educa Madrid y e-mails con el contenido a actualizar de equipo directivo y profesores	x	x	x	realizado sí o no
A 5.2. Incorporar aulas virtuales para cada asignatura del centro	profesores	creación de páginas web de educa Madrid	x	x	x	realizado sí o no
A 5.3. Potenciar el uso del software libre	profesores de informática	software libre proporcionado por educa Madrid y otras empresas	x	x	x	realizado Si o no
A 5.4. Implantar un sistema de comunicación por e-mail o SMS con los	Equipo directivo y PAS	Software preferentemente libre	x	x		Realizado sí o no
A 5.5. Comunicarse con los alumnos a través del e-mail y la plataforma	Profesores	E-mail de educa Madrid y Web de educa Madrid	x	x	x	Realizado sí o no



6 Responsables



7 Recursos

PRESUPUESTO		
CAPÍTULO	COSTE	FINANCIACIÓN
Mantenimiento	12.000 € anuales	Presupuesto DAT
Nuevos dispositivos	5.000€ anuales	Presupuesto DAT

RECURSOS NECESARIOS	
RECURSOS NECESARIOS Humanos: Ponentes para formación y talleres	RECURSOS DISPONIBLES Humanos: TIC, profesores, Informático de mantenimiento
Materiales: Nuevos dispositivos con licencia para la segunda sala de informática. Proyector en la sala de ordenadores.	Materiales: Ordenadores con licencia y software libre. Proyector en todas las aulas y pizarra digital en un aula. proyectores portátiles

8 Resultados esperados

- ❖ Mejora de los resultados académicos en cuatro años por el uso de las tecnologías
- ❖ Reducción del abandono de los estudios por la posibilidad de hacer trabajo en red cuando la asistencia no es posible
- ❖ Mejora de la competencia digital del alumnado, medible por su dominio en las tecnologías.
- ❖ Mejora competencia digital en el profesorado