



# **PLAN DE CULTURA DIGITAL DE CENTRO**

CPI ANA M<sup>a</sup> NAVALES (ZARAGOZA)



**C.P.I.  
Ana María  
Navales**

Diciembre de 2025

## ÍNDICE:



C.P.I. Ana María  
Navales

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Sentido y finalidad del Plan de Cultura Digital de Centro

El presente **Plan de Cultura Digital de Centro** tiene como finalidad establecer un marco común, coherente y compartido que oriente el uso educativo de la tecnología en el CPI Ana María Navales, entendiendo la competencia digital no solo como un conjunto de habilidades técnicas, sino como una **cultura educativa** que atraviesa el aprendizaje, la convivencia, la comunicación y el bienestar de toda la comunidad educativa.

Desde esta perspectiva, la cultura digital se concibe como:

- Una forma de **relacionarse con el conocimiento**, con los demás y con el entorno.
- Un conjunto de **prácticas, valores y normas compartidas** en el uso de la tecnología.
- Un elemento inseparable de la educación en ciudadanía, ética y responsabilidad.

La tecnología no se incorpora como un fin en sí misma ni como elemento de consumo, sino como **herramienta al servicio del pensamiento, la creatividad, la expresión y el aprendizaje significativo**, siempre subordinada al desarrollo madurativo del alumnado y al sentido pedagógico de las propuestas.

Este documento se configura como un **documento marco**, flexible y revisable, que orienta la práctica educativa y organizativa del centro sin pretender convertirse en un inventario cerrado de herramientas.

### 1.2. Marco pedagógico del CPI Ana María Navales

El **Plan de Cultura Digital de Centro** se fundamenta en el **Proyecto Educativo del CPI Ana María Navales**, que apuesta por una pedagogía activa, humanista y respetuosa con los ritmos de desarrollo de la infancia.

Desde esta perspectiva:

- El aprendizaje se concibe como un **proceso activo, significativo y social**.
- El alumnado es protagonista de su aprendizaje, acompañado por el adulto.
- La escuela cuida el vínculo, la escucha y el bienestar emocional.
- La evaluación se entiende como **formativa y orientadora**, no únicamente calificadora.

La tecnología se integra, por tanto, **cuando aporta valor pedagógico**, y siempre subordinada a los objetivos educativos, al desarrollo madurativo del alumnado y al sentido de las propuestas didácticas.

En coherencia con el **enfoque STEAM y de cultura digital del CPI Ana María Navales**, la tecnología se integra en la vida del centro como una **herramienta de aprendizaje**, puesta al servicio de la exploración, la creación, la investigación y la resolución de problemas, y **no como un contenido en sí misma ni como un objetivo educativo autónomo**. El uso de recursos digitales se concibe siempre desde una perspectiva **educativa, crítica y creativa**, alineada con el currículo y ajustada a la edad, el desarrollo y las potencialidades del alumnado en cada etapa.

Desde esta mirada, el centro establece como principio básico que la introducción de la tecnología y el uso de pantallas debe respetar los **ritmos evolutivos de la infancia** y responder a una **intencionalidad pedagógica clara**, evitando enfoques consumistas o meramente instrumentales.

- En **Educación Infantil**, no se realiza uso directo de pantallas por parte del alumnado. La tecnología puede estar presente únicamente de forma **mediada por el adulto**, como apoyo a la observación, la documentación pedagógica o la comunicación, priorizando siempre la experiencia corporal, manipulativa, sensorial y relacional como base del aprendizaje.
- En **Educación Primaria**, el uso de dispositivos digitales se introduce de manera **progresiva, guiada y vinculada a la programación didáctica**, en el marco de proyectos y situaciones de aprendizaje con sentido. Se prioriza la **creación de contenidos, la resolución de retos y el pensamiento computacional** frente al consumo pasivo de información, favoreciendo una relación consciente y responsable con la tecnología.

Este planteamiento permite que la tecnología se convierta en un **medio para aprender, crear y comprender el mundo**, integrado de forma coherente en una propuesta educativa STEAM que pone en el centro a la infancia, el proceso de aprendizaje y el desarrollo integral de cada niño y niña.

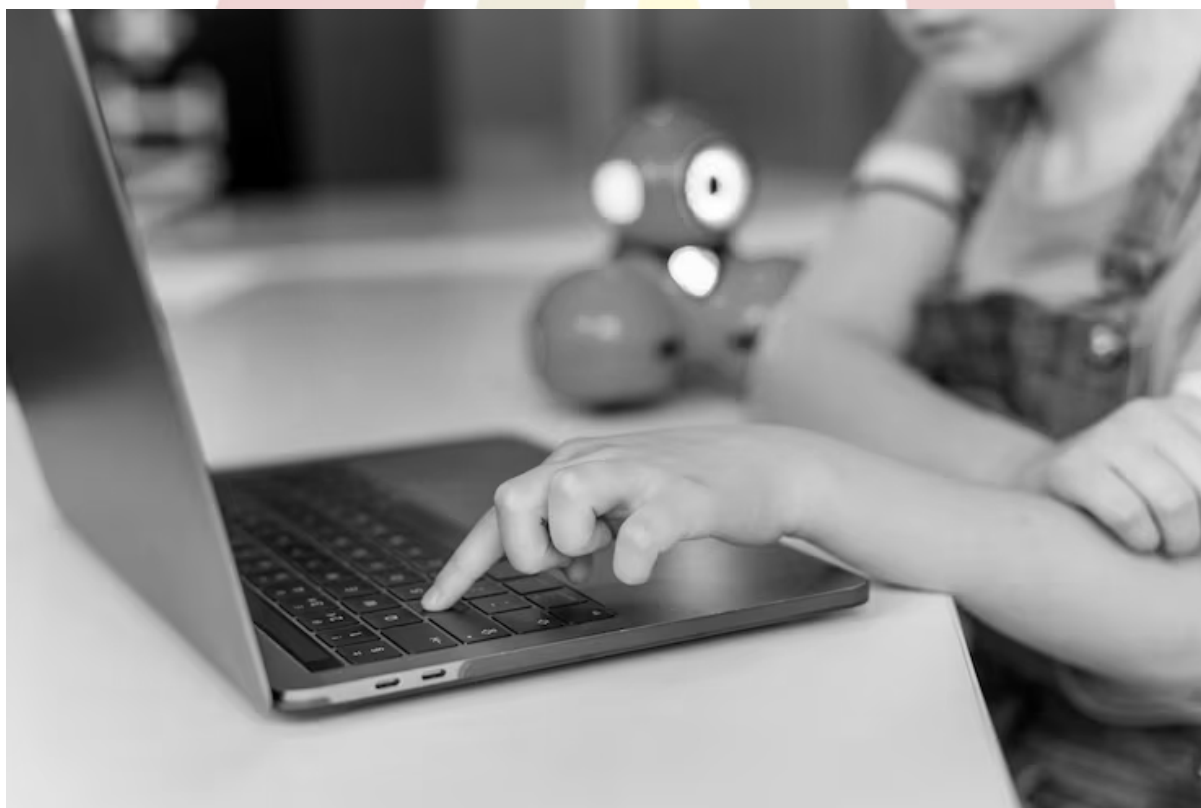
### 1.3. La competencia digital como cultura educativa compartida

El desarrollo de la competencia digital no se limita al alumnado, sino que implica a **toda la comunidad educativa**: profesorado, familias y centro como organización.

Este Plan no se orienta únicamente a qué herramientas se utilizan, sino a **cómo se utilizan y desde qué valores**. Por ello, promueve una **cultura digital compartida**, basada en:

- El uso responsable y ético de la tecnología.
- El respeto a la privacidad y a la identidad digital.
- La comunicación digital cuidada y respetuosa.
- El bienestar digital y la prevención de usos abusivos o inadecuados.

La competencia digital se entiende así como una **competencia cultural y relacional**, estrechamente vinculada a la educación en valores, la convivencia y la ciudadanía democrática.





## 2. MARCO NORMATIVO Y DE REFERENCIA

### 2.1. Normativa estatal

- El **Plan de Cultura Digital de Centro** del CPI Ana María Navales se enmarca en la normativa estatal vigente, que reconoce la **competencia digital** como una de las competencias clave del sistema educativo y promueve su desarrollo transversal en todas las etapas.
- La [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre \(LOMLOE\)](#) establece un enfoque competencial del currículo y sitúa la competencia digital como un elemento fundamental del perfil de salida del alumnado, vinculándola al pensamiento crítico, la ciudadanía activa, la inclusión y el uso responsable de la tecnología.
- Asimismo, el Plan se alinea con la [Estrategia de Digitalización del Sistema Educativo](#), impulsada por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, que promueve el desarrollo de planes de centro orientados a un [uso pedagógico, inclusivo, seguro y sostenible de la tecnología](#). Esta estrategia subraya la importancia de avanzar hacia una verdadera cultura digital educativa, basada en la formación del profesorado, la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la cohesión de la comunidad educativa.
- Por último, el Plan toma como referencia el [Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente \(MRCDD\)](#), elaborado por el [INTEF](#). Este marco define las áreas y niveles de desarrollo de la competencia digital del profesorado (A1–C2) y constituye la base para la planificación de la formación, el acompañamiento profesional y la mejora de las prácticas docentes en relación con el uso educativo de la tecnología.

### 2.2. Marco europeo de referencia

El Plan toma como referencia los **marcos europeos** que orientan el desarrollo de la competencia digital para la ciudadanía y el profesorado.

El **DigComp 2.2**, [Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía](#), define cinco áreas competenciales fundamentales: información y datos, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas. Este marco constituye la base para el desarrollo de una competencia digital crítica, ética y funcional en la población.

