

COLEGIO INFANTIL
SAN JOSÉ DE CLUNY



COLEGIO SAN JOSÉ DE
CLUNY

PLAN DIGITAL DE CENTRO



Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

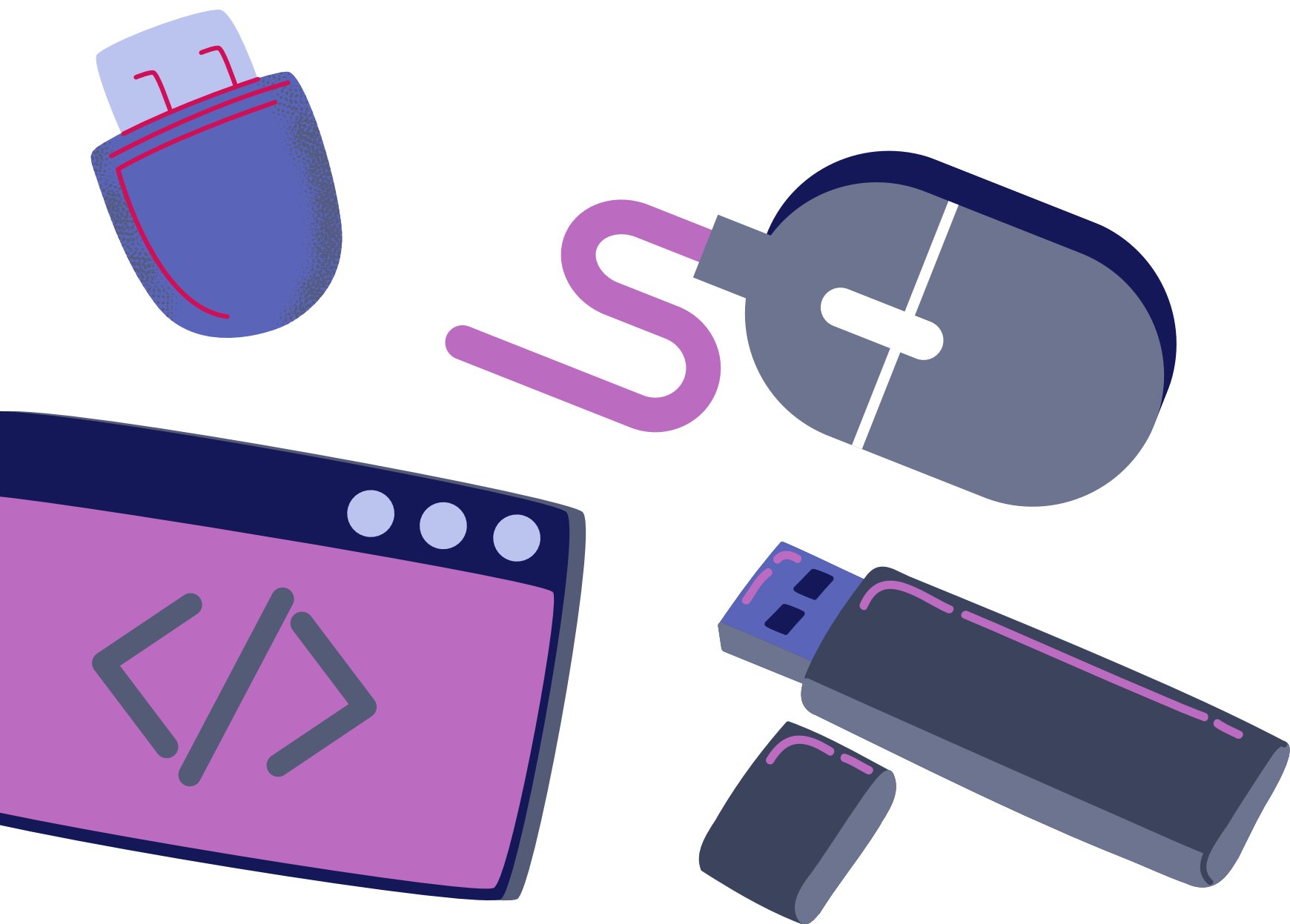


Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

ÍNDICE



01. Introducción

02. Uso de dispositivos digitales en nuestro centro

03. Qué queremos conseguir con nuestro Plan Digital

04. Competencia Digital del alumnado en Villaamil

05. Competencia Digital Docente

06. Organización y recursos tecnológicos

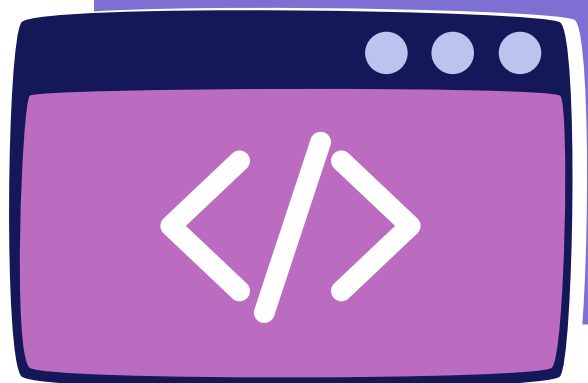
07. Marco normativo

08. Conclusiones

Introducción

En la Escuela Infantil Villaamil entendemos la digitalización como una oportunidad para mejorar nuestra práctica educativa y nuestra organización, siempre respetando el desarrollo de los niños y niñas de 1 a 6 años.

Nuestro Plan Digital de Centro nace para acompañarnos en este proceso, guiando nuestras decisiones y ayudándonos a avanzar de manera coherente, segura y adaptada a nuestra realidad.





Uso de dispositivos digitales en nuestro centro

Nos ajustamos completamente al Decreto 64/2025 de la Comunidad de Madrid, que regula el uso de pantallas en centros educativos.

Por eso, en nuestro caso:

- En Primer Ciclo (1–3 años) hemos decidido no utilizar dispositivos digitales en las aulas. En estas edades priorizamos la estimulación sensorial, la manipulación y el desarrollo afectivo sin interferencias tecnológicas.
- En Segundo Ciclo (3–6 años) sí incorporamos tecnología, pero siempre de forma limitada, con una finalidad didáctica clara, en actividades compartidas y bajo supervisión constante del profesorado.

