

RECONECTANDO DIGITALMENTE EL CENTRO

CP INF-PRI ANTONIORROBLES

1 Contenido

Introducción	1
Áreas de impacto	1
Objetivos estratégicos y específicos	1
Fases del proyecto	1
Actuaciones	2
Responsables	3
Recursos	3
Resultados esperados	4

2 Introducción

(Realicen una breve descripción de tu proyecto; antecedentes, fundamentación teórica, resume la situación inicial del tu centro, etc. Utilicen las actividades realizadas en los bloques anteriores para crear este apartado. No superen los tres párrafos.)

Teniendo en cuenta la creciente importancia de las TIC en todos los ámbitos sociales y laborales y atendiendo a lo que marca la ley en materia de educación y uso de las TIC, consideramos necesario impulsar su uso en el profesorado de nuestro centro.

A este respecto, la UNESCO (2004) señala que en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor de la pizarra y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

Para ello es necesario crear un plan de actuación que ayude a establecer las prioridades al respecto así como vertebrar los recursos TIC presentes en el centro y las necesidades que surjan de acuerdo a este plan.

3 Áreas de impacto

(Expliquen cuáles son las áreas de impacto que abordarán vuestro proyecto y de qué modo van a intervenir en ellas con el proyecto. Recuerden que pueden elegir un área de impacto, sin embargo, es importante que se vean implicadas todas ellas para un proyecto final)

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 del aprendizaje cooperativo.

- **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

(Redacten el o los objetivos estratégicos de vuestro proyecto y luego enumera cada uno de los objetivos específicos de manera jerarquizada.)

Replanteamiento de roles y modelos pedagógicos

- El personal actúa en asociación en el cambio
- Se prevén nuevos roles para el personal
- Se prevén nuevos roles para los estudiantes
- Se expanden los enfoques pedagógicos
- Se desarrolla un aprendizaje personalizado
- Se promueve la creatividad
- Se espera colaboración y trabajo en grupo
- Se desarrollan destrezas sociales y emocionales

Desarrollo profesional

- Detección de necesidades individuales y organizativas
- Unificación de enfoques y establecimiento de sinergias de colaboración
- Propuesta de Plan de Formación Digital de Centro

Contenido y Currículos

1. El contenido Digital y REA se promocionan y usan ampliamente
 - 1.1. El personal y los estudiantes son los creadores de contenido
 - 1.2. Los repositorios de contenido se usan de forma amplia y eficaz
 - 1.3. Se respetan los derechos de propiedad intelectual y de copyright
 - 1.4. Las herramientas y contenidos digitales están licenciados cuando es necesario
 - 1.5. Se promueven y usan Recursos Educativos Abiertos

2. Los currículos se rediseñan o reinterpretan para reflejar las posibilidades pedagógicas que aportan las tecnologías digitales

- 2.1. El aprendizaje basado en asignaturas se reimagina para crear modelos + integrados
- 2.2. Se reprograma el horario y lugar de aprendizaje
- 2.3. La provisión en línea es una realidad
- 2.4. Se promueve el aprendizaje en contextos auténticos
- 2.5. La provisión de aprendizaje digital es evidente a través de las áreas curriculares
- 2.6. Se desarrolla la competencia digital de los estudiantes por todo el currículo

Infraestructura

1. Diseño de Espacios de Aprendizaje Físicos y Virtuales para el aprendizaje en la era digital

1.1. Optimización de las posibilidades de aprendizaje digital a través de los espacios de aprendizaje físicos

1.2. Optimización de los Espacios de Aprendizaje Virtual

2. Planificación y gestión de la infraestructura digital

- 2.1. Se tiene establecida una Política de Uso Aceptable
- 2.2. Los conocimientos expertos pedagógicos y técnicos dirigen las inversiones en tecnologías digitales
- 2.3. Hay una gama de tecnologías de aprendizaje digital que dan soporte al aprendizaje en todo momento y lugar
- 2.4. Se apoyan los modelos Bring Your Own Device (Traiga Su Propio Dispositivo) (BYOD)
- 2.5. Se abordan los riesgos relacionados con la desigualdad y la inclusión digital
- 2.6. El apoyo técnico y de usuario es evidente
- 2.7. Las tecnologías de asistencia atienden necesidades especiales
- 2.8. Hay medidas bien establecidas para proteger la privacidad, la confidencialidad y la seguridad
- 2.9. Hay evidencia de una planificación de adquisiciones eficaz
- 2.10. Hay establecido un plan operativo para la red principal y los servicios básicos de las TIC

