

TIPO A. Participación de oficio.

PROGRAMA TDE.

Justificación.

La Transformación Digital Educativa (TDE) en nuestro centro y a lo largo de este curso va a llevarse a cabo a través de dos vertientes:

-Programa Código Escuela 4.0 a través de un Proyecto STEAM 4.0, que permitirá que el alumnado siga desarrollando el pensamiento computacional y se inicie en el aprendizaje de la inteligencia artificial y de la programación informática de dispositivos robóticos, mediante el uso de lenguajes de programación, adaptados a su nivel madurativo, con actuaciones formativas dirigidas al profesorado no especialista, facilitando su integración en las aulas desde las primeras etapas educativas.

-Plan de Actuación Digital (PAD) dentro del cual se incluye el anterior. Tiene como objetivo general, planificar y desarrollar capacidades digitales eficaces para mejorar la calidad de la enseñanza en relación con las tecnologías digitales y favorecer el uso y diseño de herramientas digitales aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todo ello va encaminado a la adquisición de las competencias y habilidades necesarias para comprender la lógica interna del funcionamiento del medio digital al que nuestro alumnado se enfrenta en su día a día convirtiéndose en destrezas imprescindibles para su desarrollo académico y personal en los próximos años.

Objetivos.

- Impulsar el desarrollo de la competencia digital del alumnado y del profesorado a través del desarrollo del pensamiento computacional, la programación, la robótica y el buen uso de la inteligencia artificial.
- Acceder a una “Transformación Educativa en el ámbito digital” entendida como el conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización de los procesos, los procedimientos, los hábitos y comportamientos de las organizaciones educativas y de las personas que, hacen uso de las tecnología.

Contribución a las competencias clave.

El Plan TDE contribuye a la adquisición de las competencias clave de la siguiente manera:

-*Competencia en comunicación lingüística.* Contribuye a esta competencia fomentando la comunicación verbal, no verbal y digital en los trabajos grupales.

-*Competencias plurilingüe.* Se contribuye a esta competencia utilizando distintas lenguas en los trabajos de programación, ya que la mayoría de instrucciones y software vienen dados en inglés.

-*Competencia digital.* Se contribuye a esta competencia directamente dado que nuestro proyecto implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales

para el aprendizaje. Incluye la comunicación y la colaboración, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

-Competencia personal, social y de aprender a aprender. Se contribuye a esta competencia poniendo en marcha herramientas para convivir a través del trabajo en grupo, la asertividad... Además, se pone en marcha la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, de gestionar el tiempo y la información al colaborar con otros de forma constructiva.

-Competencia ciudadana. Gracias a nuestro programa, el alumnado se acercará a la realidad de su entorno. Contribuye en la manera en la que los alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable en el uso adecuado de las nuevas tecnologías y en el compromiso activo con la sostenibilidad y reciclaje de aparatos electrónicos.

-Competencia emprendedora. Se contribuye a esta competencia a través de la generación de ideas, proyectos, de su planificación, análisis de viabilidad y ejecución.

Nuestro proyecto supone entrenar el pensamiento y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación.

-Competencia cultural. Esta competencia se pone en marcha en nuestro proyecto ya que supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña.

-Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. Es una de las competencias a la que más contribuye nuestro proyecto, ya que entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemática, la tecnología y los métodos de la ingeniería. Permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas a través de la observación y la experimentación.

Ámbitos del “Código Escuela 4.0”, a través de los Proyectos STEAM 4.0 y del PAD y contribución a las competencias específicas en las distintas áreas.

Serán tres los ámbitos sobre los que trabajaremos, derivando de ellos actividades varias que darán cuerpo a la transformación digital que perseguimos:

- El de organización y gestión de los centros docentes.
- El de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- El de la información y comunicación, tanto interna como externa.

Principales líneas de actuación y áreas de las que se compone

- Área de Alfabetización en información y datos.
- Área de Comunicación y colaboración.
- Área de Creación de contenidos digitales.
- Área de Seguridad.
- Área de Resolución de Problemas.

	Línea de actuación	Temporalización	Responsables
Organización del Centro	Diseñar un horario de dedicación a la competencia digital docente. Trabajaremos en la elaboración de un horario semanal para cada grupo en el que se trabaje de manera directa criterios relacionados con el desarrollo de la competencia digital docente, atendiendo a distintas áreas curriculares.	Primer trimestre	Coordinadora TDE y Equipo Directivo
	Actualización de la guía sobre uso responsable de los equipos y dispositivos. Trabajaremos en la elaboración de una guía donde queden recogidas medidas encaminadas al uso responsable de los equipos y dispositivos así como criterios indispensables a tener en cuenta en el momento de proceder a publicaciones y contenidos tratados en nuestras redes sociales,	Primer trimestre	Coordinadora TDE y Equipo Directivo
Información y Comunicación.	Acceso a las redes sociales mediante cuenta corporativa y no mediante cuenta personal como ocurre actualmente.		Coordinadora TDE y Equipo Directivo

	Trabajaremos en la elaboración de una guía donde queden recogidos criterios a tener en cuenta ante publicaciones y contenidos en RRSS de nuestro centro. También vamos a proceder a la apertura de cuentas en redes sociales utilizando el perfil corporativo.	Primer trimestre	
	Actualizar los documentos colgados en red para que puedan ser cumplimentados. Trabajaremos en la edición de la documentación colgada en nuestras RRSS y accesibles al público, cambiando su formato para que puedan ser editadas y cumplimentadas por las familias.	Segundo trimestre	Coordinadora TDE y Equipo Directivo
Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	Incluir en el Plan de Formación actividades relativas a estas metodologías: ABP, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en la indagación, Flipped Learning (18), pensamiento computacional (50), etc. Convertir las tareas integradas en un rasgo distintivo del centro,	Todo el curso	Claustro
	Aplicar la gamificación, la robótica, la programación y el pensamiento computacional. El uso de eXeLearning.	Todo el curso	Claustro
	Crear infografías, perfeccionar bocetos escaneados por medio de aplicaciones de edición y diseño; utilizar mapas mentales o conceptuales;		

	adornar las rúbricas; grabar las exposiciones y, los debates en el aula en forma de podcast, preparar vídeos al estilo Flipped, etc.		
	Auto y coevaluación. Trabajaremos para ofrecer a nuestro alumnado herramientas digitales para la autoevaluación y coevaluación, especialmente en los grupos de niveles superiores.	Todo el curso	Coordinadora TDE y Claustro

Participantes.

Persona responsable del Código 4.0 (Vanessa Ruiz López) colaborará con la coordinadora de transformación digital educativa (TDE) del centro (Joaquina Simán López) así como con el equipo directivo en las actuaciones relativas a la mejora de la competencia digital del alumnado y del profesorado junto con el equipo TDE formado por: Javier Ruiz Martínez, Antonia Gonzalez Gómez, Javier Torres y Francisco Busto Medina y el resto del claustro.

Recursos materiales necesarios.

- Carros de ordenadores para segundo y tercer ciclo
- Sala de informática para primer ciclo y para Educación infantil
- Ordenadores para la administración del centro.
- Aula del futuro.