Asimismo, el [DigCompEdu](#), Marco Europeo de Competencia Digital Docente, orienta el uso pedagógico de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, poniendo el foco en la mejora de la práctica docente, la evaluación formativa y el empoderamiento del alumnado.

Estos marcos refuerzan una visión de la competencia digital estrechamente vinculada al **pensamiento crítico, la participación activa y el uso ético y responsable de la tecnología.**

### 2.3. Normativa autonómica: Comunidad Autónoma de Aragón

- El Plan se ajusta a la normativa curricular vigente en la Comunidad Autónoma de Aragón, que incorpora la competencia digital de forma progresiva y transversal en las distintas etapas educativas.
- El [Decreto 97/2022, de 13 de julio](#), por el que se establece el currículo de Educación Infantil en Aragón, promueve un acercamiento temprano a la cultura digital a través de experiencias significativas, siempre mediadas por el adulto y respetuosas con el desarrollo evolutivo de la infancia.
- El [Decreto 98/2022, de 13 de julio](#), por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Aragón, incorpora la competencia digital como parte del perfil de salida del alumnado y fomenta su integración transversal en las distintas áreas, orientando su desarrollo hacia un uso seguro, crítico y creativo de la tecnología.

### 2.4. Documentos de centro relacionados

Este Plan se articula de manera coherente con los documentos institucionales del CPI Ana María Navales, entre otros:

- Proyecto Educativo de Centro (PEC).
- Plan digital de centro (PDC)
- Plan de formación de centro
- Plan de Acción Tutorial (POAT).
- Documento sobre el uso de la imagen del alumnado.

La coherencia entre estos documentos garantiza que la competencia digital se desarrolle de forma **alineada con la identidad pedagógica del centro** y no como un elemento aislado.

### 3. REFERENCIAS Y SECUENCIACIÓN CURRICULAR

El **Plan de Cultura Digital de Centro** se fundamenta en el currículo oficial de la Comunidad Autónoma de Aragón y establece una **secuenciación coherente, progresiva y ajustada al desarrollo evolutivo del alumnado**, desde 1º de Educación Infantil hasta 6.º de Educación Primaria.

La cultura digital se entiende como un proceso gradual que **no se limita al uso de dispositivos**, sino que integra saberes, competencias, actitudes y valores relacionados con la comunicación, la creación, la resolución de problemas, el pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología.

#### 3.1. Educación Infantil

En Aragón, el currículo de Educación Infantil, aprobado mediante la Orden ECD/853/2022, no incorpora el *lenguaje computacional* ni el *pensamiento computacional* como contenidos técnicos ni como competencia formulada de manera explícita. No obstante, sí reconoce de forma expresa la alfabetización digital desde las primeras etapas educativas, así como el lenguaje digital como parte del repertorio comunicativo del alumnado, y atribuye al profesorado la responsabilidad de establecer pautas educativas para un uso saludable, crítico y responsable de las herramientas digitales.

El currículo señala que:

*“Desde la etapa de Educación Infantil se iniciará el proceso de alfabetización digital de niños y niñas. Las herramientas digitales y las diferentes tecnologías que van emergiendo son inherentes a la evolución de la sociedad. La evolución de la escuela como reflejo de la evolución de la sociedad no puede permanecer al margen. Promoveremos un uso saludable, crítico y responsable de dichas herramientas adaptadas a la edad de los niños y de las niñas siempre que veamos una función educativa en las mismas.”*

Desde una perspectiva educativa y en coherencia con el Proyecto Educativo del centro, en esta etapa se **inicia de manera progresiva el proceso de alfabetización digital**, entendida como una aproximación guiada al acceso a la información, a la comunicación y a la creación de contenidos mediante recursos digitales. La presencia de la tecnología en el aula **no se concibe como un fin en sí misma ni como un elemento añadido**, sino que responde siempre a una **intencionalidad pedagógica clara**, a un porqué educativo vinculado a los aprendizajes que se pretenden desarrollar.



Este enfoque se concreta especialmente en el **segundo ciclo de Educación Infantil**, dentro del **bloque de contenidos I: Herramientas digitales y tecnologías emergentes**, donde el currículo legitima el uso educativo de herramientas digitales **intuitivas, visuales y adaptadas a la edad**, siempre con **mediación adulta** y con una finalidad claramente pedagógica. La integración de estos recursos en las actividades, experiencias y materiales del aula se orienta a **enriquecer los procesos de aprendizaje**, favoreciendo la motivación, la comprensión y el progreso del alumnado, desde un **uso saludable, responsable y respetuoso con los ritmos de la infancia**.

En todo momento, la tecnología se entiende como una **herramienta al servicio del aprendizaje**, que aporta valor cuando acompaña experiencias significativas, manipulativas y creativas, y no como un contenido autónomo presente “por sí mismo” en la vida del aula.

Asimismo, el currículo sitúa estas bases en el área de Lenguajes, comunicación y representación, entendida como el espacio natural para el desarrollo de los distintos lenguajes —verbal, no verbal, plástico, musical, visual y digital— mediante los cuales los niños y niñas interpretan, expresan y representan la realidad.

En este marco, el **lenguaje digital se incorpora como un lenguaje más**, al mismo nivel que el lenguaje oral, escrito, artístico o matemático, y se vincula a la **expresión, la comunicación y la comprensión de mensajes en formatos diversos**. Su presencia en el aula responde siempre a una **intencionalidad educativa clara**, integrándose de manera funcional y significativa en proyectos y situaciones de aprendizaje.

De forma transversal, el currículo de Educación Infantil recoge procesos cognitivos que constituyen los fundamentos del pensamiento computacional, tales como la *resolución de problemas sencillos, la lógica secuencial, la anticipación, la relación causa–efecto, la observación, la exploración y la organización de acciones en secuencias*. Estos procesos se desarrollan mediante experiencias lúdicas, manipulativas, corporales y simbólicas, sin necesidad de lenguajes de programación formales ni de uso autónomo de pantallas.

Desde esta base curricular, el CPI Ana María Navales entendemos el desarrollo del pensamiento computacional en Educación Infantil como una alfabetización cognitiva y cultural temprana, comparable al desarrollo del lenguaje verbal o matemático, que se construye a través de instrucciones sencillas, rutinas, juegos de mesa, canciones, lenguajes visuales, dinámicas corporales y propuestas de robótica educativa sin pantalla (*unplugged*), siempre adaptadas a la edad y al desarrollo evolutivo del alumnado.

En coherencia con el currículo y con el Proyecto Educativo del centro, esta aproximación no persigue la enseñanza de código ni de conceptos tecnológicos complejos, sino el desarrollo del pensamiento lógico, algorítmico y creativo, así como la adquisición de hábitos de uso saludable, crítico y responsable de la tecnología, sentando las bases para una cultura digital sólida y consciente en etapas posteriores.

### 3.2. Educación Primaria

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, 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.

El [R.D. de enseñanzas mínimas concreta](#), a través de los [descriptoros operativos](#), el nivel de desempeño esperado del alumnado al completar la Educación Primaria:

Competencia Digital	Nivel de dominio
<b>CD1</b>	Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
<b>CD2</b>	Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

<b>CD3</b>	Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
<b>CD4</b>	Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
<b>CD5</b>	Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

El currículo de Educación Primaria en Aragón, establecido mediante el **Decreto 98/2022**, incorpora de manera explícita la **competencia digital** y el **pensamiento computacional** como elementos estructurales del perfil de salida del alumnado, integrándolos de forma transversal en las distintas áreas del currículo y, de manera especialmente clara, en las áreas de Matemáticas y **Ciencias de la Naturaleza**.

A diferencia de la etapa de Educación Infantil, en Educación Primaria el currículo  **nombra y define expresamente** el pensamiento computacional como una habilidad cognitiva matemática clave para la resolución de problemas, la creación de productos y el desarrollo de proyectos cooperativos. Este pensamiento se entiende como un proceso que implica la **descomposición de problemas**, el **reconocimiento de patrones**, la **abstracción**, la **secuenciación de acciones** y la **creación de algoritmos**, pudiendo desarrollarse tanto con recursos digitales como mediante actividades analógicas o “desenchufadas”.

El área de Ciencias de la Naturaleza incorpora de forma explícita estos planteamientos a través del bloque **B. Tecnología y digitalización**, que se estructura en dos ámbitos complementarios:

- **B1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**
- **B2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.**

En el bloque B1, el currículo promueve el uso progresivo de **dispositivos y recursos digitales** como medio para buscar, seleccionar y contrastar información de fuentes seguras y fiables, crear contenidos digitales sencillos, comunicar resultados de investigaciones y trabajar de forma cooperativa en entornos digitales. Este bloque subraya la necesidad de desarrollar una **actitud crítica, segura y responsable** ante el uso de la tecnología, superando una visión meramente instrumental y favoreciendo la autonomía del alumnado en la gestión de su propio aprendizaje digital.

Por su parte, el bloque B2 sitúa el **pensamiento computacional y los proyectos de diseño** como estrategias clave para resolver problemas reales del entorno, mediante la creación cooperativa de prototipos, productos o soluciones digitales.

El currículo establece una progresión clara a lo largo de los tres ciclos de la etapa: desde la comprensión de secuencias y algoritmos sencillos en el primer ciclo, pasando por la modificación guiada de algoritmos y la resolución de problemas básicos de programación en el segundo ciclo, hasta el desarrollo de proyectos más complejos que integran programación por bloques, robótica educativa y creación de soluciones digitales en el tercer ciclo.<sup>1</sup>

Este enfoque no se limita al área de Ciencias de la Naturaleza, sino que se articula de manera transversal con otras áreas del currículo. El pensamiento computacional y el uso de herramientas digitales se vinculan estrechamente con:

- el **lenguaje matemático**, especialmente en la descomposición de problemas, la identificación de regularidades y la secuenciación lógica;
- el **lenguaje verbal y comunicativo**, a través de la búsqueda, evaluación y comunicación de información en distintos formatos;
- las **áreas artísticas**, mediante el uso de medios digitales para la creación y expresión creativa;
- y la **educación en valores**, abordando el uso ético, responsable y consciente de la tecnología.

