CURSO ESCOLAR 2026-2027

PROYECTO DIGITAL

CEIP "CONDE DE RUISEÑADA"

Portillo de Toledo

Índice del Documento

1. Justificación del Proyecto
2. Objetivos del Proyecto
3. Competencias
4. Contenidos: Secuenciación de 1º a 6º de Primaria
5. Atención a la Diversidad y Accesibilidad
6. Evaluación
7. Anexos

1 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En la sociedad actual, marcada por la transformación digital y la evolución constante de las tecnologías de la información y la comunicación, resulta fundamental adquirir las competencias necesarias para desenvolverse de manera eficaz, crítica, segura y responsable en un entorno cada vez más digitalizado. Estos avances están transformando nuestra forma de comunicarnos, aprender, trabajar y acceder a la información, generando nuevas oportunidades y, al mismo tiempo, nuevos retos educativos y sociales.

Ante esta realidad, la escuela debe desempeñar un papel fundamental en la preparación del alumnado para participar activamente en una sociedad en constante cambio, promoviendo no solo el manejo de herramientas y dispositivos digitales, sino también el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento computacional y el uso ético y responsable de la tecnología. Asimismo, resulta necesario garantizar una educación inclusiva que favorezca la igualdad de oportunidades y contribuya a reducir la brecha digital.

Por todo ello, la integración de la competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una prioridad educativa. En este contexto, el **Proyecto Digital de Centro** se plantea como una herramienta fundamental para planificar, coordinar y desarrollar actuaciones que impulsen la digitalización educativa, fomenten metodologías activas e innovadoras y favorezcan la mejora de la práctica docente, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado y a su preparación para los desafíos de la sociedad del siglo XXI.

2 OBJETIVOS DEL PROYECTO

A. Objetivos generales

1. Desarrollar la competencia digital del alumnado mediante el uso creativo, crítico, seguro y responsable de las tecnologías.
2. Integrar las herramientas digitales, la programación y la robótica educativa para desarrollar la competencia matemática y STEM.
3. Promover metodologías activas basadas en retos, experimentación y cooperación para fomentar la autonomía y la resolución de problemas.
4. Facilitar el acceso a los recursos tecnológicos del centro, garantizando una educación inclusiva y adaptada a las necesidades del alumnado.
5. Fomentar el uso seguro y responsable de Internet, la protección de datos personales y el respeto en el entorno digital.

B. Objetivos específicos

1. Identificar los componentes principales de los equipos informáticos, diferenciando el hardware, el software y los periféricos.
2. Identificar los componentes principales de los equipos informáticos, diferenciando hardware, software y periféricos.
3. Adquirir destrezas básicas en el manejo del ordenador, los dispositivos digitales y los sistemas operativos.
4. Organizar y gestionar archivos y carpetas mediante criterios básicos de clasificación, almacenamiento y recuperación.
5. Utilizar herramientas ofimáticas para crear y editar documentos de texto, presentaciones y hojas de cálculo.
6. Realizar búsquedas de información en Internet, seleccionando fuentes fiables y desarrollando el sentido crítico.
7. Navegar por Internet de forma segura, protegiendo los datos personales e identificando posibles riesgos digitales.
8. Desarrollar el pensamiento computacional mediante la creación y modificación de secuencias, algoritmos, bucles y condiciones.
9. Manejar robots educativos y dispositivos programables para diseñar soluciones a diferentes retos tecnológicos.

3 COMPETENCIAS

Con la puesta en marcha del proyecto digital del centro queremos contribuir a la adquisición de la competencia digital, competencia imprescindible para desenvolverse en un mundo digital en constante cambio. En la sociedad de la información, las tecnologías ofrecen la posibilidad de convertirse en creador y difusor de conocimiento. La adaptación al ritmo evolutivo de la sociedad del conocimiento requiere que desde la escuela se dote al alumno de una competencia en la que los conocimientos de índole más tecnológica.

