



PROYECTO DIGITAL RMI FUENCARRAL

1 Contenido

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Introducción | 2 |
| Áreas de impacto | 3 |
| Objetivos estratégicos y específicos | 4 |
| Fases del proyecto | 5 |
| Actuaciones | 6-9 |
| Responsables | 10 |
| Recursos | 11 |
| Resultados esperados | 11 |

2 Introducción

En nuestro centro contamos con un alto porcentaje de alumnado que pertenecen a familias de inmigrantes cuyo nivel económico es medio-bajo, con un nivel académico bajo y alguno de los mismos presentan dificultades de aprendizaje, de integración y de adaptación social. Lo que se pretende es que tengan una formación continua para 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.

3 Áreas de impacto

Las áreas de impacto que pretendemos abordar en nuestro proyecto son las siguientes:

- **Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje.** Partiendo de un cambio en el modelo pedagógico de alumnos y profesores, así como replantearse el papel que jugamos actualmente para llegar a un aprendizaje personalizado significativo a través de las metodologías activas.
- **Desarrollo Profesional.** En cuanto al desarrollo profesional, debemos detectar las necesidades actuales tanto del profesorado como las organizativas que nos ayudan en nuestra práctica docente. Se trata de unificar enfoques y colaborar para llegar a establecer criterios comunes.
- **Contenido y Currículos** En relación con los contenidos y currículos, nos centraremos en la creación de recursos por parte del personal docente y el alumnado teniendo en cuenta la propiedad intelectual, así como las licencias oportunas. Y el uso de Recursos Educativos Abiertos.
- **Infraestructura.** La importancia de disponer de espacios equipados para optimizar las posibilidades del aprendizaje digital.

4 Objetivos estratégicos y específicos

La puesta en marcha de las acciones que se llevarán a cabo estará supeditada a las necesidades detectadas en la encuesta SELFIE, al análisis de los recursos disponibles en el centro (según la dotación tecnológica, la conectividad, las plataformas y servicios digitales y el mantenimiento necesario, entre otros), al análisis realizado de los recursos disponibles del alumnado y según las necesidades detectadas derivadas de la situación que se vaya desarrollando determinada, principalmente, por la pandemia COVID. Partiendo de este mapa integral diagnóstico, se han fijado los objetivos en este plan que serán revisados cada año y que son susceptibles de ser modificados durante el curso escolar.

| ÁREAS DE IMPACTO | OBJETIVO ESTRATÉGICO | OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
|---|---|---|
| Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje | 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 |
| Desarrollo Profesional | 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 |
| Contenido y Currículos | Promover el contenido digital | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cambiar recursos en papel del centro por recursos digitales accesibles desde casa: Plataforma Alexia Classroom y herramientas de Wokspace. ✓ Plantear la entrega de tareas y trabajos de manera digital a través de la Plataforma de Aprendizaje Alexia Classroom. |
| | Dotar al centro de espacios de encuentro y comunicación digitales para todos los miembros de la comunidad educativa | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Poner en marcha la plataforma de aprendizaje Alexia Classroom a la que tengan acceso todos los miembros de la comunidad educativa ✓ Desarrollar la página web del instituto para favorecer su uso por parte de las familias, profesores y alumnos. |

5 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> |
| EJECUCIÓN | 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 introducir al menos dos cambios metodológicos que incluyan la tecnología por trimestre en cada materia.</p> |
| | Implementación | <p>Duración un año.</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 tercer curso.</p> <p>Introducción en el proyecto educativo Introducción al proyecto del personal de nueva incorporación.</p> <p>Ampliación a nuevas enseñanzas</p> <p>Meta: conseguir un centro digitalizado (certificado).</p> |

6 Actuaciones

| ÁREA DE IMPACTO: | | PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE | | | | |
|--|------------------------|--|-------|-------|-------|------------------------------|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | | Mejorar la competencia digital del alumnado | | | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS: | | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar programas y entornos que faciliten su aprendizaje y favorezcan la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos. • 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. | | | | |
| PLAN DE ACCIÓN | | | | | | |
| ACTUACIONES | RESPONSABLE | RECURSOS | PLAZO | | | Indicador |
| | | | 20/21 | 21/22 | 22/23 | |
| Compartir material creado por el alumnado para mejorar sus competencias digitales generales. | Comisión de Innovación | Drive Plataforma | x | x | x | Realizado sí o no |
| Difusión entre el alumnado del material elaborado. | Tutoría | Drive Plataforma | | x | x | Realizado sí o no |
| Alojar recursos relacionados con este aspecto, en cada módulo/aula virtual | Tutoría | Drive Plataforma | | x | x | Nº de recursos |
| Actividades extraescolares realizados | Orientación/ TIC | Programa PROA | x | x | x | Nº de actividades realizadas |

| | | | | | | |
|--|---------|---------------------|--|---|---|-------------------|
| Creación de material para compartir con el alumnado para mejorar su expresión y comunicación con otros compañeros. | Tutoría | Drive Plataforma | | x | x | Realizado sí o no |
|--|---------|---------------------|--|---|---|-------------------|

| ÁREA DE IMPACTO: | | Desarrollo Profesional | | | | |
|--|---------------------------------------|---|-------|-------|-------|-------------------|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | | Mejorar la competencia digital de los docentes de acuerdo con el nivel de competencias digitales europeos y acorde a las necesidades del centro. | | | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS: | | <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 | | | | |
| PLAN DE ACCIÓN | | | | | | |
| ACTUACIONES | RESPONSABLE | RECURSOS | PLAZO | | | Indicador |
| | | | 20/21 | 21/22 | 22/23 | |
| Coordinación y organización de formaciones para el profesorado sobre herramientas digitales. | Equipo Directivo TIC Innovación | | x | x | x | Realizado sí o no |
| Organizar grupos de trabajo para la creación de recursos | TIC/Innovación | | | x | x | Realizado sí o no |