La tecnología no sustituye nuestras metodologías activas ni el juego; al contrario, la utilizamos únicamente cuando aporta un valor añadido real al aprendizaje.



Qué queremos conseguir con nuestro Plan

Digital

Nuestro objetivo principal es disponer de una guía clara que nos permita organizarnos mejor, tomar decisiones digitales responsables y avanzar de manera común como equipo educativo.

Queremos:

Tener una estrategia digital propia, coherente con nuestra forma de enseñar.

Mejorar nuestra comunicación interna y con las familias.

Fortalecer la competencia digital de todo el equipo docente.

Garantizar que el alumnado se acerque a la tecnología de forma saludable y adecuada a su etapa.

Evaluar nuestro progreso cada curso para seguir mejorando.



Qué queremos conseguir con nuestro Plan

Digital

Algunos de nuestros objetivos específicos son:

GESTION Y ORGANIZACIÓN DE CENTROS

- Equilibrio entre recursos digitales y analógicos.
- Organización y recuperación eficiente de contenidos digitales.
- Incremento progresivo y planificado de dispositivos en las aulas.
- Asistencia técnica inmediata.
- Elaboración del Plan Digital de Centro adaptado al nivel deseado.
- Creación de contenidos digitales propios y banco de recursos por curso y materia.



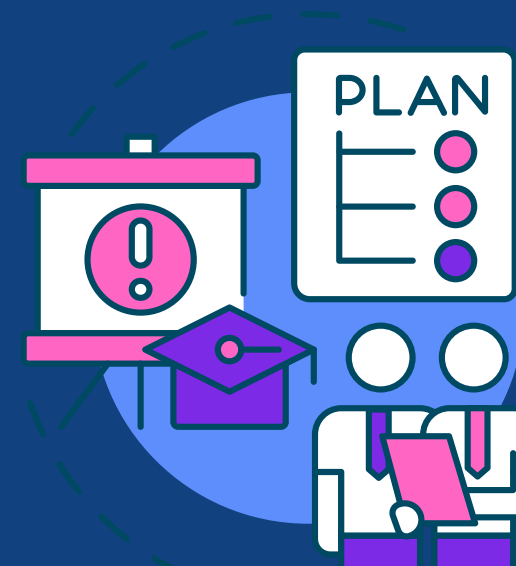
INFRAESTRUCTURA

- Licencias actualizadas de programas y recursos.
- Sistemas de ciberseguridad reforzados: Sistemas de ciberseguridad y aplicaciones que garanticen la privacidad de datos de alumnos, familias y personal. Correos internos seguros y herramientas con control parental.



OBJETIVOS FORMATIVOS

- Capacitación del personal para resolver fallos sencillos sin necesidad de expertos externos.
- Formaciones en cascada: docentes expertos formando a otros docentes.