4 CONTENIDOS: SECUENCIACIÓN

Los contenidos de la materia de Informática contribuyen en alto grado a la consecución de los objetivos que nos hemos planteado dentro de este proyecto digital, así como a la consecución de la competencia digital. Con los contenidos se pretende el desarrollo de la capacidad para integrar las informaciones, reelaborarlas y producir documentos susceptibles de comunicarse con los demás en diversos formatos y por diferentes medios, tanto físicos como telemáticos. Se han seleccionado los siguientes bloques de contenido dentro del proyecto digital del centro

BLOQUE 1: EQUIPOS INFORMÁTICOS

- **Conceptos básicos de informática:** Concepto de Informática. Hardware y software. Tipos de equipos informáticos. Elementos funcionales de los equipos. Periféricos y dispositivos de almacenamiento comunes.
- **Sistemas operativos y entorno digital:** Sistemas operativos comunes. El escritorio de trabajo del sistema operativo. Personalización del entorno de trabajo.
- **Almacenamiento y gestión de la información:** Unidades de medida de la capacidad del almacenamiento digital. Organización de la información en el almacenamiento secundario. Operaciones básicas con archivos y carpetas.
- **Uso saludable y responsable de la tecnología:** Consecuencias del uso prolongado de tecnologías. Aspectos adictivos de los medios digitales. Medidas preventivas para proteger la salud. Ergonomía. Actitud equilibrada hacia el uso tecnológico. Discernir entre mundo virtual y mundo real.

BLOQUE 2: INTERNET

- **Conceptos básicos de Internet:** Conceptos básicos de Internet. El navegador web.
- **Búsqueda y selección de información:** Tipos de buscadores. Filtrado en la búsqueda de información. Marcadores y favoritos.
- **Navegación segura:** Páginas seguras. Precauciones en la navegación web. Configuración básica del navegador web.
- **Correo electrónico y gestión de archivos:** El correo electrónico. Adjuntar archivos.

BLOQUE 3: ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN DIGITAL

- **Planificación y organización de documentos digitales:** Planificación en la elaboración de documentos. Descarga de imágenes y archivos.
- **Edición y tratamiento de imágenes:** Formatos de imagen. Escalado, rotación y recorte de imágenes. Inserción y maquetación de imágenes en documentos.
- **Creación y edición de documentos de texto:** Elaboración, formateado e impresión de contenidos en un documento de texto. Operaciones básicas en los documentos de texto.
- **Formato y maquetación de documentos:** Formato de carácter, de párrafo y de página. Encabezado y pie de página. Numeración y viñetas. Inserción y maquetación de tablas. Aplicación de estilos modificando el formato de carácter y de párrafo.
- **Revisión y mejora de textos:** Corrección ortográfica y gramatical. Uso de sinónimos.

Secuenciación y temporalización de los contenidos

EV	UD	TÍTULO	EJE PRINCIPAL	B.C	PRIMER CICLO		SEGUNDO CICLO		TERCER CICLO	
					1º	2º	3º	4º	5º	6º
1ª	1	Hardware y software	El ordenador	1	X	X	X	X	X	X
	2	Me muevo por windows	El Sistema operativo	1	X	X	X	X	X	X
	3	Me muevo por Windows II	El sistema operativo	1	X	X	X	X	X	X
	4	Manejo de otros software	Software: paint.	1,3	X	X	X	X	X	X
2ª	5	Ofimatica básica, Word I	Procesador de textos software que permite al usuario la creación y edición de documentos	3	X	X	X	X	X	X
	6	Ofimática básica, Word II	Procesador de textos, software que permite al usuario la creación y edición de documentos	3		X	X	X	X	X
	7	Ofimatica básica, powerpoint	Presentaciones en diapositivas, animaciones de texto e imágenes	3	X	X	X	X	X	X
	1	Ofimatica básica, excel	La hoja de cálculo que nos permite manipular datos numéricos	3		X	X	X	X	X
3ª	11	Me muevo por la red	Internet y su uso	2	X	X	X	X	X	X
	12	Me muevo por la red: el correo	Internet y su uso	2		X	X	X	X	X