5 Fases del proyecto

(Completen el cuadro con las fases de ejecución de tu proyecto. Recuerda que en estas fases deben especificar lo que realizaréis para alcanzar vuestros objetivos con cada una de estas etapas.)

	FASES	Toma de decisiones
0	Diseño	Reuniones para lluvia de ideas y puesta en común de cada paso que se va a dar para el diseño del proyecto.
E J E C U C I Ó N	Iniciación	Presentación a los miembros del Claustro de la marcha del proyecto y votación para lograr el máximo de participación y responsabilidad posibles.
	Implementación	Planificación de un cronograma con las diferentes fases del proyecto, objetivos de cada una de ellas así como la evaluación de las mismas.
	Institucionalización	Las actuaciones quedan recogidas en los documentos institucionales de centro.

6 Actuaciones

(Completen la plantilla de las actuaciones detallando qué harán y quién es el responsable de estas actividades. Seguramente se preguntarán ¿tendremos que hacer una plantilla por cada objetivo? No, pueden poner todos los objetivos y todas las actuaciones para todos sus objetivos, con el fin de que con ellas se cumplan estos.)

ÁREA DE IMPACTO:		Prácticas de Enseñanza y Aprendizaje				
OBJETIVO ESTRATÉGICO:		Replanteamiento de roles y modelos pedagógicos				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		<ul style="list-style-type: none"> • El personal actúa en asociación en el cambio • Se prevén nuevos roles para el personal • Se prevén nuevos roles para los estudiantes • Se expanden los enfoques pedagógicos • Se desarrolla un aprendizaje personalizado • Se promueve la creatividad • Se espera colaboración y trabajo en grupo • Se desarrollan destrezas sociales y emocionales 				
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
Generalizar el uso del cloud de educamadrid.	Equipo docente.	Profesorado		X		El 50% del profesorado del centro usa habitualmente cloud.
Uso del aula virtual	Equipo docente. Coordinador TIC	Aula virtual		X		El 50% de los documentos institucionales del centro están alojados en el aula virtual.
Crear un equipo dinamizador de TIC	Comisión de Coordinación Pedagógica.	Profesorado		X		Se recoge en la PGA los componentes y actividades del equipo dinamizador
Posibilitar que el alumnado compartan los resultados del aprendizaje a través de las	Equipo docente.	Material digital de		X		Se recoge en las Programaciones de Aula actividades programadas de este ámbito para

TIC		centro.				realizar con los alumnos.
Recoger las pedagogías activas como metodología habitual de aula.	Equipo docente.	Material digital de centro.		X		Al menos un 25% del alumnado participa de metodologías activas relacionadas con las TIC

ÁREA DE IMPACTO:		Desarrollo Profesional				
OBJETIVO ESTRATÉGICO:		Desarrollo Profesional				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		<ul style="list-style-type: none"> •Detección de necesidades individuales y organizativas •Unificación de enfoques y establecimiento de sinergias de colaboración •Propuesta de Plan de Formación Digital de Centro 				
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
Detección necesidades individuales y organizativas	Equipo Directivo Coordinador TIC Equipos docentes	Cuestionario.	Mayo			Se detectan las necesidades y se informa al Claustro.
Solicitud proyecto innovación digital	Equipo Directivo Coordinador TIC Equipo dinamizador	Rec. organizativos	Mayo			<ul style="list-style-type: none"> • Se somete a votación la solicitud de proyecto de innovación digital. • Se solicita proyecto de innovación.
Propuesta de Plan de Formación Digital Centro	Coordinador	Profesorado del centro		Octubre		Se realiza la propuesta y se adjunta al acta de claustro.

