



**GENERALITAT  
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

**CEIP Luis Cernuda**  
Codi Centre: 03005173  
Q5355023B

C/ Nuestra Señora de la Cabeza n°3  
03202 Elche (Alicante)  
Tel: 966616010  
email: 03005173@edu.gva.es



# PROYECTO DIGITAL

## CEIP LUIS CERNUDA

2025-2026





## ÍNDICE

- 1. Introducción.**
- 2. Objetivos.**
- 3. Recursos.**
- 4. Competencia digital en Educación Infantil.**
  - 4.1. Líneas de actuación.**
  - 4.2. Objetivos.**
  - 4.3. Evaluación.**
- 5. Competencia digital en Educación Primaria.**
  - 5.1. Competencia digital en primer ciclo de Educación Primaria.**
    - 5.1.1. Líneas de actuación.**
    - 5.1.2. Objetivos.**
    - 5.1.3. Evaluación.**
  - 5.2. Competencia digital en segundo ciclo de Educación Primaria.**
    - 5.2.1. Líneas de actuación.**
    - 5.2.2. Objetivos.**
    - 5.2.3. Evaluación.**
  - 5.3. Competencia digital en tercer ciclo de Educación Primaria.**
    - 5.3.1. Líneas de actuación.**
    - 5.3.2. Objetivos.**
    - 5.3.3. Evaluación.**
- 6. Anexo 1. Uso del aula TIC móvil.**
- 7. Anexo 2. Recomendaciones TIC.**



## 1. Introducción.

En los últimos años, alcanzar la competencia digital necesaria para desenvolverse en esta cambiante sociedad de la tecnología y la información se ha vuelto un objetivo imprescindible para el desarrollo íntegro de la ciudadanía. Con este propósito en mente y teniendo en cuenta las competencias clave establecidas en el Real Decreto 157/2022 del 1 de marzo, desde nuestro centro queremos contribuir a que todo nuestro alumnado sea digitalmente competente al finalizar la etapa de Primaria.

Por otro lado, debido a las casuísticas de nuestro centro, se hace necesario establecer una guía que permita a todo el profesorado seguir la misma línea pedagógica del uso de las TICs, permitiendo una continuidad entre niveles y facilitando a los maestros y maestras un punto desde donde partir.

## 2. Objetivos.

Este Proyecto Digital tiene los siguientes objetivos:

- Establecer unas líneas de actuación que permitan el uso de las TICs y el desarrollo de la competencia digital del alumnado de una manera coordinada y sistematizada a lo largo de todos los niveles educativos.
- Informar y guiar al equipo educativo del centro en el uso de las TICs como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fomentar el uso de las TICs de una manera integrada en todas las áreas y actividades que se realizan en el centro.

## 3. Recursos.

En el centro, actualmente contamos con los siguientes recursos para su uso por parte de todos los docentes y alumnado:

Dispositivo	Número
Carro de carga	1
Portátil aula móvil	25
Tablet de uso general	11
Chromebook	3
ADI	22
Pantalla interactiva	2



Micrófono podcasts	2
Kit robótica LEGO Spike	6

#### 4. Competencia digital en Educación Infantil.

##### 4.1. Líneas de actuación.

Teniendo en cuenta las características de la etapa, se establecen unas líneas muy generales y flexibles, que el profesorado podrá adaptar según el contexto de su aula:

- Se iniciará al alumnado en el pensamiento lógico-computacional de una manera manipulativa, haciendo uso de un juego de construcción lógica.
- En 3 años se trabajará esta iniciación al menos una vez en el segundo y en el tercer trimestre, ya que en el primer trimestre se prioriza el periodo de adaptación.
- En 4 y 5 años se trabajará al menos una vez por trimestre.
- Estas sesiones se realizarán con dos adultos en el aula (tutor/a y apoyo).
- Además de esta iniciación, se promoverá la familiarización del alumnado con los diferentes elementos básicos informáticos como tablet, ratón, teclado, ordenador... Esta familiarización se podrá hacer mediante el uso de rincones o propuestas, utilizando una metodología lúdica.

