

Colegio Loyola Escolapios Oviedo

PLAN DIGITAL DE CENTRO



Marzo 2025



Principado de Asturias

Consejería de Educación

INDICE DEL PDC

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	JUSTIFICACIÓN DEL PLAN Y MARCO NORMATIVO	2
2.1.	JUSTIFICACIÓN DEL PLAN	2
2.2.	CONTRIBUCIÓN DEL PDC AL PEC Y A LA PGA	2
2.3.	REFERENCIA NORMATIVA.....	3
3.	PUNTO DE PARTIDA.....	4
3.1.	INVENTARIO.....	4
3.2.	CUESTIONARIO	4
3.3.	ANÁLISIS DAFO	5
4.	SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y ACCIONES.....	6
5.	EVALUACIÓN Y REVISIÓN	8
6.	ANEXO: DIGITALIZACIÓN DEL ALUMNADO	10
a)	ETAPA DE INFANTIL	10
b)	ETAPA DE PRIMARIA.....	11
c)	ETAPA DE SECUNDARIA	15
d)	ETAPA DE BACHILLERATO.....	24

1. INTRODUCCIÓN

El **Plan Digital de Centro** (en adelante, **PDC**) recoge las actuaciones que se llevarán a cabo durante el curso para mejorar la competencia digital de la comunidad educativa. Será un instrumento que forme parte del Proyecto Educativo y la Programación General Anual (PGA).

El uso de las nuevas tecnologías, y más concretamente del ordenador, se ha generalizado de tal forma en nuestro entorno que resulta una herramienta imprescindible en la actualidad.

En este sentido, no debemos permanecer de espaldas a esta realidad y debemos proporcionar a los alumnos los aprendizajes y recursos necesarios para saber utilizar esta herramienta de la forma más adecuada, desarrollando su competencia digital. Entendiendo esta como aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

La incorporación de las TIC en un colegio supone mucho más que dotar al centro del equipamiento y la infraestructura. Requiere replantear cómo llegar al aprendizaje significativo de los contenidos, el papel del alumno y del docente, así como el del resto de la comunidad educativa.

El destino final de nuestro proyecto de digitalización es conseguir que no sea solo un proyecto más del centro, sino algo que pase a formar parte imprescindible de la vida diaria de la comunidad educativa.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN Y MARCO NORMATIVO

2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

La Estrategia Digital Europea reconoce la necesidad de fomentar la implantación de tecnologías digitales para promover una economía justa y competitiva, una sociedad abierta, democrática y sostenible y, en definitiva, una mejor calidad de vida para la ciudadanía europea.

El uso de la tecnología en una organización escolar, desde cuestiones organizativas hasta las propias de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es ya ineludible. Las organizaciones educativas tienen la necesidad de revisar sus estrategias con el objetivo de mejorar su capacidad para promover la innovación y sacar el máximo partido de las tecnologías de la información y comunicación, y de los recursos educativos digitales.

El Marco Europeo refleja todos los aspectos del proceso de integración sistemática del aprendizaje digital en organizaciones educativas y, para ello, establece los siguientes elementos temáticos: Infraestructura, prácticas de Liderazgo y Gobernanza, Prácticas de Enseñanza Aprendizaje, Desarrollo Profesional, Evaluación, Contenido y Currículo, y por último Redes de Apoyo y Colaboración, que reflejan aspectos diferentes del proceso de integración y uso eficaz de las tecnologías en el aprendizaje digital.

El Plan Nacional de Competencias Digitales fija como uno de los factores clave para su éxito la integración de la digitalización en los centros a través del Plan Digital de Centro.

Por otra parte, la LOMLOE establece en el artículo 121 que el proyecto educativo del centro recogerá la estrategia digital del centro.

Este Plan debe ser la hoja de ruta que comprenda las actuaciones a acometer para lograr que toda la Comunidad Educativa tenga los conocimientos digitales necesarios para usar los medios tecnológicos a su alcance de una manera eficiente, responsable y crítica.

2.2. CONTRIBUCIÓN DEL PDC AL PEC Y A LA PGA

La finalidad del Colegio Loyola Escolapios de Oviedo es que el alumnado aprenda, se forme y se desarrolle como individuo de la sociedad en la que vive. En consecuencia, nuestra organización va mejorando a través de su práctica y de la reflexión sobre ella, así como de las relaciones que establece con su entorno.