OBJETIVOS ECONÓMICOS

- Estudio económico de la implantación del plan digital.
- Definición de vías de financiación.
- Adquisición y mantenimiento de los dispositivos necesarios.



Competencia Digital del alumnado en Villaamil

- En nuestra escuela trabajamos la competencia digital desde una perspectiva totalmente adaptada a Infantil.
- En Primer Ciclo no hay uso de pantallas, pero sí desarrollamos competencias previas importantes: exploración, lenguaje, pensamiento lógico, creatividad y resolución de problemas.
- En Segundo Ciclo introducimos experiencias digitales muy concretas:
- Uso de la pizarra digital en momentos puntuales.
- Proyecciones breves para reforzar contenidos.
- Actividades colectivas con robótica de suelo y acciones secuenciadas.
- Además, contamos con nuestra actividad complementaria Multitask – STEAM, donde el alumnado trabaja de manera más estructurada el pensamiento computacional a través de retos manipulativos, lógica, robótica básica y situaciones de exploración que respetan sus ritmos y curiosidad natural.





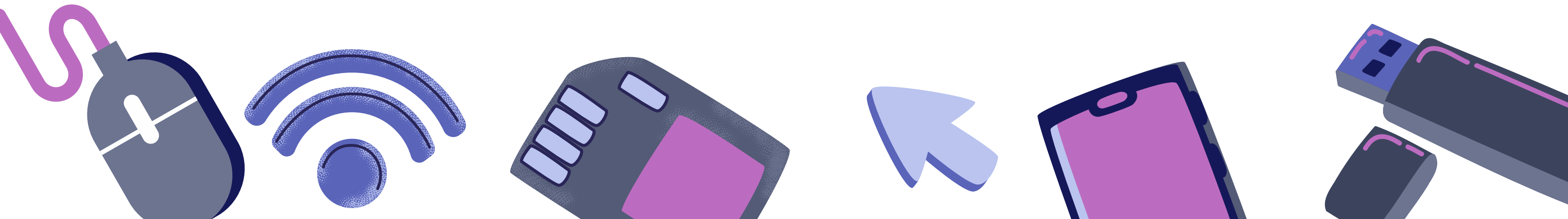
Competencia Digital

Docente

Sabemos que el papel del profesorado es fundamental.

Por eso nos comprometemos a seguir formándonos, a compartir buenas prácticas y a avanzar unidos en el uso de herramientas digitales que realmente tengan sentido en Infantil.

Nuestra meta es crecer como docentes digitales, sin perder la esencia de nuestro trabajo: la cercanía, el acompañamiento emocional y el aprendizaje activo.



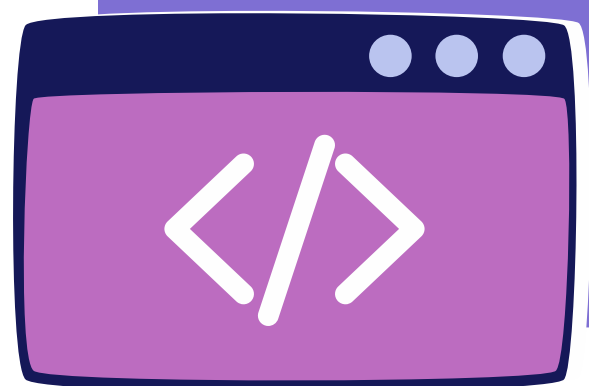
Organización y recursos tecnológicos

Hemos incorporado recursos digitales que utilizamos de manera responsable y planificada:

- Tablets, ordenadores y pizarras digitales.
- Robots TALE-BOT, tapetes y materiales LEGO Steam.

Todo este material está siempre al servicio de la pedagogía y nunca al revés.

Nos organizamos mediante la plataforma Educamos, que nos permite comunicarnos con las familias de forma rápida, ordenada y segura.



Recursos





2



Microsoft 365

Canva





Programa Escuela 4.0

Objetivo general:

Integrar la robótica educativa, el pensamiento computacional y la alfabetización digital en todas las etapas, desarrollando competencias clave para el siglo XXI.

Qué aporta al centro:

- Introducción progresiva de la robótica y programación unplugged.
- Uso educativo de dispositivos digitales y materiales manipulativos.
- Fomento del aprendizaje activo, la creatividad y la resolución de problemas.
- Impulso del trabajo cooperativo y la exploración guiada.

Recursos incluidos:

- Tale-Bot (robótica inicial)
- LEGO® STEAM Park (ingeniería y experimentación)
- Formación del profesorado y acompañamiento inicial.