Desde esta base curricular, el CPI Ana María Navales concibe la competencia digital en Educación Primaria como una **competencia cultural, cognitiva y ética**, orientada al aprendizaje y no al consumo tecnológico. El uso de herramientas digitales, la programación, la robótica educativa y los entornos digitales de aprendizaje se integran de forma planificada, progresiva y coherente con la edad del alumnado, siempre al servicio del desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas.

---

<sup>1</sup> Ver itinerario de Lenguaje computacional del CPI Ana M<sup>a</sup> Navales.

En coherencia con el Proyecto Educativo del centro, este enfoque prioriza la **finalidad pedagógica de la tecnología**, evitando su uso indiscriminado y promoviendo experiencias de aprendizaje significativas que preparen al alumnado para desenvolverse de forma autónoma, crítica y responsable en una sociedad cada vez más digitalizada.



# C.P.I. Ana María Navales



#### 4. CULTURA DIGITAL Y CIUDADANÍA RESPONSABLE

El **Plan de Cultura Digital de Centro** del CPI Ana María Navales concibe la cultura digital como un **marco compartido de valores, actitudes, normas y prácticas educativas** que orientan el uso de la tecnología en la escuela y en la relación con el entorno.

Desde esta perspectiva, la cultura digital no se limita al dominio de herramientas, sino que implica aprender a **habitar de forma crítica, ética y responsable** un entorno cada vez más digitalizado, cuidando tanto el aprendizaje como el bienestar personal y colectivo.

##### 4.1. Cultura digital como construcción colectiva de centro

La cultura digital del centro se construye de manera **colectiva y coherente**, implicando a los tres sectores de la comunidad educativa: profesorado, alumnado y familias.

Este Plan establece criterios comunes que permiten:

- Unificar prácticas y mensajes en torno al uso de la tecnología.
- Evitar enfoques individuales o contradictorios.
- Garantizar coherencia entre aula, centro y entorno familiar.

La cultura digital del CPI Ana María Navales se fundamenta en:

- El respeto a la infancia y a los ritmos de desarrollo.
- El uso educativo y con sentido de la tecnología.
- La prioridad del aprendizaje, la creatividad y la convivencia frente al consumo digital.
- La corresponsabilidad entre escuela y familias.

##### 4.2. Ciudadanía digital, convivencia y valores democráticos

El currículo vigente vincula la competencia digital con la **educación para la ciudadanía democrática**, el pensamiento crítico y la participación activa y responsable en la sociedad.

Desde el centro, la ciudadanía digital se trabaja de forma transversal a través de:

- El respeto en la comunicación digital.
- El uso responsable de los entornos virtuales compartidos.
- La comprensión de normas, derechos y deberes en los espacios digitales.
- La prevención de conductas de riesgo, exclusión o uso inadecuado de la tecnología.

Estas dimensiones se abordan de manera progresiva, adaptadas a la edad del alumnado, y estrechamente vinculadas a los planes de convivencia y acción tutorial del centro.

#### 4.3. Bienestar digital y uso saludable de la tecnología

El Plan de Cultura Digital sitúa el **bienestar digital** como un eje central de la acción educativa. La tecnología se incorpora siempre desde una mirada preventiva y equilibrada, cuidando la relación del alumnado con los dispositivos, los tiempos de uso y los estímulos digitales.

En coherencia con el Proyecto Educativo del centro:

- En Educación Infantil no se realiza uso autónomo de pantallas por parte del alumnado.
- En Educación Primaria, el uso de dispositivos es progresivo, intencional y vinculado a propuestas didácticas concretas.
- Se promueve el equilibrio entre experiencias digitales y experiencias corporales, manipulativas, artísticas y sociales.

El bienestar digital se trabaja también desde la **educación emocional**, la autorregulación, el establecimiento de límites y la reflexión sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana.

#### 4.4. Protección de datos, identidad digital y privacidad

El centro asume la protección de datos personales y de la identidad digital del alumnado como una **responsabilidad educativa y ética**.

En este sentido:

- Se prioriza el uso de plataformas y herramientas educativas seguras.
- Se establecen criterios claros sobre el uso de imágenes y datos del alumnado, en coherencia con la normativa vigente y con los documentos propios del centro.
- Se educa al alumnado, de forma progresiva, en el cuidado de su identidad digital y en la importancia de proteger su información personal.

La documentación pedagógica y el uso de recursos digitales se realizan siempre desde el respeto a la intimidad y a la dignidad del alumnado.

#### 4.5. Uso ético, crítico y responsable de la información

El Plan de Cultura Digital promueve una relación crítica con la información digital, especialmente en lo relativo a:

- La búsqueda y selección de fuentes fiables.
- La comprensión de la intencionalidad de los mensajes.
- La diferenciación entre información, opinión y publicidad.
- El respeto a la autoría y a la propiedad intelectual.

Estas dimensiones se trabajan de manera progresiva a lo largo de la etapa de Primaria, integradas en las distintas áreas y en situaciones reales de aprendizaje.

En resumen, la cultura digital del CPI Ana María Navales se concibe, en definitiva, como una **educación para la vida en un mundo digital**, basada en el respeto, el pensamiento crítico, la creatividad y el bienestar. Este enfoque permite que la tecnología se convierta en una aliada del aprendizaje y de la convivencia, y no en un factor de riesgo o de desigualdad.

#### 4.6. Netiqueta y normas de uso consciente de la comunidad educativa

##### El “cómo nos comportamos” en los entornos digitales

El **Plan de Cultura Digital de Centro** incorpora de manera explícita un marco de **netiqueta y normas de uso consciente**, entendidas no como un listado de prohibiciones, sino como un conjunto de **orientaciones educativas compartidas** que regulan la convivencia, la comunicación y el uso responsable de los entornos digitales.

Las orientaciones del **INTEF** recomiendan que los planes de centro incluyan un marco claro de netiqueta, adaptado a los distintos sectores de la comunidad educativa y coherente con la edad del alumnado.

En este sentido, el CPI Ana María Navales concibe la netiqueta como una **extensión de la educación en valores, la convivencia y el respeto**, tanto en los espacios presenciales como en los digitales por parte de los tres sectores de la comunidad educativa: docentes, alumnos/as y familias.

#### 4.6.1. Netiqueta del profesorado

La netiqueta del profesorado no se limita a aspectos técnicos, sino que tiene una dimensión **pedagógica, ética y relacional**, ya que el adulto actúa como **modelo de referencia** para el alumnado.

En este sentido, el profesorado del centro se compromete a:

- Utilizar de forma **respetuosa y profesional** los correos electrónicos, plataformas educativas y entornos digitales institucionales.
- Cuidar el **lenguaje escrito y visual**, evitando comunicaciones impulsivas, ambiguas o poco cuidadas.
- Hacer un uso responsable de **imágenes, documentos y datos**, respetando la normativa de protección de datos y los acuerdos de centro.
- Mantener coherencia entre lo que se solicita al alumnado y lo que el adulto **modela con su propia práctica digital**.

Este marco conecta directamente con los documentos y acuerdos internos del centro, como:

- El **Documento de Buen Uso de Google Drive**.
- Los **criterios de documentación pedagógica**.
- El uso institucional de plataformas educativas, evitando canales personales o no regulados (por ejemplo, mensajería instantánea o redes sociales abiertas).

#### 4.6.2. Netiqueta del alumnado (por etapas)

La netiqueta del alumnado se construye de forma **progresiva y adaptada a la edad**, evitando trasladar normas adultas a etapas en las que aún no son significativas.

Desde el centro se establecen criterios claros y educativos que permiten al alumnado aprender a:

- Utilizar de forma adecuada los **dispositivos compartidos**, respetando turnos, normas y materiales.
- Cuidar el trabajo propio y el de los demás en entornos digitales colaborativos.
- Aprender progresivamente a **citar fuentes**, pedir permiso para usar contenidos y compartir información con responsabilidad.
- Iniciarse en la reflexión sobre la **identidad digital**, especialmente en el tercer ciclo de Educación Primaria.

Este enfoque se articula de manera coherente con la progresión establecida en el Plan:

- **Educación Infantil:** no uso de dispositivos móviles ni de pantallas interactivas por parte del alumnado; modelado adulto y educación en hábitos, límites y cuidado.
- **Educación Primaria:** uso acompañado en los primeros cursos, progresiva autonomía en los cursos intermedios y desarrollo de un uso crítico y responsable en los últimos cursos.

#### **4.6.3. Netiqueta de las familias: Uso consciente, respetuoso y corresponsable de los entornos digitales.**

La netiqueta de las familias constituye un elemento esencial en la construcción de una **cultura digital coherente** entre la escuela y el entorno familiar. El Plan de Cultura Digital del CPI Ana María Navales reconoce que el acompañamiento educativo en el ámbito digital no se limita al centro, sino que requiere una **corresponsabilidad activa y consciente** por parte de las familias.

Desde esta perspectiva, la netiqueta de las familias no se plantea como un conjunto de normas impuestas, sino como un marco compartido de **orientaciones educativas**, que favorecen una comunicación respetuosa, un uso responsable de la tecnología y la protección de la infancia en los entornos digitales.

En este sentido, se promueve que las familias:

- Utilicen de forma **adecuada y respetuosa** los canales oficiales de comunicación con el centro, cuidando el lenguaje, los tiempos y el contenido de las comunicaciones.
- Comprendan y respeten los criterios de centro en relación con el **uso de imágenes y datos del alumnado**, tanto en el ámbito escolar como fuera de él.
- Reflexionen sobre el impacto del uso de pantallas, redes sociales y contenidos digitales en el bienestar, la privacidad y el desarrollo de sus hijos e hijas.
- Mantengan coherencia entre el discurso educativo del centro y las **prácticas digitales en el entorno doméstico**, especialmente en lo relativo a límites, acompañamiento adulto y uso responsable de la tecnología.