Respecto al Proyecto Educativo de centro, un objetivo global es Alcanzar la formación integral del alumnado como individuo social. El desarrollo de la persona como ser responsable y comprometido con su entorno no puede entenderse sin la visión global que de éste proporcionan las tecnologías digitales. Además, para atender a las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales existentes en el aula, es inmediato pensar en los recursos TIC como herramienta fundamental para conseguir adaptar el aprendizaje al alumnado en función de sus aptitudes, en consonancia con los principios DUA.

Exponemos a continuación los objetivos de la PGA de nuestro centro, a los cuales contribuirá también este PDC.

- 1) Mejorar el aprendizaje significativo de nuestros alumnos
- 2) Impulsar la Atención a la diversidad.
- 3) Mejorar la imagen del centro.
- 4) Intensificar el estilo calasancio en la comunidad educativa.
- 5) Crecer como centro de transformación social en clave actual y escolapia.

2.3. REFERENCIA NORMATIVA

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación ([LOMLOE](#)).*
- *La circular de inicio de curso de la Consejería de Educación del Principado de Asturias.*
- *El Marco Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, DigCompOrg.*
- *[Estrategia Digital Europea](#)*
- *El [Plan Nacional](#) de Competencias Digitales*

3. PUNTO DE PARTIDA

3.1. INVENTARIO

Se ha realizado un inventario de los dispositivos tecnológicos del centro, la conectividad y los espacios.

a. Acceso a Internet

Existe acceso a Internet desde todas las aulas, departamentos y zonas comunes. La wifi funciona de forma regular, aunque hay algún aula las de doble puerta y las de la zona de aulas de extraescolares que tiene muy poca cobertura.

Se disponen de distintas redes dentro del centro: Alumnos, profesores y administración.

b. Medios fijos:

Todas las aulas ordinarias cuentan con Proyector, Ordenador, Pantalla táctil o pizarra digital con su correspondiente conexión a internet.

El taller de tecnología, aulas de exámenes, aulas de desdobles y laboratorios también cuentan con ordenador para el profesor y conexión a internet.

c. Otros:

Se completa la dotación del centro con varios ordenadores portátiles y tablets.

d. Medios de préstamo al alumnado con los que cuenta el centro.

Disponemos de ordenadores portátiles destinados al préstamo ante posibles incidencias.

3.2. CUESTIONARIO

Fecha de realización	09/2023
Grupos de interés	Alumnado, profesorado y familias
Formato de encuesta	Online
Encargado encuesta alumnos	Tutor
número / porcentaje de respuestas recibidas	ED: 100% Alumnado: 98% Profesorado:90% Familias: 60%

Incidencias: no ha habido problemas mayores.

Respecto al alumnado, la práctica totalidad (98%) cuenta con conexión en su hogar, y el 100% tiene dispositivos para trabajar en clase.

La práctica totalidad afirma manejarse bien con las herramientas comunes de EDUCAMOS, aunque un porcentaje elevado (casi la mitad) manifiesta desconocimiento de edición de vídeos e imágenes.

Apenas se utiliza la Web del centro, aunque sí siguen RRSS de forma generalizada, especialmente Instagram.

Casi todos/as consideran que el profesorado utiliza en las clases medios digitales.

3.3. ANÁLISIS DAFO

Partiendo de la fotografía del centro realizada con la encuesta y con el inventariado, realizamos el análisis DAFO, esquema que muestra características internas (debilidades y fortalezas) y externas (amenazas y oportunidades). Es el paso previo a la elección de objetivos.

El DAFO puede presentarse en formato tabla:

ANÁLISIS DAFO	
Debilidades	Amenazas
<p>Tiempo respuesta problemas informáticos</p> <p>Diferencias notables en términos de competencia digital entre profesores y entre alumnos.</p>	<p>Posible desmotivación por la sobrecarga de tareas y novedades tecnologías continuas</p>
Fortalezas	Oportunidades
<p>Actitud favorable, en general, del profesorado hacia el uso de las tecnologías como medio de mejora del proceso de enseñanza- aprendizaje.</p> <p>Asentamiento de educamos y sus aplicaciones como herramienta docente.</p>	<p>Oferta amplia de desarrollo profesional en el uso de las tecnologías educativas.</p> <p>La acreditación de la Competencia Digital Docente como un estímulo de formación del profesorado.</p> <p>Cursos sobre aplicaciones de utilidad para el profesorado (EDPUZZLE, Canva...)</p>

4. SELECCIÓN DE OBJETIVOS Y ACCIONES

1	Objetivo 1: Fomentar un entorno seguro para compartir vídeos				
INFRAESTRUCTURA	<u>Indicador de logro</u>		<u>Grado de consecución</u>		
	Porcentaje del uso de la herramienta por el profesorado		Deseado:	80%	Alcanzado:
	<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
	Abril	Coordinador TIC	1.1	Taller para utilizar la herramienta Edpuzzle para compartir vídeos	