##### 4.2. Objetivos.

En líneas generales, se establecen los siguientes objetivos para la etapa de Educación Infantil:

- Desarrollo del pensamiento lógico y secuencial:
  - o Fomentar la resolución de problemas y la estructuración de ideas mediante juegos de construcción que impliquen secuencias lógicas.
- Familiarización con conceptos básicos de programación:
  - o Introducir nociones como secuencias, patrones y direcciones a través del juego de rompecabezas, promoviendo la anticipación y planificación de acciones.
- Estimulación de la creatividad y la autonomía:
  - o Permitir que los niños y niñas experimenten libremente con la construcción de soluciones, potenciando su creatividad en la resolución de retos.
- Uso responsable y colaborativo de las herramientas digitales:
  - o Promover el respeto por los materiales tecnológicos y el trabajo en equipo para lograr objetivos comunes.



Integración de las TICs en el aprendizaje cotidiano:

- Aplicar las herramientas digitales en diferentes áreas de aprendizaje.

### **4.3. Evaluación.**

Las TICs en el currículo de infantil aparecen recogidas en el área 3: “comunicación y representación de la realidad”. Se seguirán, a lo largo de la etapa de Educación Infantil, los siguientes ítems de evaluación:

- Utiliza alguna herramienta digital intuitiva y visual para expresarse de manera creativa.
- Muestra interés por explorar las herramientas digitales presentadas.
- Demuestra cuidado y respeto al utilizar dispositivos y herramientas digitales.

## **5. Competencia digital en Educación Primaria.**

### **5.1. Competencia digital en primer ciclo de Educación Primaria.**

#### **5.1.1. Líneas de actuación.**

En el primer ciclo de Educación Primaria, se establece el uso de las TICs de la siguiente manera:

- Se realizarán actividades centradas en el uso de las TICs como mínimo una vez por trimestre, empezando en el segundo trimestre, ya que el primero se establece para la adaptación del alumnado.
- En las diferentes áreas, se incluirá mensualmente el uso de dispositivos y/o aplicaciones (uso de la pantalla interactiva, juegos interactivos...).
- Puesto que el primer ciclo necesitará más apoyo para habituarse, las sesiones exclusivas para el uso de las TICs se realizarán en los desdobles y, a ser posible y sobre todo al principio, con dos maestros/as en el aula.
- En las sesiones de proyectos, se intentará incluir alguna actividad relacionada con las TICs en las que el alumnado tenga que utilizar ordenadores o tablets de manera lúdica (genially, kahoot, wordwall...) o para buscar información.

#### **5.1.2. Objetivos.**

En líneas generales, se establecen los siguientes objetivos para el primer ciclo de Educación Primaria:



- Afianzar los conceptos y competencias trabajadas de manera manipulativa en la etapa de Educación Infantil.
- Ampliar el vocabulario y conocimientos del alumnado sobre los dispositivos informáticos (hacer clic, pinchar y arrastrar, cerrar sesión, torre, portátil, pantalla...)
- Continuar trabajando el pensamiento lógico y secuencial mediante el uso de material manipulativo y/o herramientas digitales (pantalla interactiva...).
- Iniciación del alumnado en el uso de los portátiles del aula móvil en 2º.
- Promover un uso responsable de los dispositivos digitales, orientando al alumnado en el uso correcto de éstos (encendido y apagado, manipulación de portátil/tablet y pantalla interactiva...).
- Familiarizar al alumnado con la búsqueda de información en internet.
- Fomentar el trabajo colaborativo en el aula mediante el uso de dispositivos digitales como la pantalla interactiva.