Este enfoque se alinea con el **documento de centro sobre el uso de la imagen del alumnado** y con la decisión institucional de **no disponer de redes sociales abiertas**, reforzando una cultura digital basada en el respeto, la protección de la identidad y el cuidado de la infancia.



## 6. DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL POR SECTORES

### Una responsabilidad compartida con funciones diferenciadas

El **Plan de Cultura Digital de Centro** entiende que el desarrollo de la competencia digital es una **responsabilidad compartida** por toda la comunidad educativa, pero con **roles, funciones y niveles de exigencia diferenciados** según cada sector.

Este apartado concreta cómo se articula el desarrollo de la competencia digital en el **profesorado, el alumnado y las familias**, garantizando coherencia, progresión y sentido educativo.

#### 6.1. Desarrollo de la competencia digital del profesorado

El profesorado desempeña un papel clave en la construcción de la cultura digital del centro, no solo como usuario de herramientas, sino como **diseñador de experiencias de aprendizaje, mediador pedagógico y referente ético**.

En coherencia con el **Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD)**, el centro concibe la competencia digital del profesorado como un proceso de **mejora continua**, vinculado a la práctica real de aula y a la reflexión pedagógica compartida.

El desarrollo de la competencia digital docente se orienta a:

- Integrar la tecnología **cuando aporta valor pedagógico**, evitando su uso rutinario o descontextualizado.
- Diseñar situaciones de aprendizaje que incorporen herramientas digitales de forma **creativa, inclusiva y accesible**.
- Utilizar entornos digitales institucionales para la **planificación, coordinación y documentación pedagógica**.
- Aplicar criterios de **evaluación formativa** apoyados en herramientas digitales cuando resulte pertinente.
- Garantizar el uso seguro de datos, imágenes y plataformas, actuando como **modelo de referencia** para el alumnado.

En el marco del Plan de Cultura Digital de Centro, la **competencia digital del profesorado** no se entiende como la obligación de ser experto en tecnología ni de dominar todas las herramientas digitales existentes, sino como la **capacidad profesional para conocer, comprender y valorar la existencia, las potencialidades y las posibilidades educativas de la tecnología** en relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ser competente digitalmente implica, sobre todo, **saber cuándo, para qué y cómo** una herramienta puede aportar valor educativo, y cuándo no es necesaria.

Desde esta perspectiva, el rol del docente se centra en **integrar la tecnología de manera consciente y pedagógicamente intencionada**, alineada con el currículo, el proyecto educativo del centro y la edad del alumnado. El profesorado actúa como **referente y acompañante**, guiando al alumnado en el uso responsable, creativo y crítico de las herramientas digitales, y ayudándole a desarrollar su propia competencia digital y sus potencialidades, más allá del manejo técnico de dispositivos o aplicaciones concretas.

Este enfoque sitúa la competencia digital docente en el ámbito del **criterio pedagógico, la reflexión profesional y la capacidad de acompañamiento**, reforzando la idea de que la tecnología es una **herramienta al servicio del aprendizaje y del desarrollo integral del alumnado**, y no un fin en sí misma ni una exigencia técnica desligada de la práctica educativa real.

El centro promueve este desarrollo a través de:

- Acciones formativas internas (asíncronas a través del sites de formación, presenciales, on line, etc).
- Acompañamiento entre iguales, tutorización de expertos...
- Espacios de reflexión pedagógica sobre el uso de la tecnología.
- Coherencia con los documentos de centro (Drive, documentación pedagógica, evaluación, bienestar docente).

### **El PLE docente, “la navaja suiza” de la competencia digital docente**

En el marco del **Plan de Cultura Digital de Centro**, el **Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) del profesorado** se entiende como el **conjunto de herramientas, recursos, estrategias y prácticas —digitales y analógicas—** que cada docente utiliza de manera habitual en su labor profesional para **aprender, crear, comunicarse, colaborar, reflexionar y difundir** conocimiento educativo. Este entorno incluye tanto **recursos físicos (hardware)** como **herramientas digitales (software, aplicaciones y servicios en línea)**, seleccionados y utilizados con criterio pedagógico.

La competencia digital docente no se centra en el dominio técnico de un gran número de herramientas ni en la actualización constante de aplicaciones, sino en la **capacidad profesional para conocer su existencia**, comprender sus posibilidades educativas y valorar cuándo y para qué pueden aportar valor en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde esta perspectiva, **el PLE no es un listado cerrado de herramientas, sino un ecosistema personal y flexible, en evolución, que se adapta a las necesidades del aula, al proyecto educativo del centro y al propio desarrollo profesional del docente.**

El profesorado del CPI Ana María Navales integra su PLE de manera **consciente y pedagógicamente intencionada**, alineándolo con el currículo, el enfoque STEAM del centro y las características del alumnado. En este sentido, las herramientas digitales forman parte del trabajo docente en tareas de **creación de materiales, edición y adaptación de recursos, comunicación y coordinación profesional, documentación pedagógica, evaluación formativa y difusión de experiencias educativas**, siempre al servicio del aprendizaje y no como un fin en sí mismas.

### El PLE docente y la taxonomía de Bloom aplicada a las herramientas digitales<sup>2</sup>

Para orientar el uso pedagógico del PLE, el centro asume una mirada inspirada en la **taxonomía de Bloom adaptada a las herramientas digitales**, entendiendo que no todas las herramientas promueven los mismos niveles cognitivos ni tienen la misma finalidad educativa. Así, el profesorado selecciona y combina recursos de su PLE en función de la **intencionalidad didáctica**, favoreciendo progresivamente niveles más complejos de pensamiento:

- Herramientas orientadas a **recordar y comprender**, utilizadas para acceder a información, organizar contenidos o documentarse.
- Recursos que facilitan **aplicar y analizar**, mediante la edición, la organización de ideas, la resolución de problemas o el trabajo cooperativo.
- Herramientas que permiten **evaluar y crear**, vinculadas al diseño de materiales propios, la reflexión pedagógica, la elaboración de proyectos, la producción de contenidos y la innovación educativa.

Desde este enfoque, el PLE docente se convierte en un **instrumento clave de desarrollo profesional**, que refuerza el criterio pedagógico, la reflexión sobre la práctica y la capacidad de acompañar al alumnado en el uso responsable, creativo y crítico de la tecnología.

De este modo, el profesorado actúa como **modelo de cultura digital consciente**, mostrando que la tecnología es una herramienta para **pensar, crear, aprender y compartir**, integrada de forma natural en una práctica educativa coherente y humanista.

---

<sup>2</sup> Información extraída de la web <https://sites.google.com/view/interactuar/ple>, de J.R. Olala Celma, la cual recomendamos visitar y consultar por la gran cantidad de información y sugerencias que alberga.

**Tabla orientativa por funciones docentes<sup>3</sup>**

<b>Función docente</b>	<b>Finalidad pedagógica</b>	<b>Ejemplos de herramientas (PLE)</b>	<b>Nivel cognitivo predominante (Bloom)</b>	<b>Observaciones pedagógicas</b>
<b>Acceso a la información y aprendizaje profesional</b>	Informarse, documentarse, actualizar conocimientos	Navegadores web, buscadores académicos, webs institucionales, RSS, newsletters educativas, repositorios de recursos	Recordar / Comprender	Priorizar fuentes contrastadas e institucionales
<b>Planificación y diseño didáctico</b>	Diseñar situaciones de aprendizaje, proyectos y secuencias	Documentos compartidos, presentaciones, mapas conceptuales, herramientas de planificación	Comprender / Aplicar	La herramienta apoya el diseño, no lo sustituye
<b>Creación de materiales educativos</b>	Elaborar recursos propios adaptados al alumnado	Procesadores de texto, presentaciones, infografías, herramientas de diseño visual, editores de vídeo y audio	Aplicar / Crear	Ajustar siempre a la edad y al currículo
<b>Edición y adaptación de recursos</b>	Modificar, simplificar o enriquecer materiales	Editores de imagen, vídeo y audio, herramientas de accesibilidad,	Aplicar / Analizar	Facilita atención a la diversidad

<sup>3</sup> Las herramientas que se citan a continuación tienen carácter orientativo. Cada docente configura su PLE de acuerdo con su estilo profesional, las necesidades del alumnado, la programación didáctica y los acuerdos de centro. La clave no es la herramienta, sino su **intencionalidad pedagógica**.