2	Objetivo 2: Mejorar la comunicación y promover la imagen del colegio en redes sociales.				
LIDERAZGO	<u>Indicador de logro</u>		<u>Grado de consecución</u>		
	Porcentaje de publicaciones enviadas en la fechas establecidas		Deseado:	90%	Alcanzado:
	<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
	Octubre	Equipo de comunicación	3.1	Establecer un calendario de publicaciones en RRSS	

3	Objetivo 3: Revisar y actualizar anualmente los recursos digitales utilizados con el alumnado				
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	<u>Indicador de logro</u>		<u>Grado de consecución</u>		
	Porcentaje de cursos revisados y actualizados en la tabla resumen de las herramientas utilizadas por curso y materia		Deseado:	100%	Alcanzado:
	<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>		
	Mayo/Junio	Cordinador TIC	3.1	Encuesta al profesorado	

4 Objetivo 4: Optimizar el uso de herramientas digitales para el profesorado						
PROFESIONAL	<u>Indicador de logro</u>		Grado de consecución			
	Porcentaje del uso de Edpuzzle por el profesorado después de realizar el taller		Deseado:	75%	Alcanzado:	
	Porcentaje de profesores que utilizan Teams después de realizar el taller			75%		
	<u>Temporalización</u>	<u>Responsable</u>	<u>Acciones</u>			
	Abril	Coordinador TIC	4.1	Taller sobre uso de Teams y Edpuzzle		

5. EVALUACIÓN Y REVISIÓN

1	Objetivo: Fomentar un entorno seguro para compartir vídeos			
INFRAESTRUCTURA	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
	✓ Porcentaje del uso de la herramienta por el profesorado	Deseado :	80%	Alcanzado :
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>	<ul style="list-style-type: none"> • 		
	<u>Propuestas de mejora</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 		

2	Objetivo: Mejorar la comunicación y promover la imagen del colegio en redes sociales.			
LIDERAZGO	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
	✓ Porcentaje de publicaciones enviadas en la fechas establecidas ✓	Deseado:	75%	Alcanzado:
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u>	<ul style="list-style-type: none"> • 		
	<u>Propuestas de mejora</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 		

3	Objetivo: Revisar y actualizar anualmente los recursos digitales utilizados con el alumnado			
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
	✓ Porcentaje de cursos revisados y actualizados en la tabla resumen de las herramientas utilizadas por curso y materia ✓	Deseado :	100%	Alcanzado :

	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u> <ul style="list-style-type: none"> •
	<u>Propuestas de mejora</u> <ul style="list-style-type: none"> ➤

4	Objetivo: Optimizar el uso de herramientas digitales para el profesorado			
DESARROLLO PROFESIONAL	<u>Indicador de logro</u>	Grado de consecución		
	✓ Porcentaje del uso de Edpuzzle por el profesorado	Deseado :	75%	Alcanzado :
	✓ Porcentaje de profesores que utilizan Teams después de realizar el taller		75%	
	<u>Análisis del grado de consecución alcanzado</u> <ul style="list-style-type: none"> • 			
	<u>Propuestas de mejora</u> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 			

6. ANEXO: DIGITALIZACIÓN DEL ALUMNADO

Aprendizajes digitales del alumnado que desarrollarán durante su paso por el centro

a) ETAPA DE INFANTIL

CURSO	PROGRAMAS/SOF TWARWE	CONCRECCIÓN	MATERIA/ RESPONSABLES
INFANTIL	LUDILETRAS: Entorno digital de Tekman Books	Uso del entorno digital de la editorial en la pizarra digital para realizar: Pase de BITS Actividades y juegos de lectoescritura que refuercen los aprendizajes.	- Área Comunicación y representación de la realidad
	MATEMÁTICAS: Entorno digital de SM aprendizaje	Uso del entorno digital de la editorial en la pizarra digital para realizar: - Actividades y juegos que refuercen los aprendizajes matemáticos.	- Área Descubrimiento y exploración del entorno
	PROYECTO EXPLORA: Entorno digital de SM aprendizaje	Uso del entorno digital de la editorial en la pizarra digital para realizar: - Actividades y juegos que refuercen los aprendizajes trabajados en el proyecto.	- Área de crecimiento en armonía - Área Descubrimiento y exploración del entorno
	INGLÉS: Entorno digital de Oxford	Uso del entorno digital de la editorial en la pizarra digital: - Asamblea en inglés - Visionado y escucha de historias y canciones en inglés.	- Área Comunicación y representación de la realidad