### **5.1.3. Evaluación.**

Se utilizarán los siguientes ítems para evaluar la consecución de los objetivos de la competencia digital:

- Realiza búsquedas de información en internet de manera guiada para completar las actividades o proyectos propuestos.
- Crear un trabajo colaborativo utilizando la ADI (dibujo colaborativo).
- Es capaz de utilizar los dispositivos con cuidado y precaución, teniendo en cuenta las normas de seguridad digital.
- Se inicia, con ayuda del maestro/a, en el desarrollo de soluciones digitales sencillas a través del uso de aplicaciones para resolver los retos propuestos.
- Conoce el vocabulario básico relativo al uso de las TICs.

## **5.2. Competencia digital en segundo ciclo de Educación Primaria.**

### **5.2.1. Líneas de actuación.**

En el segundo ciclo de Educación Primaria, se establece el uso de las TICs de la siguiente manera:



- Se realizarán actividades centradas en el uso de las TICs, **como mínimo, una vez al mes**, empezando en el segundo trimestre, ya que el primero se establece para la adaptación del alumnado.
- En las diferentes áreas, se incluirá el uso de dispositivos y/o aplicaciones (uso de la pantalla interactiva, juegos interactivos...).
- Las sesiones exclusivas para el uso de las TICs se realizarán en los desdobles y, a ser posible y sobre todo al principio, con dos maestros/as en el aula.
- En las sesiones de proyectos, se intentará incluir alguna actividad relacionada con las TICs en las que el alumnado tenga que utilizar ordenadores o tablets de manera lúdica (genially, kahoot, wordwall...) y para buscar información.
- En 4º de Educación Primaria se priorizará, a principios del segundo trimestre, el aprendizaje del uso del ordenador portátil de cara a las pruebas diagnósticas, para que el alumnado pueda manejar el ordenador con soltura.

### **5.2.2. Objetivos.**

En líneas generales, se establecen los siguientes objetivos para el segundo ciclo de Educación Primaria:

- Afianzar los conceptos y competencias trabajadas en el ciclo anterior.
- Ampliar el vocabulario y conocimientos del alumnado sobre los dispositivos informáticos (crear carpeta, mandar un correo electrónico, compartir archivo, identidad digital, WIFI...)
- Continuar trabajando el pensamiento lógico y secuencial mediante el uso de material manipulativo y de herramientas digitales (aplicaciones informáticas...).
- Iniciar al alumnado en el uso del correo corporativo y del procesador de textos.
- Promover un uso responsable de los dispositivos digitales, orientando al alumnado en el uso correcto de éstos (encendido y apagado, manipulación de portátil/tablet y pantalla interactiva, cerrar sesión, uso de contraseñas, seguridad digital...).
- Promover la búsqueda de información en internet teniendo en cuenta el uso de palabras clave, motores de búsqueda y la identificación de información fiable.
- Fomentar el trabajo colaborativo en el aula mediante el uso de dispositivos digitales como la pantalla interactiva.



### 5.2.3. Evaluación.

Se utilizarán los siguientes ítems para evaluar la consecución de los objetivos de la competencia digital:

- Realiza búsquedas de información en internet de manera guiada para completar las actividades o proyectos propuestos.
- Utiliza correctamente el portátil y sus elementos. Inicio de sesión, iniciar programas, crear, borrar...
- Utiliza correctamente el procesador de texto de manera individual y cooperativa.
- Utiliza correctamente el correo corporativo.
- Crea un trabajo colaborativo utilizando la ADI (texto colaborativo).
- Es capaz de utilizar los dispositivos con cuidado y precaución, teniendo en cuenta las normas de seguridad digital.
- Se inicia, con ayuda del maestro/a, en el desarrollo de soluciones digitales sencillas a través del uso de diferentes aplicaciones informáticas para resolver los retos propuestos.
- Conoce el vocabulario básico relativo al uso de las TICs.