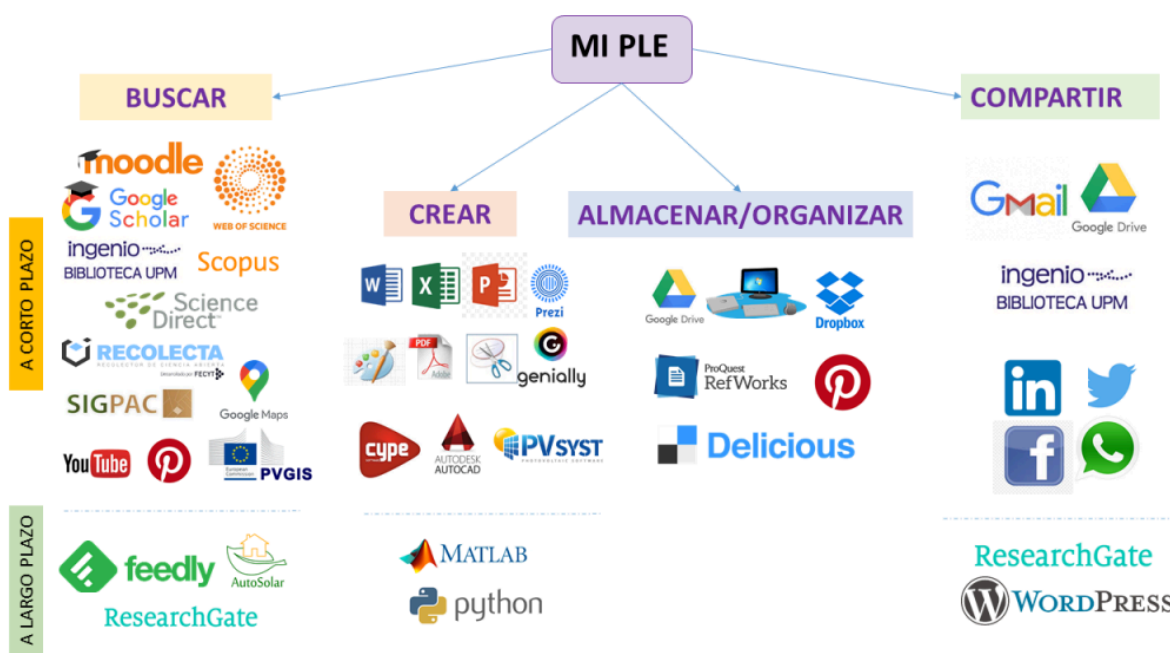
		convertidores de formatos		
<b>Documentación pedagógica</b>	Registrar procesos, evidencias y aprendizajes	Cámara, grabadora de audio, carpetas digitales, presentaciones narrativas	Analizar / Evaluar	Cuidado de la imagen y protección de datos
<b>Comunicación profesional</b>	Coordinarse con el equipo docente y el centro	Correo institucional, plataformas educativas, calendario compartido	Comprender / Aplicar	Uso de canales oficiales y lenguaje respetuoso
<b>Comunicación con familias</b>	Informar y acompañar el proceso educativo	Plataformas institucionales, documentos compartidos, comunicados digitales	Comprender	Evitar canales no regulados
<b>Trabajo colaborativo docente</b>	Diseñar y reflexionar en equipo	Documentos colaborativos, murales digitales, espacios de trabajo compartidos	Analizar / Evaluar	Favorecer la cultura de centro
<b>Evaluación formativa</b>	Recoger evidencias, valorar procesos y progresos	Rúbricas digitales, portafolios, comentarios y registros	Evaluar	Coherencia con el Plan de Evaluación
<b>Reflexión sobre la práctica</b>	Analizar y mejorar la acción educativa	Diarios digitales, notas reflexivas, portafolios profesionales	Evaluar	Clave para el desarrollo profesional



<b>Difusión educativa</b>	Compartir experiencias y proyectos	Blogs educativos, webs de centro, presentaciones públicas	Crear	Cuidado de la identidad digital del centro
<b>Innovación e investigación educativa</b>	Explorar nuevas metodologías y enfoques	Herramientas STEAM, espacios maker, recursos de pensamiento computacional	Crear	La innovación nace del sentido pedagógico

### Claves pedagógicas del PLE docente en el centro

- El **PLE es personal, flexible y evolutivo**, no un listado cerrado.
- La competencia digital docente se basa en el **criterio pedagógico**, no en el dominio técnico.
- Las herramientas se eligen en función del **para qué**, no del “porque existen”.
- El docente es **modelo de cultura digital consciente** para el alumnado.
- La tecnología se integra como **herramienta para pensar, crear, evaluar y comunicar**, no como fin.



## 6.2. Desarrollo de la competencia digital del alumnado

El desarrollo de la competencia digital del alumnado se concibe como un **proceso progresivo, intencional y ajustado al desarrollo evolutivo**, desde la etapa de Educación Infantil hasta el final de la Educación Primaria.

En este proceso, el alumnado avanza desde una **exposición mediada y experiencial** hacia un uso cada vez más **autónomo, crítico y responsable** de la tecnología, siempre al servicio del aprendizaje.

De forma general, el centro promueve que el alumnado aprenda a:

- Utilizar herramientas digitales para **aprender, crear y comunicar**, no solo para consumir contenidos.
- Desarrollar el **pensamiento computacional** como estrategia para resolver problemas, diseñar soluciones y comprender procesos.
- Buscar, seleccionar y contrastar información de forma progresiva y guiada.
- Comunicarse y colaborar en entornos digitales respetando normas de convivencia y netiqueta.
- Reflexionar sobre el impacto de la tecnología en su vida personal y social.

Aunque a continuación vamos describir una breve **secuenciación curricular** este desarrollo se concreta de manera diferenciada por etapas bloques de contenidos digitales en los [apartados 7](#) y [8](#) de este documento, garantizando coherencia con el currículo oficial de Aragón y con el Proyecto Educativo del centro.

### 6.2.1. Educación Infantil (segundo ciclo)

En Educación Infantil, el currículo orienta el desarrollo de la competencia digital hacia una aproximación temprana, global y mediada, integrada de forma transversal en las experiencias de aprendizaje y siempre ajustada al desarrollo evolutivo de los niños y niñas. En esta etapa, la alfabetización digital no se concibe como el uso autónomo de dispositivos ni como la adquisición de habilidades técnicas, sino como el desarrollo de capacidades básicas de pensamiento, comunicación, lógica y representación, que sientan las bases para una relación consciente y educativa con la tecnología en etapas posteriores.

En esta etapa, el alumnado comienza a:

- Iniciarse en la alfabetización digital de forma guiada, a través de experiencias significativas que favorecen la observación, la exploración y la comprensión del entorno, siempre con mediación adulta y sin uso directo de pantallas por parte del alumnado.

- Reconocer y utilizar de manera funcional distintos lenguajes de expresión y comunicación, incorporando el lenguaje digital como un lenguaje más, vinculado a la narración, la representación, la escucha y la comunicación de ideas, mediante recursos tecnológicos utilizados por el docente o de forma compartida.
- Participar en actividades que desarrollan el pensamiento lógico y computacional, como la secuenciación de acciones, la anticipación de pasos, la identificación de patrones y la resolución de problemas sencillos, a través de:
  - rutinas y juegos de secuencias,
  - actividades desenchufadas,
  - juegos simbólicos y de lógica,
  - y el uso de robots de suelo u otros recursos manipulativos, siempre vinculados a situaciones de aprendizaje concretas.
- Aproximarse de forma progresiva y natural a herramientas digitales y tecnologías emergentes, especialmente en el segundo ciclo de Educación Infantil, cuando estas aportan valor educativo, favorecen la motivación y enriquecen la comprensión, sin sustituir las experiencias corporales, sensoriales, manipulativas y relacionales que caracterizan la etapa.

Así, el uso de recursos tecnológicos se orienta a **crear, investigar, documentar y comunicar**, y no al consumo pasivo de contenidos. Ejemplos de esta integración son la **máquina de escribir o el ordenador** como herramientas para la producción de textos; el **retroproyector o el proyector digital** para la exploración visual, la observación compartida y la presentación de procesos; la **creación de pequeñas producciones audiovisuales** mediante técnicas como el *stop motion* o el **uso de croma (chroma key)** para narrar historias, explicar fenómenos o representar ideas; o la **grabación de podcasts** para trabajar la expresión oral, la escucha y la comunicación.

Del mismo modo, recursos como el **microscopio digital** permiten ampliar la mirada científica y la observación del entorno; la **lectura de códigos QR** facilita el acceso guiado a información, retos o itinerarios de aprendizaje; y el uso de **robots de suelo** o actividades de programación visual y desenchufada favorecen el desarrollo del pensamiento lógico y computacional desde edades tempranas. Todas estas experiencias se plantean siempre desde un uso **mediado, reflexivo y ajustado a la edad**, donde la tecnología actúa como **herramienta que amplía las posibilidades de aprendizaje**, sin sustituir la experiencia directa, manipulativa y relacional que caracteriza la vida del aula.

El uso de la tecnología en Educación Infantil es limitado, intencional y pedagógicamente justificado, y se integra en las actividades, materiales y experiencias del aula con la finalidad de acompañar el desarrollo global del niño y la

niña, respetando sus ritmos, potenciando su curiosidad y preparando, desde una base sólida, el posterior desarrollo de la competencia digital en Educación Primaria.

### 6.2.2. Primer ciclo de Educación Primaria (1.º y 2.º)

En el primer ciclo, el currículo orienta el desarrollo de la competencia digital hacia una **iniciación guiada y acompañada**, centrada en el uso funcional y significativo de la tecnología como herramienta de aprendizaje.

En este ciclo, el alumnado comienza a:

- Familiarizarse con **entornos digitales sencillos**, siempre con mediación adulta. El uso de dispositivos digitales es **limitado, intencional y siempre vinculado a la programación didáctica**, evitando prácticas de consumo y priorizando la comprensión del sentido educativo de la tecnología.
- Utilizar herramientas digitales básicas para **representar información**, expresar ideas y comunicar aprendizajes de forma guiada: tablet para lectura de QR o reproducción de audios, procesador de textos, grabación de audio y video, etc.
- Iniciarse en la **búsqueda de información** con apoyo del docente, aprendiendo a identificar fuentes adecuadas y a seguir instrucciones claras: Búsqueda de información en fuentes analógicas y digitales de manera guiada y en grupo.
- Desarrollar procesos básicos del **pensamiento computacional**, como la secuenciación de acciones, la identificación de patrones y la resolución de problemas sencillos:
  - ➔ Actividades **desenchufadas** y juegos de lógica y secuenciación.
  - ➔ Uso inicial de recursos de programación visual muy sencilla y robótica educativa básica, siempre vinculados a situaciones de aprendizaje concretas.