b) ETAPA DE PRIMARIA

CURSO	PROGRAMAS/SOFTWARE	CONCRECCIÓN	MATERIA/RESPONSABLE
1º E.P	1. Libro Digital	1.1 Corregir y hacer los ejercicios en la PDI.	Responsable de las asignaturas que tengan libro digital (matemáticas, lengua, inglés, ciencias naturales, ciencias sociales, religión y música).
	2. Kahoot	2.1. Repaso de lo trabajado en la S.A a través de aplicación Kahoot mediante las tablets.	Responsables de la asignatura de matemáticas.

CURSO	PROGRAMAS/SOFTWARE	CONCRECCIÓN	MATERIA/RESPONSABLE
2º E.P	1. Libro Digital	1.1 Corregir y hacer los ejercicios en la PDI.	Responsable de las asignaturas que tengan libro digital (matemáticas, lengua, inglés, ciencias naturales, ciencias sociales, religión y música).
	2. Kahoot	2.1. Repaso de lo trabajado en la situación de aprendizaje a través de aplicación Kahoot mediante las tablets.	Responsables de la asignatura de matemáticas.
	3. Plickers	3.1. Repaso de lo trabajado en la situación de aprendizaje a través de aplicación Plickers.	Responsables de la asignatura de matemáticas.

CURSO	PROGRAMAS/ SOFTWARES	CONCRECCIÓN	MATERIA/RESPONSABLE
3º E.P	1. Libro Digital	Corregir y hacer los ejercicios en la PDI.	Responsable de las asignaturas que tengan libro digital (mate, lengua, inglés, ciencias naturales, ciencias sociales, religión y música).
	2. Kahoot	Repaso de lo trabajado en la situación de aprendizaje	Responsables de la asignatura de matemáticas.
	3. Programa MONK de la Provincia de Betania	Repaso de lo trabajado en la situación de aprendizaje	Responsables de la asignatura de matemáticas.

CURSO	PROGRAMAS/S OPTWARES	CONCRECCIÓN	MATERIA/RESPONSABLE
4º E.P	1. Libro Digital	1.1 Corregir y hacer los ejercicios en la PDI.	Responsable de las asignaturas que tengan libro digital (mate, lengua, inglés, natu, soci, reli y música).
	2. Kahoot	2.1. Repaso de lo trabajado en la SA a través de aplicación Kahoot mediante las tablets.	Responsables de la asignatura de matemáticas.
	3. Ordenadores	2.1. Repaso de lo trabajado en la SA a través de la investigación con ordenadores.	Responsables de la asignatura de matemáticas.

CURSO	PROGRAMAS/SO FTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
5º E.P.	Navegadores web (Google Chrome, Firefox, etc.)	Búsqueda de información para trabajos y proyectos guiados. Evaluación de fuentes fiables.	CCNN CCSS Lengua Inglés Matemáticas Cultura Asturiana.
	Diccionarios digitales (RAE, Word Reference, etc.)	Uso para consultar palabras nuevas y realizar actividades de vocabulario.	Lengua Inglés Cultura Asturiana
	Kahoot	Actividades de repaso fomentando el aprendizaje basado en juegos.	CCNN CCSS Lengua Inglés Matemáticas
	Educamos (Cuenta de correo Outlook).	Creación de cuentas de correo para los alumnos, se hace en el tercer trimestre, a final de curso. Introducción al envío y recepción de correos electrónicos a final de curso.	Tutor
	Word	Redactar pequeños textos	Tutor
	Powerpoint	Hacer presentaciones básicas	Tutor
	PDI (Pizarra Digital Interactiva)	Uso como herramienta interactiva para realizar ejercicios colectivos en el aula	Todos los profesores y materias