### 5.3. Competencia digital en tercer ciclo de Educación Primaria.

#### 5.3.1. Líneas de actuación.

En el tercer ciclo de Educación Primaria, se establece el uso de las TICs de la siguiente manera:

- Se realizarán actividades centradas en el uso de las TICs, **como mínimo, una vez al mes.**
- En las diferentes áreas, se incluirá el uso de dispositivos y/o aplicaciones (uso de la pantalla interactiva, juegos interactivos...).
- Las sesiones exclusivas para el uso de las TICs se realizarán, si es posible, en los desdobles.
- Las sesiones de proyectos se centrarán en el desarrollo de la competencia digital.
- **Se realizarán sesiones de robótica que podrán llevarse a cabo en las sesiones de proyectos, según se establezca en el horario.**
- Además del uso de los dispositivos, se centrará la atención en el correcto uso de estos en cuanto a etiqueta digital, uso de redes sociales y seguridad digital.
- Se trabajará también la búsqueda de información y la identificación de *fake news*.



### 5.3.2. Objetivos.

En líneas generales, se establecen los siguientes objetivos para el tercer ciclo de Educación Primaria:

- Afianzar los conceptos y competencias trabajadas en el ciclo anterior.
- Ampliar el vocabulario y conocimientos del alumnado sobre los dispositivos informáticos (redes sociales, vocabulario específico de aplicaciones, conexiones de un ordenador...)
- Continuar trabajando el pensamiento lógico y secuencial mediante el uso de herramientas digitales (aplicaciones informáticas, kit de robótica...).
- Iniciarse en el uso de los kits de robótica y continuar con el uso del procesador de textos y del correo corporativo, promoviendo un uso cada vez más autónomo.
- Iniciar al alumnado en el uso del PowerPoint, One drive, Aules, Audacity y otras aplicaciones necesarias para realizar los proyectos.
- Promover un uso responsable de los dispositivos digitales, orientando al alumnado en el uso correcto de éstos (encendido y apagado, manipulación de portátil/tablet y pantalla interactiva, cerrar sesión, uso de contraseñas, seguridad digital...).
- Continuar trabajando la búsqueda de información en internet teniendo en cuenta el uso de palabras clave, motores de búsqueda y la identificación de información fiable.
- Fomentar el trabajo colaborativo en el aula mediante el uso aplicaciones digitales (Word, One Drive...).

### 5.3.3. Evaluación.

Se utilizarán los siguientes ítems para evaluar la consecución de los objetivos de la competencia digital:

- Realiza búsquedas de información en internet de manera guiada para completar las actividades o proyectos propuestos.
- Utiliza correctamente el portátil y sus elementos. Inicio de sesión, iniciar programas, crear, borrar...
- Utiliza correctamente el procesador de texto de manera individual y cooperativa.
- Utiliza correctamente el correo corporativo.
- Crea un trabajo colaborativo utilizando la ADI (presentación colaborativa).



- Es

capaz de utilizar los dispositivos con cuidado y precaución, teniendo en cuenta las normas de seguridad digital.

- Se inicia, con ayuda del maestro/a, en el desarrollo de soluciones digitales sencillas a través del uso del kit de robótica del centro para resolver los retos propuestos (6º).
- Realiza presentaciones mediante PowerPoint para crear el periódico del centro.
- (5º) Grabación de audio para la realización de un Podcast mediante el uso del programa Audacity.
  
- (6º) Grabación y edición de vídeos utilizando un croma (OpenShot video editor).
- Conoce el funcionamiento básico de Aules.
- Conoce el vocabulario básico relativo al uso de las TICs.

## **6. Anexo 1. Uso del aula TIC móvil.**

Se creará un horario online editable para que los grupos puedan anotar las sesiones en las que querrán impartir docencia mediante el uso de las TIC.

Dicho horario estará de fácil acceso para permitir a los docentes programarse con mayor eficacia.

Únicamente se bloqueará para selección de los docentes las sesiones específicas de robótica; en dicha sesión el aula móvil permanecerá en el aula de robótica y el alumnado solo podrá disponer de aquellos terminales no empleados por el alumnado de robótica.

## **7. Anexo 2. Recomendaciones TIC.**

Se formará a los docentes en el uso de los recursos TIC así como en posibles mejoras para su labor docente.