### 6.2.3. Segundo ciclo de Educación Primaria (3.º y 4.º)

En el segundo ciclo, el currículo avanza hacia un uso **más autónomo y reflexivo** de la tecnología, consolidando la competencia digital como herramienta habitual de aprendizaje en diferentes áreas.

En este ciclo, el alumnado progresa en:

- La **búsqueda, selección y organización de información** procedente de fuentes digitales, con criterios básicos de fiabilidad.
- La **creación de contenidos digitales sencillos** (textos, presentaciones, producciones visuales o audiovisuales) con una finalidad comunicativa clara.
- El trabajo cooperativo en **entornos digitales compartidos**, respetando normas básicas de comunicación y convivencia digital.

- El desarrollo del **pensamiento computacional** mediante la descomposición de problemas, la creación de secuencias lógicas y la modificación guiada de algoritmos sencillos.

El currículo legitima en este ciclo el uso de:

- Programación visual por bloques.
- Robótica educativa vinculada a proyectos.
- Herramientas digitales para investigar, crear y comunicar.

Desde el Plan de Cultura Digital del centro, estas prácticas se integran siempre desde un enfoque **creativo, crítico y reflexivo**, evitando la repetición mecánica de tareas digitales y promoviendo la comprensión de los procesos.

#### 6.2.4. Tercer ciclo de Educación Primaria (5.º y 6.º)

En el tercer ciclo, el currículo consolida la competencia digital como una competencia **transversal y funcional**, orientada a la resolución de problemas complejos, la creación de proyectos y la participación activa y responsable en entornos digitales.

En este ciclo, el alumnado desarrolla:

- Una mayor **autonomía en el uso de herramientas digitales**, ajustando su elección a la finalidad de la tarea.
- La **creación de contenidos digitales más elaborados**, integrando texto, imagen, sonido y otros lenguajes.
- El uso crítico de la información, valorando la **veracidad, intención y fiabilidad** de las fuentes.
- El **pensamiento computacional** a través de la planificación, creación y evaluación de algoritmos, programas o soluciones digitales más complejas.
- Proyectos de **robótica educativa y diseño**, integrados en contextos reales de aprendizaje.

Asimismo, el currículo refuerza en este ciclo la dimensión ética y social de la competencia digital, promoviendo:

- El cuidado de la **identidad digital**.
- El uso responsable de los datos personales.
- La reflexión sobre el impacto de la tecnología en la vida personal y social.

Desde el enfoque del CPI Ana María Navales, este ciclo pone especial énfasis en que la tecnología sea una **herramienta para pensar, crear y cooperar**, y no un fin



en sí misma, preparando al alumnado para una transición consciente y equilibrada a etapas educativas posteriores.

Tabla resumen de secuenciación de la competencia digital

Etapa / Ciclo	Enfoque pedagógico	Qué desarrolla el alumnado	Uso de la tecnología	Ejemplos de prácticas y recursos
<b>Educación Infantil (2.º ciclo)</b>	Aproximación temprana, global y mediada. La tecnología como herramienta educativa, nunca como fin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetización digital inicial guiada</li> <li>• Desarrollo del lenguaje, la lógica y la representación</li> <li>• Pensamiento lógico y computacional básico (secuencias, patrones)</li> </ul>	Uso <b>mediado por el adulto</b> , limitado e intencional. <b>Sin uso autónomo de pantallas.</b> Integración transversal en experiencias de aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rutinas y juegos de secuencias</li> <li>• Actividades desenchufadas</li> <li>• Robots de suelo</li> <li>• Retroproyector / proyector</li> <li>• Stop motion y cromas guiados</li> <li>• Grabación de audios o podcasts colectivos</li> <li>• Microscopio digital</li> <li>• Lectura guiada de QR</li> </ul>
<b>Primer ciclo de Primaria (1.º–2.º)</b>	Iniciación guiada y acompañada. Uso funcional y significativo de la tecnología como herramienta de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarización con entornos digitales sencillos</li> <li>• Expresión y comunicación de ideas</li> <li>• Búsqueda inicial de información con apoyo</li> <li>• Pensamiento computacional básico</li> </ul>	Uso <b>limitado, guiado y vinculado a la programación didáctica.</b> Se prioriza la comprensión del sentido educativo frente al consumo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de QR</li> <li>• Reproducción de audios</li> <li>• Procesador de textos sencillo</li> <li>• Grabación de audio y vídeo</li> <li>• Juegos de lógica y secuenciación</li> <li>• Actividades desenchufadas</li> <li>• Programación visual muy básica</li> <li>• Robótica educativa inicial</li> </ul>

<b>Segundo ciclo de Primaria (3.º–4.º)</b>	<p>Uso más autónomo y reflexivo. Consolidación de la competencia digital como herramienta habitual de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Búsqueda, selección y organización de información • Creación de contenidos digitales con intención comunicativa • Trabajo cooperativo en entornos digitales • Pensamiento computacional intermedio</li> </ul>	<p>Uso <b>habitual y educativo</b>, integrado en proyectos. Se evitan tareas mecánicas y repetitivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programación visual por bloques</li> <li>• Robótica educativa vinculada a proyectos • Herramientas para investigar, crear y comunicar • Documentos compartidos • Producciones audiovisuales sencillas</li> </ul>
<b>Tercer ciclo de Primaria (5.º–6.º)</b>	<p>Competencia digital transversal, crítica y funcional. Preparación para etapas posteriores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autonomía en la elección de herramientas • Creación de contenidos digitales complejos • Uso crítico de la información • Pensamiento computacional avanzado • Conciencia ética y social</li> </ul>	<p>Uso <b>autónomo, responsable y reflexivo</b>, siempre con finalidad educativa. La tecnología como medio para pensar, crear y cooperar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos digitales integrados • Programación y robótica más complejas • Proyectos STEAM • Trabajo sobre identidad digital y datos personales • Producciones multimodales (texto, imagen, sonido, vídeo)</li> </ul>



### 6.3. Desarrollo de la competencia digital de las familias<sup>4</sup>

#### Acompañar, orientar y construir coherencia educativa

La **cultura digital de centro** solo puede desarrollarse de manera sólida y coherente desde la **corresponsabilidad de toda la comunidad educativa**. La normativa vigente reconoce el **derecho a la educación digital** como parte del proceso formativo del alumnado, pero este derecho va inseparablemente unido a **deberes, compromisos y responsabilidades compartidas**.

La escuela, como espacio educativo, debe garantizar un uso pedagógico, seguro y respetuoso de la tecnología, mientras que el alumnado y las familias participan activamente en la construcción de una relación sana, crítica y ética con el entorno digital.

El desarrollo de la competencia digital del alumnado, como parte de su proceso formativo, requiere del **acompañamiento coordinado del profesorado y de las familias**. El Plan de Cultura Digital de Centro reconoce que las familias desempeñan un papel clave en la educación digital, no desde el dominio técnico, sino desde la **orientación educativa, ética y preventiva**.

Este enfoque cuenta con un respaldo normativo explícito en la **Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales**, que reconoce el **derecho a la educación digital** como instrumento para la adquisición de las competencias y habilidades necesarias para el desarrollo de los menores en el entorno digital.

En coherencia con este marco, el centro toma como referencia las [iniciativas impulsadas por el INTEF](#), en colaboración con la Agencia Española de Protección de Datos, el Instituto Nacional de Ciberseguridad y la Fundación FAD Juventud, orientadas específicamente al acompañamiento digital de las familias.

Estas propuestas formativas se estructuran en torno a las **cinco áreas del Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp)**:

- Búsqueda y gestión de la información y los datos.
- Comunicación y colaboración en la red.
- Creación de contenidos digitales.
- Seguridad.
- Resolución de problemas.

---

<sup>4</sup> Mas info en: <https://intef.es/competencia-digital-educativa/familias/>

Estas habilidades permiten a las familias:

- Acompañar a sus hijos e hijas en la búsqueda y selección de información fiable.
- Orientar el uso de redes sociales, plataformas digitales y videojuegos desde un enfoque educativo y preventivo.
- Comprender los procesos de creación de contenidos digitales y los derechos asociados a la autoría y la propiedad intelectual.
- Prevenir, detectar y abordar situaciones de riesgo en el entorno digital.
- Afrontar con mayor seguridad las incidencias técnicas más habituales en el uso de dispositivos.

Desde el CPI Ana María Navales, este marco se traduce en una apuesta clara por **informar, orientar y dialogar con las familias**. Para favorecer una **cultura digital compartida y coherente**, el centro asume también la responsabilidad de **facilitar a la comunidad educativa recursos contrastados, información clara y orientaciones comunes** que ayuden a acompañar el desarrollo digital del alumnado desde una mirada educativa y protectora.

En este sentido, el CPI Ana María Navales pone a disposición de profesorado y familias documentos de referencia como el **documento sobre pantallas e infancia, orientaciones sobre el uso educativo de la tecnología**, así como información específica relativa al **uso de la imagen del alumnado y al tratamiento de datos personales**, elaborada conforme a la normativa vigente.

Asimismo, el centro difunde y recomienda **recursos formativos y materiales en línea de carácter institucional**, que permiten a las familias informarse, reflexionar y tomar decisiones fundamentadas sobre el uso de la tecnología en el ámbito familiar. Esta labor no pretende imponer modelos únicos, sino **acompañar, ofrecer criterios y generar espacios de confianza**, favoreciendo una comprensión compartida de los riesgos, las oportunidades y las responsabilidades que conlleva el entorno digital. De este modo, la escuela refuerza su papel como agente educativo también en el ámbito digital, promoviendo una cultura basada en el cuidado, la coherencia y el respeto a la infancia.

El objetivo no es exigir competencias técnicas avanzadas, sino favorecer un acompañamiento consciente, crítico y coherente con el Proyecto Educativo del centro y con el desarrollo evolutivo del alumnado.