CURSO	PROGRAMAS/SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
6º E.P.	<p>Navegadores web (Google Chrome, firefox, etc.)</p> <p>Diccionarios digitales (RAE, Word Reference, etc.)</p> <p>Kahoot y Google Forms</p> <p>Educamos (Cuenta Educastur) y BlinkLearning</p> <p>Paquete Office Básico.</p> <p>PDI (Pizarra Digital Interactiva)</p> <p>Sistema operativo</p>	<p>1.1 Búsqueda de información para trabajos y proyectos guiados.</p> <p>1.2 Evaluación de fuentes fiables.</p> <p>2.1 Uso para consultar palabras nuevas y realizar actividades de vocabulario.</p> <p>3.1 Actividades de repaso y evaluación lúdica en distintas materias, fomentando la gamificación.</p> <p>4.1 Creación de cuentas de correo para los alumnos.</p> <p>4.2 Introducción al envío y recepción de correos electrónicos.</p> <p>5.1 Uso de programas como Word o PowerPoint para redactar pequeños textos, presentaciones básicas o proyectos finales.</p> <p>5.2. Insertar imágenes; seleccionar, copiar, cortar y pegar.</p> <p>5.3. Guardar documentos.</p> <p>6.1 Uso como herramienta interactiva para realizar ejercicios colectivos.</p> <p>7.1 Uso de dispositivos de almacenamiento externo.</p>	<p>Profesores de varias materias y tutor.</p> <p>Profesores de varias materias y tutor.</p> <p>Profesores de varias materias y tutor.</p> <p>Tutor</p> <p>Profesores de varias materias y tutor.</p> <p>Profesores de varias materias y tutor.</p> <p>Profesores de varias materias y tutor.</p>

c) ETAPA DE SECUNDARIA

CURSO	PROGRAMAS /SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
1º ESO			
	Plataforma Educamos	Acceso a correo de Outlook Revisión de tareas	Todas las materias
	Plataforma Educamos	Acceso al libro: Actividades, Escucha de audios, o vídeos, Autoevaluaciones	Lengua Francés Biología-Geología Música Matemáticas Geografía e Historia
	Procesador de texto Word	Elaboración de trabajos y prácticas digitales	Lengua Castellana Biología y Geología Música Matemáticas EPVA Religión Geografía e Historia Francés Educación Física
	Teams	Realización y entrega de tareas	Responsable TIC. Lengua Castellana Biología y Geología Música Matemáticas Geografía e Historia EPVA
	Teams	Creación de módulos con recursos para repasar los trabajado en el aula	Matemáticas Geografía e Historia
	Excel	-Cálculo de parámetros estadísticos - Tablas estadísticas - Creación de tablas de datos.	Matemáticas Educación Física.
	Forms	Autoevaluaciones Evaluaciones	Lengua Castellana Biología y Geología Música Matemáticas Religión Geografía e Historia Francés Educación física
	Power point	Realización de presentaciones digitales y proyectos colaborativos online.	Inglés Lengua Castellana Biología y Geología Música EPVA

			Religión Francés Geografía e Historia Educación Física
	Canva	Realización de presentaciones digitales y proyectos colaborativos online.	Inglés Lengua Castellana Biología y Geología Música Matemáticas Religión Francés Educación Física
	Kahoot	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Inglés Francés Música Lengua Castellana Geografía e Historia
	Worwall	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Lengua Castellana
	RAE en línea	Consulta de diccionario en línea y etimologías	Lengua Castellana Francés
	Wordreference, Cambridge Dictionary, Collins Dictionary, Larousse, Linguee...	Acceso a diccionario en línea.	Inglés Francés
	ISL Collective, Baamboozle.	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	
1º ESO	Plataforma BlinkLearning	Acceso al libro Uso de material digital: Visionado de videos educativos, ejercicios de escucha interactivos, lecturas y ejercicios de comprensión, redacciones digitales, ejercicios de ampliación y repaso de gramática y vocabulario.	
	EVA (entorno virtual de aprendizaje)	Consulta de notas Entrega de trabajos. Descarga de documentos Enlaces a páginas web	Inglés Lengua Castellana Biología y Geología Religión Francés Educación Física
	Flat	Digitalización y edición de partituras.	Música
	Aplicaciones de grabación	Grabación de canciones.	

	de audio y vídeo		Lengua Castellana Francés
	Audacity	Edición de audios	
	Educaplay	Aprendizaje basado en juegos: aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	
	Edpuzzle	-Visionado activo de vídeos y resolución de preguntas que demuestren su comprensión	Música Matemáticas Lengua Castellana
	Whiteboard	Pizarra colaborativa para hacer trabajos en equipo	Matemáticas
	Stream	Grabación y edición de vídeos	
	Capcut	Edición de vídeos	
	Sketchup	Modelado 3D y aplicación de texturas.	EPVA
	Blogger	Información de gramática, esquemas, vocabulario... acorde a lo impartido en clase y dividido por niveles.	Francés
	Genially	Presentaciones	Francés