5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El centro apuesta por una educación inclusiva basada en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo diferentes formas de presentar la información, realizar las actividades y demostrar los aprendizajes adquiridos. Para ello, se adaptarán las tareas al ritmo y las necesidades del alumnado, proporcionando explicaciones claras, ejemplos prácticos y apoyos cuando sean necesarios.



Asimismo, se combinará el trabajo individual con el cooperativo, fomentando la ayuda entre iguales, la participación activa y la igualdad de oportunidades. Se propondrán actividades variadas y flexibles que permitan a todo el alumnado participar en las tareas de informática, programación y robótica, favoreciendo su autonomía, motivación y aprendizaje.

6 EVALUACIÓN

En el marco de la LOMLOE y del Decreto 81/2022 de Castilla-La Mancha, la evaluación de este Proyecto Digital y STEM abandona el modelo tradicional de pruebas escritas. No se basa en la memorización de conceptos informáticos, sino en la aplicación práctica del pensamiento computacional y matemático en situaciones reales. Se adopta un enfoque de evaluación netamente formativo y continuo, donde el error se concibe como parte fundamental del proceso (fomentando el debugging como habilidad clave).

60%

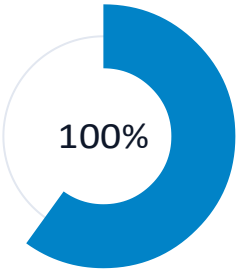
Tareas y Proyectos

Se evalúa el producto tecnológico final de cada unidad didáctica o situación de aprendizaje (el programa en Scratch, el mando táctil, el funcionamiento del robot). Mediante rúbricas se comprueba la eficiencia matemática del algoritmo, el uso correcto de magnitudes y la viabilidad de la solución diseñada.

40%

Observación Directa

A través de registros de observación diarios del docente (listas de control), se evalúa el desempeño en el aula. Se valora el respeto por el material del centro (placas, tablets, piezas), la participación en el equipo cooperativo y la resiliencia y autonomía para buscar soluciones técnicas a los errores durante el proceso.



PONDERACIÓN CONTINUA FORMATIVA

7 NEXOS

En este apartado se incluirán los materiales complementarios que faciliten el desarrollo de la programación, como fichas de actividades, recursos digitales, ejemplos prácticos, rúbricas de evaluación y otros documentos de apoyo para la implementación de las actividades de informática, programación y robótica.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS					GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LOS CONTENIDOS																	
					PRIMER CICLO						SEGUNDO CICLO						TERCER CICLO					
EV	UD	TÍTULO	EJE PRINCIPAL	B.C	1º			2º			3º			4º			5º			6º		
					C	NC	EP	C	NC	EP	C	NC	EP	C	NC	EP	C	NC	EP	C	NC	EP
1ª	1	Hardware y software	El ordenador.	1																		
	2	Me muevo por windows	El Sistema operative.	1																		
	3	Me muevo por Windows II	El sistema operative.	1																		
	4	Manejo de otros software	Software: paint.	1,3																		
2ª	5	Ofimática básica, Word I.	Procesador de textos software que permite al usuario la creación y edición de documentos.	3																		
	6	Ofimática básica, Word II.	Procesador de textos, software que permite al usuario la creación y edición de documentos.	3																		
	7	Ofimática básica, power point.	Presentaciones e n diapositivas, animaciones de texto e imágenes.	3																		
	1	Ofimática básica, excel.	La hoja de cálculo que nos permite manipular Datos numéricos.	3																		
3ª	11	Me muevo por la red.	Internet y su uso.	2																		
	12	Me muevo por la red: el correo.	Internet y su uso.	2																		