***El desarrollo de la competencia digital en el CPI Ana María Navales se concibe como un proceso educativo, progresivo y compartido, en el que cada sector de la comunidad aporta desde su rol específico. Esta visión garantiza que la tecnología se integre en la vida del centro de manera coherente, cuidada y alineada con los valores educativos que definen su identidad.***

## 7. BLOQUES DE CONTENIDOS DIGITALES Y HERRAMIENTAS

### Organización pedagógica del ecosistema digital del centro

El **Plan de Cultura Digital de Centro** organiza el uso educativo de la tecnología en torno a **familias de contenidos digitales**, entendidas como **ámbitos de aprendizaje y desarrollo competencial** que permiten dar coherencia, sentido pedagógico y continuidad al uso de herramientas digitales a lo largo de las etapas educativas.

Esta organización responde a varios principios fundamentales:

- Evitar un enfoque centrado en herramientas concretas o modas tecnológicas.
- Priorizar la **finalidad educativa** sobre el recurso utilizado.
- Garantizar una **progresión coherente por etapas y ciclos**.
- Facilitar la actualización del Plan sin necesidad de modificar su estructura.
- Alinear el uso de la tecnología con el currículo, el Proyecto Educativo y la cultura digital del centro.

Las herramientas digitales se seleccionan y utilizan siempre en función de la **situación de aprendizaje**, la edad del alumnado y los objetivos didácticos, y no al contrario.

#### 7.1. Creación de contenidos digitales y expresión multimodal

Esta familia agrupa los usos de la tecnología vinculados a la **expresión, la comunicación y la creación**, entendiendo la competencia digital como la capacidad de producir mensajes propios en distintos formatos y lenguajes.

Incluye, entre otros aspectos:

- Producción de textos digitales.
- Creación de presentaciones, carteles e infografías.
- Producciones visuales, sonoras y audiovisuales.
- Documentación de procesos y proyectos de aprendizaje.

#### Enfoque pedagógico del centro:

- En Educación Infantil, la creación es colectiva y mediada por el adulto.
- En Educación Primaria, se avanza progresivamente hacia una mayor autonomía.
- Se valora el proceso creativo, la intención comunicativa y la reflexión, más allá del resultado final.
- Se respetan siempre los criterios de uso de la imagen y la identidad digital del alumnado.



Finalidad educativa	Ejemplos de herramientas (familia)	Ejemplos concretos	Observaciones pedagógicas
Expresión escrita y visual	Procesadores de texto, presentaciones, infografías	maquina de escribir y ordenador , procesador de textos, Google Docs, Google Slides...	Priorizar claridad, intención comunicativa y proceso
Creación artística y visual	Diseño y dibujo digital	Canva, Paint...	Uso progresivo y creativo, no estético-consumista
Producción audiovisual	Grabación y edición básica	iMovie, Audacity, grabadora de audio/vídeo, reproductores multimedia...	Especial cuidado de la imagen del alumnado
Documentación pedagógica	Registro visual y narrativo	Cámaras de fotografía y video, presentaciones visuales...	Uso mediado en Infantil; respeto a identidad y privacidad

## 7.2. Pensamiento computacional, lenguaje computacional y robótica educativa<sup>5</sup>

El pensamiento computacional se concibe como una **forma de pensar y organizar la acción**, estrechamente vinculada a la resolución de problemas, el diseño de soluciones y la comprensión de procesos.

Esta familia incluye:

- Secuenciación y descomposición de problemas.
- Reconocimiento de patrones y relaciones.
- Creación y análisis de algoritmos sencillos.
- Programación visual por bloques.
- Robótica educativa y proyectos de diseño tecnológico.

<sup>5</sup> Ver con mayor detalle en el itinerario de lenguaje computacional del centro.

**Enfoque pedagógico del centro:**

- En Educación Infantil, se desarrollan los fundamentos cognitivos del pensamiento computacional mediante actividades desenchufadas, manipulativas y simbólicas.
- En Educación Primaria, se introduce de forma progresiva la programación visual y la robótica educativa, siempre vinculadas a situaciones reales de aprendizaje.
- Se prioriza el sentido, la reflexión sobre el proceso y el trabajo cooperativo frente a la ejecución mecánica de tareas.

<b>Finalidad educativa</b>	<b>Ejemplos de herramientas (familia)</b>	<b>Ejemplos concretos</b>	<b>Observaciones pedagógicas</b>
Secuenciación y lógica	Juegos y actividades desenchufadas	Juegos de secuencias, tarjetas de instrucciones, juegos de mesa...	Base en Infantil y primer ciclo
Programación visual	Lenguajes por bloques	Scratch, ScratchJr, Kodable	Introducción progresiva en Primaria
Robótica educativa	Robots programables	Bee-Bot, Blue-Bot...	Siempre vinculados a proyectos
Diseño y resolución de problemas	Retos STEAM y maker	Circuitos lógicos, retos de construcción y programación...	Importa el proceso, no el resultado

**7.3. Búsqueda, selección y gestión crítica de la información**

Esta familia aborda la competencia digital relacionada con el acceso a la información y la construcción de conocimiento en entornos digitales. Incluye:

- Búsqueda guiada y progresivamente autónoma de información.
- Selección y valoración de la fiabilidad de las fuentes.
- Organización básica de la información obtenida.
- Introducción progresiva a la citación y al respeto a la autoría.

### Enfoque pedagógico del centro:

- Uso acompañado en los primeros cursos de Primaria.
- Desarrollo del pensamiento crítico en los cursos intermedios y superiores.
- Integración transversal con las áreas lingüísticas, científicas y sociales.
- Relación directa con la educación mediática y la ciudadanía digital.

Finalidad educativa	Ejemplos de herramientas (familia)	Ejemplos concretos	Observaciones pedagógicas
Búsqueda guiada de información	Navegadores y buscadores seguros	Google, Wikipedia, YouTube, Google Maps, Google Earth	Acompañamiento adulto en cursos iniciales
Evaluación de fuentes	Curación de contenidos	Buscadores, páginas de noticias adaptadas a niños...	Desarrollo del pensamiento crítico
Organización de la información	Gestión de documentos	Carpetas Drive, documentos compartidos...	Introducción progresiva a la gestión
Citación y autoría	Recursos de referencia	Pautas básicas de citación y propiedad intelectual.	Especial atención en 3.º ciclo

### 7.4. Comunicación y colaboración en entornos digitales

La tecnología se entiende como una **herramienta para comunicarse, cooperar y construir conocimiento compartido**, no solo como medio de transmisión de información.

Esta familia incluye:

- Uso de entornos digitales compartidos.
- Producción colaborativa de documentos.
- Comunicación respetuosa en plataformas educativas.
- Participación en proyectos cooperativos mediados por tecnología.

### Enfoque pedagógico del centro:

- Normas claras de netiqueta adaptadas a la edad.
- Progresión desde la comunicación guiada a la colaboración autónoma.
- Vinculación directa con la convivencia, el trabajo cooperativo y la ciudadanía digital.

Finalidad educativa	Ejemplos de herramientas (familia)	Ejemplos concretos	Observaciones pedagógicas
Trabajo colaborativo	Documentos compartidos	Google Docs, Drive...	Normas claras de netiqueta
Comunicación educativa	Plataformas institucionales	Google Classroom...	Evitar canales no regulados
Aprendizaje cooperativo	Entornos virtuales de aula	Classroom, proyectos colaborativos...	Vinculado a proyectos reales
Participación y diálogo	Herramientas de interacción	Correo electrónico, videoconferencias, foros educativos...	Uso respetuoso y guiado

### 7.5. Evaluación, reflexión y metacognición apoyadas en tecnología

La tecnología se utiliza como apoyo a la **evaluación formativa**, entendida como un proceso de acompañamiento del aprendizaje.

Esta familia incluye:

- Recogida de evidencias digitales de aprendizaje.
- Portafolios de proceso.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Retroalimentación docente apoyada en herramientas digitales.

### Enfoque pedagógico del centro:

- La herramienta no sustituye la mirada pedagógica.
- Se prioriza la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.
- Coherencia con el Plan de Evaluación y los criterios de centro.

Finalidad educativa	Ejemplos de herramientas (familia)	Ejemplos concretos	Observaciones pedagógicas
Recogida de evidencias	Portafolios digitales	Carpetas Drive, Sites de formación	Centrados en el proceso
Autoevaluación	Formularios y diarios	Google Forms, diarios digitales...	Lenguaje adaptado a la edad
Coevaluación	Feedback compartido	Documentos compartidos con rúbricas...	Clima de confianza
Retroalimentación docente	Comentarios digitales	Comentarios en Drive / Classroom...	Coherencia con evaluación formativa

## 7.6. Bienestar digital, seguridad y uso responsable

Esta familia integra los aspectos relacionados con la **protección, el cuidado y la ética digital**, como parte esencial de la cultura digital del centro.

Incluye:

- Uso seguro de dispositivos y plataformas.
- Protección de datos personales e identidad digital.
- Gestión equilibrada de tiempos de pantalla.
- Prevención de riesgos en entornos digitales.

**Enfoque pedagógico del centro:**

- Educación preventiva y progresiva.
- Coherencia entre escuela y familia.
- Especial acompañamiento en el tercer ciclo de Educación Primaria.
- Integración con el Plan de Convivencia y el POAT.



<b>Finalidad educativa</b>	<b>Ejemplos de herramientas (familia)</b>	<b>Ejemplos concretos</b>	<b>Observaciones pedagógicas</b>
Protección de datos	Plataformas seguras	Google Workspace for Education	Cumplimiento normativo
Gestión del tiempo de pantalla	Recursos de control y reflexión	Herramientas de control parental	Coherencia escuela–familia
Identidad digital	Recursos educativos	Materiales AEPD / INCIBE	Especial atención en 5.º–6.º
Prevención de riesgos	Sensibilización digital	Campañas, recursos educativos	Enfoque preventivo

### **7.7. Documentación pedagógica, accesibilidad e inclusión digital**

La tecnología se concibe también como una herramienta para **documentar, visibilizar y mejorar los procesos de aprendizaje**, garantizando la equidad y la inclusión.