CURSO	PROGRAMAS/ SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
2º ESO			
	Plataforma Educamos	Acceso a correo de Outlook Revisión de tareas	Todas las materias
	Plataforma Educamos	Acceso al libro: Actividades, Escucha de audios, o vídeos, Autoevaluaciones	Lengua Francés Física y Química Música Matemáticas Geografía e Historia
	Procesador de texto Word	Elaboración de trabajos y prácticas digitales	Lengua Castellana Francés Música Matemáticas Física y Química Religión Geografía e Historia Cultura Clásica Inglés
	Teams	Realización y entrega de tareas	Responsable TIC. Lengua Castellana Música Geografía e Historia Cultura Clásica
	Teams	Creación de módulos con recursos para repasar lo trabajado en el aula	

	Excel	-Cálculo de parámetros estadísticos - Tablas estadísticas	Matemáticas
	Forms	Autoevaluaciones Evaluaciones	Francés Lengua Castellana Música Física y Química Matemáticas Religión Geografía e Historia Inglés
	Power point	Realización de presentaciones digitales y proyectos colaborativos online.	Inglés Lengua Castellana Francés Física y Química Música Religión Geografía e Historia Cultura Clásica
	Canva	Realización de presentaciones digitales y proyectos colaborativos online.	Inglés Lengua Castellana Francés Música Física y Química Religión
	Kahoot	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Lengua Castellana Francés Física y Química Inglés Música
	Wordreference , Cambridge Dictionary, Collins Dictionary, Larousse, Linguee...	Acceso a diccionario en línea.	Inglés Francés
	ISL Collective, Baamboozle.	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Inglés
2º ESO	Plataforma BlinkLearning	Acceso al libro Uso de material digital: Visionado de videos educativos, ejercicios de escucha interactivos, lecturas y ejercicios de comprensión, redacciones digitales, ejercicios de ampliación y repaso de gramática y vocabulario.	Inglés Francés Cultura Clásica
	EVA (entorno virtual de	Consulta de notas	Inglés Lengua Castellana

	aprendizaje)	Entrega de trabajos. Descarga de documentos Enlaces a páginas web	Francés Religión Matemáticas Física y Química
	Flat	Digitalización y edición de partituras.	Música
	Aplicaciones de grabación de audio y vídeo	Grabación de canciones.	Música
	Audacity	Edición de audios	Música
	Educaplay	Aprendizaje basado en juegos: aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Música Lengua Francés
	RAE	Búsqueda de palabras y etimologías.	Lengua Francés
	Edpuzzle	-Visionado activo de vídeos y resolución de preguntas que demuestren su comprensión	Música
	Whiteboard	Pizarra colaborativa para hacer trabajos en equipo	
	Stream	Grabación y edición de vídeos	
	Capcut	Edición de vídeos	Música
	Sketchup	Modelado 3D y aplicación de texturas.	
	Blogger	Información sobre gramática, vocabulario, esquemas...	Lengua Francés
	Genially	Creación de presentaciones	Lengua Francés
	Geogebra, Symbolab	Resolución de ecuaciones, cálculo y funciones	Matemáticas

CURSO	PROGRAMA S/SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
3º ESO	Plataforma Educamos	Acceso a correo de Outlook Revisión de tareas	Todas las materias
	Plataforma Educamos	Acceso al libro: Actividades, Escucha de audios, o vídeos, Autoevaluaciones.	Lengua Castellana y Literatura Biología-Geología Física y química

		<p>Matemáticas</p> <p>Geografía e Historia</p> <p>Tecnología y digitalización</p> <p>Educación en Valores Cívicos y Éticos</p> <p>Religión</p> <p>PES</p> <p>Francés</p>
Procesador de texto Word	<p>Creación de documentos</p> <p>Insertar fotografías</p> <p>Creación de tablas</p> <p>Guardar y compartir documentos</p>	Todas las materias
Teams	<p>Realización y entrega de tareas</p> <p>Descarga de materiales de la asignatura.</p>	<p>Biología y Geología</p> <p>Geografía e Historia</p> <p>EPVA</p> <p>PES</p> <p>Educación en Valores Cívicos y Éticos</p> <p>Religión</p>
Excel	<p>Realización de prácticas de sucesiones, progresiones aritméticas, progresiones geométricas, suma de términos aritméticos y suma de términos geométricos.</p>	Matemáticas
Geogebra	<p>Representación de polígonos, cálculo de áreas y ángulos, representación de vectores.</p>	Matemáticas
Power point	<p>Creación de diapositivas</p> <p>Insertar texto e imagen</p> <p>Guardar el documento</p>	<p>Biología y Geología</p> <p>Geografía e Historia</p> <p>EPVA</p> <p>Inglés</p> <p>Lengua Castellana y Literatura</p> <p>Tecnología y Digitalización</p> <p>PES</p> <p>Francés</p>
Canva	<p>Diseño de distintos elementos (presentaciones, carteles, etc.)</p> <p>Descargar documento</p> <p>Envío de enlace</p>	<p>Geografía e Historia (3ºA)</p> <p>EPVA</p> <p>Inglés</p> <p>Lengua Castellana y Literatura</p> <p>Francés</p> <p>Tecnología y Digitalización</p> <p>Educación en Valores Cívicos y Éticos</p> <p>Religión</p> <p>Biología y Geología</p>
Sketchup	<p>Modelado 3D y aplicación de texturas.</p>	EPVA
Forms	<p>Evaluaciones</p>	Tecnología y Digitalización