Implementación en Infantil (3-5 años):

- 1 sesión mensual integrada en TIC.
- Sesión inicial con formador 4.0.
- Actividades progresivas por niveles (exploración, construcción, programación básica).

Evaluación:

- Observación directa, rúbricas, listas de cotejo y registro fotográfico.

Finalidad educativa:

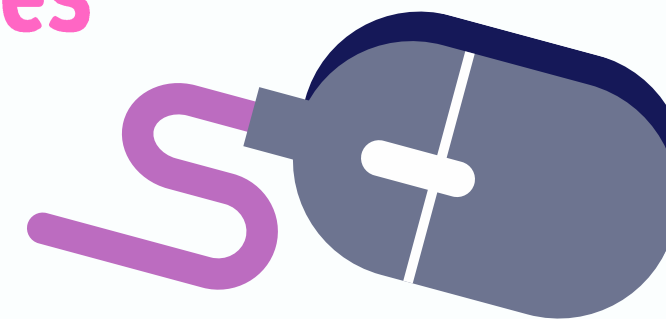
Desarrollar una base sólida de pensamiento computacional y competencia digital desde la etapa infantil, alineada con el Plan Digital del Centro y el marco europeo DIGCOMP.

<https://www.educa2.madrid.org/web/centro.codigo-escuela-4.0>

Código Escuela 4.0_Madrid



TIC en los Métodos Globalizados de Edelvives



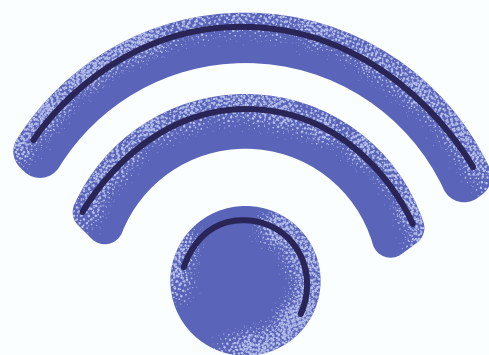
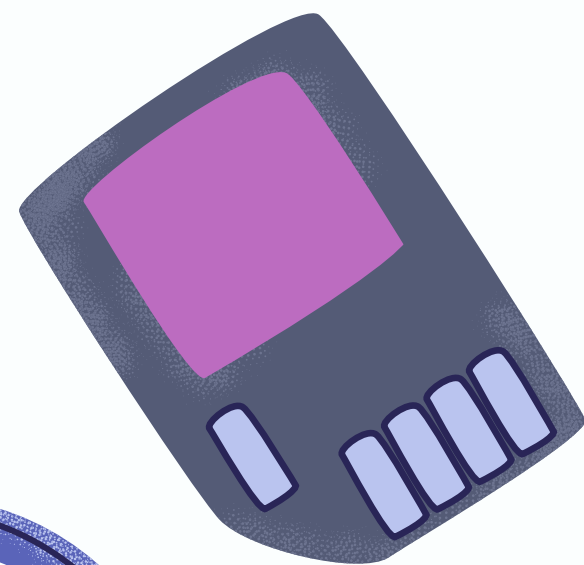
Integración natural y progresiva de la competencia digital a través de experiencias globalizadas, sin trabajo aislado de herramientas.

¿Cómo se trabajan las TIC? (visión tipo "Mmoi")

- Aprendizaje activo basado en proyectos: la tecnología se usa como recurso para investigar, documentar y crear.
- Uso de dispositivos digitales (tableta, pizarra digital):
 - Búsqueda guiada de información
 - Observación de imágenes y vídeos
 - Juegos interactivos
 - Creaciones digitales sencillas
- Pensamiento computacional inicial:
 - Secuencias, órdenes, clasificación, lógica
 - Mini-retos inspirados en robótica unplugged
- Multimedia para aprender:
 - Cuentos digitales, rutinas, canciones interactivas
 - Actividades de experimentación virtual que complementan la manipulación real
- Documentación del aprendizaje:
 - Fotos, vídeos y grabaciones para recoger procesos y compartir evidencias
- Competencia digital segura:
 - Hábitos básicos de uso responsable
 - Rutinas de cuidado y autonomía con los dispositivos

Finalidad

Desarrollar una alfabetización digital temprana, significativa y vinculada al entorno del aula, coherente con el Plan Digital de Centro y los marcos competenciales actuales (DIGCOMP – LOMLOE).



Multitask STEAM

Actividad Complementaria del Centro

2 CICLO (3, 4 Y 5 AÑOS)

Una de nuestras actividades complementarias para potenciar el Pensamiento Computacional.