Implementación de la CDD en la práctica docente	Profesorado	Material digital necesario.		Todo el curso	Todo el curso	30% de implementación en el año 19/20 hasta el 50% en año 20/21
---	-------------	-----------------------------	--	---------------	---------------	---

ÁREA DE IMPACTO:		Contenido y Currículos				
OBJETIVO ESTRATÉGICO:		1. El contenido Digital y REA se promocionan y usan ampliamente 2. Los currículos se rediseñan o reinterpretan para reflejar las posibilidades pedagógicas que aportan las tecnologías digitales				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		1.1. El personal y los estudiantes son los creadores de contenido 1.2. Los repositorios de contenido se usan de forma amplia y eficaz 1.3. Se respetan los derechos de propiedad intelectual y de copyright 1.4. Las herramientas y contenidos digitales están licenciados cuando es necesario 1.5. Se promueven y usan Recursos Educativos Abiertos 2.4. Se promueve el aprendizaje en contextos auténticos 2.5. La provisión de aprendizaje digital es evidente a través de las áreas curriculares				
PLAN DE ACCIÓN						
ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
Crear contenido digital de aprendizaje.	Profesorado.			X		Existe un repositorio digital con REA a disposición del profesorado
Usar de manera cada vez más amplia y eficaz los repositorios de contenido.	Profesorado.			X		Se incrementa el uso de repositorios en un 30%
Respetar los derechos de propiedad intelectual y de copyright estableciendo licencias creative commons para nuestros trabajos.	Profesorado.			X		Los REA creados incluyen las licencias de propiedad intelectual correspondientes
Conseguir licencias para	TIC			X		Se utiliza software con licencias compradas

utilizar herramientas y contenidos digitales cuando sea necesario.						por el centro
Promover el uso de Recursos Educativos Abiertos				X		Los REA son utilizados como metodología de aula por un 30% del profesorado
Promover cada vez más el aprendizaje significativo conectando con contenidos en contextos auténticos.	Profesorado.	Webs Actividades complementarias			X	Se programan, implementan y evalúan actividades en contextos auténticos recogiendo las mismas en las Programaciones de aula y en la Programación General anual.
Evidenciar el aprendizaje digital a través de las áreas de CC Naturales, CC Sociales y área de convivencia.	Profesorado.	Webs y material original creado				La competencia digital del alumnado queda recogida como objetivo en las programaciones de CC Naturales y CC Sociales

ÁREA DE IMPACTO:	Infraestructura
OBJETIVO ESTRATÉGICO:	1. Diseño de Espacios de Aprendizaje Físicos y Virtuales para el aprendizaje en la era digital 2. Planificación y gestión de la infraestructura digital
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	1.1. Optimización de las posibilidades de aprendizaje digital a través de los espacios de aprendizaje físicos 1.2. Optimización de los Espacios de Aprendizaje Virtual 2.1. Se tiene establecida una Política de Uso Aceptable 2.2. Los conocimientos expertos pedagógicos y técnicos dirigen las inversiones en tecnologías digitales 2.3. Hay una gama de tecnologías de aprendizaje digital que dan soporte al aprendizaje en todo momento y lugar 2.4. Se apoyan los modelos Bring Your Own Device (Traiga Su Propio Dispositivo) (BYOD) 2.5. Se abordan los riesgos relacionados con la desigualdad y la inclusión digital 2.6. El apoyo técnico y de usuario es evidente 2.7. Las tecnologías de asistencia atienden necesidades especiales

	<p>2.8. Hay medidas bien establecidas para proteger la privacidad, la confidencialidad y la seguridad</p> <p>2.9. Hay evidencia de una planificación de adquisiciones eficaz</p> <p>2.10. Hay establecido un plan operativo para la red principal y los servicios básicos de las TIC</p>
--	--