			Educación en Valores Cívicos y Éticos Religión Biología y Geología Francés Geografía e Historia (3ºBC) Inglés
	Kahoot	Aprendizaje basado en el juego	Religión Francés Inglés
	EVA (entorno virtual de aprendizaje)	Descarga de documentos Enlaces a páginas web	Tecnología y Digitalización Física y Química Francés Inglés
	Wordreference, Cambridge Dictionary, Collins Dictionary, Larousse, Linguee...	Acceso a diccionario en línea.	Inglés Francés
	ISL Collective, Baamboozle.	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	
	Plataforma Blinklearning	Acceso al libro. Uso de material digital: Visionado de videos educativos, ejercicios de escucha interactivos, lecturas y ejercicios de comprensión, redacciones digitales, ejercicios de ampliación y repaso de gramática y vocabulario.	
	Edpuzzle	Cuestionarios de evaluación con vídeos "Clase invertida" (flipped classroom)	Educación en Valores Cívicos y Éticos Religión
	Educaplay	Juegos	Francés
	RAE	Buscar vocabulario y etimologías.	Francés
	Blogger	Información de gramática, verbos, vocabulario, esquemas... acorde a lo impartido en clases. Dividido por niveles.	Francés
	Genially	Presentaciones	Francés

CURSO	PROGRAMAS/SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/RESPONSABLE
4º ESO	Plataforma Educamos	Acceso a correo de Outlook Revisión de tareas	Todas las materias
	Plataforma Educamos	Acceso al libro: Actividades, Escucha de audios, o vídeos, Autoevaluaciones.	Geografía e Historia Religión.

			Biología y Geología. Matemáticas. Física y Química. Lengua y Literatura. Francés.
Procesador de texto Word	Creación de documentos Insertar fotografías Creación de tablas Guardar y compartir documentos		Todas las materias
Teams	Realización y entrega de tareas Descarga de materiales de la asignatura.		Geografía e Historia Religión. Biología y Geología. Lengua y Literatura
Excel	Realización de prácticas. Elaboración cuadros de amortización de préstamos Simuladores entidades bancarias		Digitalización. Taller de Economía Aplicada
Power point	Creación de diapositivas Insertar texto e imagen Guardar el documento		Geografía e Historia Lengua y Literatura. Física y Química. Economía y Emprendimiento. Taller de Economía Aplicada. Digitalización. Francés. Inglés. Diversificación-Ámbito Científico-Tecnológico.
Canva	Diseño de distintos elementos (presentaciones, carteles, etc.) Descargar documento Envío de enlace		Geografía e Historia (4ºAC) Religión Lengua y Literatura. Francés. Inglés. Física y Química. Taller de Economía. Economía y Emprendimiento. Digitalización. Diversificación-Ámbito Científico-Tecnológico.
One note	Organización de trabajo. Libreta "On line"		Latín. Digitalización
Forms	Evaluaciones		Todas las asignaturas
Kahoot	Aprendizaje basado en el juego		Religión Francés. Latín. Inglés

			Taller de Economía. Economía y emprendimiento.
EVA (entorno virtual de aprendizaje)	Descarga de documentos Enlaces a páginas web		Física y Química. Lengua y Literatura Taller de Economía Aplicada. Economía y Emprendimiento. Francés. Inglés. Digitalización.
Wordreference, Cambridge Dictionary, Collins Dictionary, Larousse, Linguee...	Acceso a diccionario en línea.		Francés. Latín. Lengua y Literatura. Inglés Economía y emprendimiento. Latín
Plataforma Blinklearning	Acceso al libro. Uso de material digital: Visionado de videos educativos, ejercicios de escucha interactivos, lecturas y ejercicios de comprensión, redacciones digitales, ejercicios de ampliación y repaso de gramática y vocabulario.		
Edpuzzle	Cuestionarios de evaluación con vídeos "Clase invertida" (flipped classroom)		Geografía e Historia (4ºAC) Religión Lengua y Literatura. Taller de Economía
Educaplay	Juegos		Francés
Blogger	Información de gramática, verbos, vocabulario, esquemas... acorde a lo impartido en clases. Dividido por niveles.		Francés
Genially	Presentaciones		Francés. Biología Y GeoOlogía. Física y Química. Taller de Economía.
Open shot	Edición de vídeos		Física y Química. Biología y Geología