Integra Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas en tareas prácticas y motivadoras.

Favorece la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo cooperativo.

Combina recursos digitales y manipulativos, permitiendo aprender mediante la experimentación.

Conecta aprendizajes de distintas áreas a través de retos y proyectos interdisciplinarios.



Marco normativo



Nuestro PDC se sustenta en:

- La LOMLOE.
- La Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos.
- El Decreto 64/2025 de la Comunidad de Madrid, que regula el uso de dispositivos digitales por etapas.
- Los marcos europeos de competencia digital (DIGCOMP, DIGCOMPEDU, DIGCOMORG).
- El Marco de Competencia Digital Docente del INTEF.

Cumplimos y respetamos cada una de estas normativas, siempre preservando la seguridad y el bienestar del alumnado.

En las aulas se encuentran:

- Uso de la pizarra digital para rutinas diarias y asambleas.
- Actividades de exploración con robots TALE-BOT.
- Uso de imágenes, canciones y vídeos educativos para enriquecer los proyectos.
- Documentación digital del aprendizaje para mejorar la observación pedagógica.



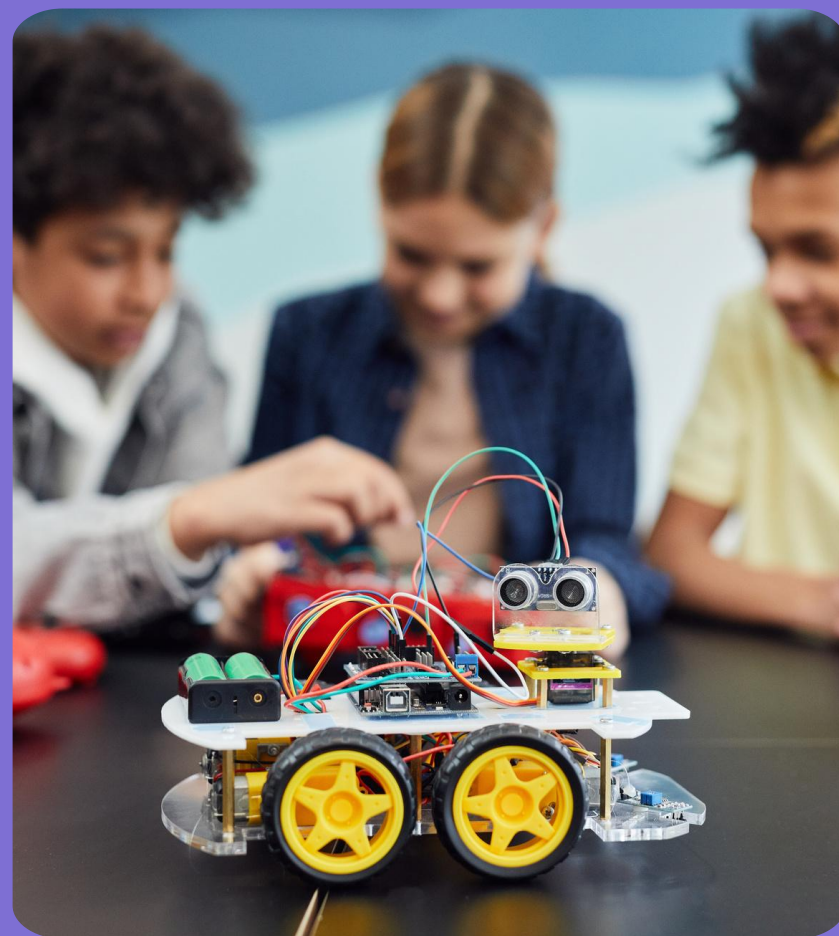
Conclusiones



En la Escuela Infantil Villaamil creemos que la tecnología tiene un lugar, pero un lugar justo.

La utilizamos con sentido, equilibrio y responsabilidad, siempre al servicio del desarrollo infantil y de nuestra identidad educativa.

- Nuestro Plan Digital de Centro refleja quiénes somos como escuela:
- una comunidad que acompaña, que innova con prudencia, que protege el bienestar de los niños y que se adapta a los nuevos tiempos sin perder su esencia.





COLEGIO INFANTIL
SAN JOSÉ DE CLUNY



COLEGIO SAN JOSÉ DE

CLUNY

MUCHAS GRACIAS

<https://clunyvillaamil.es>



Dirección General de Bilingüismo
y Calidad de la Enseñanza
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