PLAN DE ACCIÓN

ACTUACIONES	RESPONSABLE	RECURSOS	PLAZO			Indicador
			18/19	19/20	20/21	
Creación del Aula virtual de centro como repositorio de recursos de formación para el profesorado.	Coordinador TIC	Espacio virtual de centro	x			El aula Virtual de centro es operativa y recoge los contenidos de formación.
Creación de infraestructura Wifi en el edificio de primaria e infantil	Coordinador TIC	Red Wifi		x		El edificio de infantil y primaria tienen cobertura Wifi
Creación de espacio de grabación de video	Equipo directivo	Espacio y equipo de grabación y edición de video		x		Existe un espacio equipado para la grabación de video
Creación de un espacio de investigación en robótica	Equipo dinamizador en TIC	Espacio físico y Kits de robótica		x		El centro dispone de un espacio físico y Kits de robótica

7 Responsables

(Completen la información con todos los responsables de cada paso del proyecto, no necesitan nombres.)

Organismo, Personas, otros	Funciones
Equipo Directivo	Organización y creación de espacios, tiempos y adquisición de recursos materiales
Coordinador TIC	Propuesta y ejecución de iniciativas
Equipo dinamizador	Propuesta y ejecución de iniciativas
Profesorado	Ejecución de acciones
Familias expertas en la materia	Colaboración en las acciones pertinentes
Formadores externos	Impartición de formación

8 Recursos

(Completa el presupuesto de cada parte del proyecto. Sean específicos y planteen todos los elementos con sus costes.

En el caso de la caja de recursos nombra el tipo de recursos que son necesarios y los que están disponibles para el proyecto)

PRESUPUESTO		
CAPÍTULO	COSTE	FINANCIACIÓN
Infraestructura de aula de video	3000€	Proyecto de innovación
Infraestructura de aula de robótica	8000€	Proyecto de innovación
Software y licencias	10000€	Proyecto de innovación
Estructura Wifi	0€	Comunidad de Madrid
Formación	0€	Proyecto de innovación
Material informático	10000€	Proyecto de innovación

RECURSOS NECESARIOS

RECURSOS NECESARIOS	RECURSOS DISPONIBLES
Humanos Formadores	Humanos Profesorado y familias
Materiales Los presupuestados	Materiales Espacios físicos y organizativos

9 Resultados esperados

Los resultados esperados se enmarcan en los siguientes puntos: el replanteamiento de roles y modelos pedagógicos, el desarrollo profesional, la infraestructura y referidos al contenido y el currículo.

Cambio de roles y modelos pedagógicos, a través de la formación (aumento de la Competencia Digital Docente), creando canales de coordinación y trabajo en equipo digital (desarrollando destrezas sociales y emocionales).

Siendo conscientes de la necesidad del cambio, la colaboración y el desarrollo del Plan de Formación Digital de Centro son una prioridad para la detección de necesidades individuales y organizativas. Así, conseguiremos una metodología didáctica común asumida por el claustro unificando los diferentes enfoques.

Los contenidos son diseñados por el personal y los estudiantes dotándoles de la seguridad necesaria respetando los derechos de propiedad intelectual y copyright. Nos nutrimos de los Recursos Educativos Abiertos y aportamos con nuestras creaciones.

Las tecnologías digitales se aplican al currículo rediseñado que refleja las posibilidades pedagógicas. Un horario reprogramado y lugares acondicionados que faciliten el desarrollo del aprendizaje. Todo ello, en Espacios de Aprendizaje Físicos y Virtuales, con una Política de Uso Aceptable, apoyando los modelos Bring Your Own Device (Traiga Su Propio Dispositivo) (BYOD). Teniendo muy en presente, que las tecnologías atienden a las necesidades especiales. Además, contamos con medidas bien establecidas para proteger la privacidad, la confidencialidad y la seguridad. En definitiva, nos apoyamos en una infraestructura adaptada a las necesidades del proyecto.

Los resultados esperados son una síntesis de los objetivos planteados teniendo en cuenta, la importancia de la “flexibilidad docente” a la hora de llevar a cabo un proyecto de innovación.