d) ETAPA DE BACHILLERATO

CURSO	PROGRAMAS/ SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
1º BACH	Hoja de cálculo Excel	Elaboración cuadros de amortización de préstamos Simuladores entidades bancarias	Matemáticas CCSS Economía/Biología y Geología/ Educación física/Proyecto de Investigación Integrado
	Teams	Realización y entrega de tareas Descarga de materiales de la asignatura.	Matemáticas CCSS Economía/Biología y Geología/ Educación física/Proyecto de Investigación Integrado
	EVA (entorno virtual de aprendizaje)	Acceso a correo de Outlook Revisión de tareas Descarga de materiales de la asignatura. Enlaces a páginas web	Matemáticas CCSS Economía/Biología y Geología/ Educación física/Proyecto de Investigación Integrado Lengua Castellana y Literatura Francés Inglés
	Power Point/Canva/ Genially	Elaboración de infografías y presentación de proyectos.	Matemáticas CCSS Economía/Biología y Geología/ Educación física/Proyecto de Investigación Integrado Lengua Castellana y Literatura Francés
	Edrawtech	Resolución de ejercicios y diseño asistido	Dibujo técnico
	Autocad	Diseño asistido	Dibujo técnico
	Kahoot	Gamificación	Economía Francés
	Edpuzzle	“Clase invertida” (flipped classroom)	Matemáticas CCSS I
	Forms	Autoevaluaciones Evaluaciones	Matemáticas CCSS I Economía Lengua Castellana y literatura Francés Inglés
	VIDEO		Lengua Castellana y Literatura Tecnología digital Inglés
	Blogger	Esquemas de gramática, vocabulario, verbos...	Francés

	Diccionarios online	Rae, Wordreference, Larousse, Linguee...	Francés Inglés
	Educaplay	Gamificación	Francés
	Baamboozle, wordwall	Aprendizaje y revisión de distintas habilidades basado en el juego.	Inglés
	Plataforma Blinklearning	Acceso al libro. Uso de material digital: Visionado de videos educativos, ejercicios de escucha interactivos, lecturas y ejercicios de comprensión, redacciones digitales, ejercicios de ampliación y repaso de gramática y vocabulario.	Inglés
	Bbc, linguahouse, test-english...	Ejercicios interactivos para practicar diversas competencias del inglés	Inglés

CURSO	PROGRAMAS/ SOFTWARE	CONCRECIÓN	MATERIA/ RESPONSABLE
2º Bachillerato	Cuenta Educamos	EVA (entorno virtual de aprendizaje) : apuntes, resúmenes, ejercicios, vídeos.. Enlace para entregar tareas Correo profesor/alumnado (outlook) Notas de pruebas/trabajos... Acceso a avisos	Todas las materias
	Procesador de texto (word)	Elaboración de apuntes Elaboración de trabajos	Todas las materias
	Teams	Apuntes, resúmenes, ejercicios, vídeos... Enlace para entregar tareas	Historia
	Office 365 (Stream)	Edición de vídeo	Empresa y Diseño de Modelos de Negocio TDAII
	Office 365 Forms	Evaluación /Autoevaluación	Empresa y Diseño de Modelos de Negocio Matemáticas Aplicadas a las CCSS II, Física y Química
	Office 365 PowerPoint	Presentaciones	Empresa y Diseño de Modelos de Negocio Física y Química
	Smart pizarra digital	Libros digitales Simulaciones PHET (para visualizar y	Física y Química

		realizar simulaciones de química y física)	
	Canva Genialy	Presentaciones	Todas las asignaturas
	Edrawtech	Resolución de ejercicios Diseño asistido	Dibujo técnico
	Autocad	Diseño asistido	Dibujo técnico
	Blogger	Esquemas de gramática, vocabulario, verbos...	Francés
	Diccionarios online	Rae, Wordreference, Larousse, Linguee...	Francés Inglés
	Kahoot, Educaplay	Aprendizaje basado en juegos	Empresa y Diseño de Modelos de Negocio Francés