| ÁREA DE IMPACTO: | | Contenido y Currículos | | | | |
|--|------------------|---|-------|-------|-------|---------------------------------|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | | Promover el contenido digital | | | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS: | | <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. | | | | |
| PLAN DE ACCIÓN | | | | | | |
| ACTUACIONES | RESPONSABLE | RECURSOS | PLAZO | | | Indicador |
| | | | 20/21 | 21/22 | 22/23 | |
| Creación de un banco de recursos y actividades a través de la formación recibida. | Profesores | Herramientas | | x | x | Realizado sí o no |
| Secuenciación de objetivos tecnológicos por nivel. | Equipo Directivo | PEC | | | X | Realizado sí o no |
| Inculcar a los alumnos en la entrega de actividades y trabajos online | Profesores | email institucional Plataformas | | | | Realizado sí o no |
| Desarrollo de actividades digitales por parte del equipo de atención a la diversidad | Orientación /PT | Chromebook, packs robótica,... | x | x | x | Número de actividades programas |

| ÁREA DE IMPACTO: | | Infraestructura | | | | |
|---|---------------------|---|-------|-------|-------|-------------------|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | | Crear una infraestructura digital. | | | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS: | | <ul style="list-style-type: none"> • Actualizar la web del centro para dar a conocer nuestra labor. • Potenciar el uso de la Plataforma de Aprendizaje en las aulas y en casa. • Migrar hacia la comunicación digital sin el uso del papel | | | | |
| PLAN DE ACCIÓN | | | | | | |
| ACTUACIONES | RESPONSABLE | RECURSOS | PLAZO | | | Indicador |
| | | | 20/21 | 21/22 | 22/23 | |
| Actualizar la web institucional del centro quincenalmente | TIC | Contenidos e informaciones varias | X | x | x | Realizado sí o no |
| Potenciar el uso de la Plataforma de Aprendizaje Alexia Classroom | Profesores | Contenidos | x | x | X | Realizado sí o no |
| Comunicarse con los alumnos a través del email y la plataforma | Comunidad Educativa | Correos institucionales y Plataforma Alexia | x | x | x | Realizado sí o no |

7 Responsables

| ORGANISMOS, PERSONAS, OTROS | FUNCIONES |
|-----------------------------|---|
| Equipo Directivo | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participar en el diseño del Plan. ❖ Supervisar todas las actuaciones del plan. ❖ Aprobar presupuestos. ❖ Difundir el plan para el resto de la Comunidad Educativa. ❖ Proyectar el centro al exterior. |
| TIC/ Comisión Innovación | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar tareas específicas del Plan. ❖ Responsabilizarse de la formación. ❖ Mantener actualizado el inventario del material digital. ❖ Coordinar el mantenimiento. |
| Equipo docente | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Participar en el diseño del plan. ❖ Asumir acuerdos realizados. ❖ Recibir la formación adecuada. ❖ Incluir en su día a día el uso de la tecnología. ❖ Evaluar el plan. |
| Consejo Escolar | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aprobar y difundir Plan. ❖ Participar en el diseño de formación de familias dentro de la Escuela de padres |

8 Recursos

| PRESUPUESTO | | |
|----------------------------------|--------------|---------------------|
| CAPÍTULO | COSTE | FINANCIACIÓN |
| 20 Chromebook | 7.574,60 € | AMPA |
| Licencia Google (20) | 822,80 € | Propia |
| Canon digital (20) | 109 € | Propia |
| 1 carro transportar Chromebook | 774,40 € | Propia |
| Mantenimientos proyectores | 500 € | Propia |
| Proyector/Pantalla e instalación | 1.517 € | Propia |

| RECURSOS | |
|---|--|
| RECURSOS NECESARIOS | RECURSOS DISPONIBLES |
| <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Participantes en el proyecto de digitalización ○ Al menos tres profesores que participen en cada una de las áreas a desarrollar en el proyecto. ○ Formadores <p>Materiales</p> <p>Aumento de los recursos digitales (Chromebook, ordenadores portátiles, ordenador sobremesa para el profesor, libros digitales,...)</p> | <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Equipo directivo del centro y profesores pertenecientes al proyecto. ○ Profesores del claustro ○ Personal de mantenimiento. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dos aulas de informática con (12 + 15 equipos informáticos). ○ Cuatro pizarras digitales ○ Proyector y pantalla por aula (19 aulas) ○ 13 carritos con una media de 15 ordenadores o Chromebook. ○ 2 conexiones WIFI ○ Pantalla expositor en Hall. ○ Licencias digitales para 1ºESO, 2ª ESO, 1º PMAR y 1º y 2º de FP-Básica. |

Resultados esperados

Los resultados que esperamos obtener con la implantación de este proyecto son mejorar la competencia digital tanto del alumnado como de los docentes, modernizando el centro y a la comunidad educativa, creando los primeros pasos para que el centro forme parte activa de la red educativa.

Además, esperamos mejorar el intercambio de información entre los miembros de la comunidad educativa, fundamental para que los procesos de enseñanza aprendizaje sean continuos a lo largo del curso escolar. Pero no solo eso, también esperamos que esta transformación aumente la motivación del alumnado y también del profesorado, lo cual redunde en una mejora del rendimiento académico de los alumnos.