Incluye:

- Documentación pedagógica respetuosa y con sentido educativo.
- Uso de herramientas accesibles.
- Apoyos digitales para la atención a la diversidad.
- Adaptación de materiales y recursos.

#### **Enfoque pedagógico del centro:**

- Respeto a la imagen, la identidad y la dignidad del alumnado.
- Tecnología como apoyo, no como barrera.
- Coherencia con los principios de inclusión del centro.

Finalidad educativa	Ejemplos de herramientas (familia)	Ejemplos concretos	Observaciones pedagógicas
Documentación educativa	Registro visual	Drive, Sites, Slide presentaciones...	Respeto a la imagen del menor
Accesibilidad	Herramientas de apoyo	Lectores, apoyos visuales y auditivos...	Reducir barreras
Atención a la diversidad	Recursos digitales adaptados	Apps de apoyo educativo, webs, aplicaciones de Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)	Tecnología como facilitadora
Comunicación con familias	Plataformas institucionales	Drive, correo institucional, Plataforma SIGAD...	Lenguaje claro y respetuoso

La organización del uso de la tecnología en **bloques de contenidos digitales** permite al CPI Ana María Navales desarrollar una **cultura digital coherente, flexible y con sentido pedagógico**, en la que las herramientas se ponen al servicio del aprendizaje, la creatividad, la convivencia y el bienestar de toda la comunidad educativa.

**C.P.I. Ana María  
Navales**

## 8. DESARROLLO DE LOS BLOQUES DE CONTENIDOS DIGITALES POR NIVELES EDUCATIVOS

### EDUCACIÓN INFANTIL (2.º ciclo)

Familia de contenidos	Enfoque por ciclo	Ejemplos de herramientas	Claves pedagógicas
Creación de contenidos	Creación colectiva y mediada	Presentaciones visuales del docente, registro fotográfico, audio, video, stop motion, chroma key...	No uso autónomo; expresión oral, corporal y gráfica
Pensamiento computacional	Pensamiento lógico y secuencial	Juegos de secuencias, juegos de mesa actividades unplugged, Bee-Bot (uso guiado)...	Base cognitiva del PC, sin programación formal
Búsqueda de información	Observación guiada	Imágenes seleccionadas, vídeos cortos elegidos por el adulto...	Comprender que la información existe y se selecciona
Comunicación	Comunicación oral y visual	Asambleas documentadas, imágenes, vídeos breves..	El adulto modela el lenguaje digital
Evaluación	Observación y documentación	Documentación educativa, Registros visuales y narrativos...	Evaluación cualitativa y formativa
Bienestar digital	Hábitos y límites	Rutinas, normas, acompañamiento...	Pantallas solo con finalidad educativa
Inclusión y accesibilidad	Apoyo al desarrollo	Recursos visuales y auditivos, aplicaciones de Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA) ...	Tecnología como apoyo, no estímulo

**PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (1.º–2.º)**

<b>Familia de contenidos</b>	<b>Enfoque por ciclo</b>	<b>Ejemplos de herramientas</b>	<b>Claves pedagógicas</b>
Creación de contenidos	Producción guiada	procesadores de textos y Google Docs (uso básico), Canva (uso muy guiado), dibujos digitales...	Priorizar proceso y comprensión
Pensamiento computacional	Iniciación estructurada	Bee-Bot, actividades unplugged t juegos de mesa...	Secuencias, patrones y lógica
Búsqueda de información	Búsqueda acompañada	Google (con guía), vídeos educativos seleccionados	Aprender a preguntar y seleccionar
Comunicación	Uso básico de entornos	mail (uso guiado), documentos compartidos...	Normas claras de netiqueta
Evaluación	Evidencias sencillas	Carpetas de Drive, diarios básicos...	Lenguaje accesible
Bienestar digital	Uso consciente	Reflexión sobre tiempos y normas de uso de dispositivos	Coherencia con familias
Inclusión y accesibilidad	Apoyo al aprendizaje	Herramientas visuales y de apoyo, aplicaciones de Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)	Reducir barreras

**SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (3.º–4.º)**

<b>Familia de contenidos</b>	<b>Enfoque por ciclo</b>	<b>Ejemplos de herramientas</b>	<b>Claves pedagógicas</b>
Creación de contenidos	Producción autónoma guiada	Google Docs, Slides, Canva, Genially, edición audio, edición video, diseño de logotipos y entradillas...	Intención comunicativa clara

Pensamiento computacional	Desarrollo funcional	Scratchjr, retos de robótica, STEAM...	Resolver problemas reales
Búsqueda de información	Selección y contraste	Google, Wikipedia guiada, Wakelet...	Pensamiento crítico inicial
Comunicación	Colaboración real	mail, videoconferencias, Classroom, Padlet, documentos compartidos...	Trabajo cooperativo
Evaluación	Metacognición inicial	Formularios, rúbricas sencillas...	Reflexionar sobre el proceso
Bienestar digital	Identidad y respeto	Recursos educativos sobre privacidad, tiempos y pautas de uso de dispositivos y aplicaciones	Normas compartidas
Inclusión y accesibilidad	Adaptación de materiales	Recursos digitales accesibles, aplicaciones de Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)	Tecnología como facilitadora

### TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (5.º–6.º)

Familia de contenidos	Enfoque por ciclo	Ejemplos de herramientas	Claves pedagógicas
Creación de contenidos	Producción avanzada	Canva, Genially, edición de vídeo/audio...	Creatividad con sentido
Pensamiento computacional	Diseño y programación	Scratch, robótica educativa, retos de diseño...	Pensar, probar, mejorar
Búsqueda de información	Uso crítico	Google, Wakelet, Diigo, Maps/Earth...	Veracidad y autoría



Comunicación	Participación responsable	Classroom, mail, chats educativos...	Ciudadanía digital
Evaluación	Autorregulación	Portafolios digitales, autoevaluación...	Aprender a aprender
Bienestar digital	Identidad digital	Recursos AEPD/INCIBE	Prevención y conciencia
Inclusión y accesibilidad	Autonomía con apoyos	Herramientas de accesibilidad, aplicaciones de Comunicación Aumentativa Alternativa (CAA)	Equidad y justicia educativa



C.P.I. Ana María  
Navales

## 9. TABLA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PLAN DE CULTURA DIGITAL DE CENTRO

Ámbito de seguimiento	Qué se observa	Indicadores orientativos	Instrumentos	Temporalización	Responsables
<b>Integración pedagógica de la tecnología</b>	Uso de la tecnología con sentido educativo	La tecnología se utiliza cuando aporta valor al aprendizaje y está vinculada a la programación	Observación de prácticas, reflexión en ciclo/claustro	Anual	Equipo directivo / Coordinaciones
<b>Progresión por etapas y ciclos</b>	Adecuación del uso digital a la edad	Respeto a la progresión: Infantil sin uso autónomo, Primaria uso progresivo	Revisión de programaciones, análisis de prácticas	Anual	CCP / Equipo directivo
<b>Familias de contenidos digitales</b>	Coherencia en el uso de herramientas	Uso equilibrado de las familias definidas (creación, PC, comunicación, etc.)	Revisión de propuestas y proyectos	Anual	Claustro
<b>Cultura digital y netiqueta</b>	Comportamiento digital respetuoso	Uso adecuado de canales, lenguaje	Análisis de incidencias, observación	Continuo	Todo el centro

		cuidado, respeto a normas			
<b>Bienestar digital</b>	Relación saludable con la tecnología	Uso equilibrado de pantallas, reflexión sobre hábitos digitales	Tutorías, POAT, observación	Continuo / Anual	Tutorías / Orientación
<b>Competencia digital del profesorado</b>	Necesidades y fortalezas docentes	Uso funcional de herramientas, demanda de acompañamiento	Autoevaluación, espacios de reflexión	Anual	Equipo directivo
<b>Relación con las familias</b>	Comprensión y coherencia con el Plan	Uso adecuado de canales, alineación con criterios de centro	Encuestas breves, reuniones	Anual	Equipo directivo / Tutorías
<b>Protección de datos e identidad digital</b>	Uso responsable de imágenes y datos	Cumplimiento de criterios de centro y normativa	Revisión de prácticas y documentación	Continuo	Equipo directivo
<b>Inclusión y accesibilidad digital</b>	Tecnología como apoyo al aprendizaje	Uso de herramientas para reducir barreras	Análisis de casos y apoyos	Anual	Orientación / Claustro

<b>Infraestructura y organización</b>	Funcionamiento de recursos digitales	Acceso adecuado, organización clara, incidencias resueltas	Registro de incidencias, revisión técnica	Anual	Equipo directivo
---------------------------------------	--------------------------------------	--	---	-------	------------------

## CONCLUSIÓN

El **Plan de Cultura Digital de Centro del CPI Ana María Navales** nace como una apuesta colectiva por una educación acorde con los retos de la sociedad actual, pero profundamente enraizada en los valores pedagógicos que definen nuestra escuela. La tecnología se concibe como una **herramienta al servicio del aprendizaje, la creatividad, la convivencia y el bienestar**, y no como un fin en sí misma.

Este Plan sitúa la **cultura digital** en un marco educativo claro, respetuoso con los ritmos de la infancia y coherente con el currículo y el Proyecto Educativo del centro. A través de una progresión ajustada por etapas y ciclos, se promueve un uso **educativo, crítico y responsable** de la tecnología, alejándose de enfoques consumistas y priorizando experiencias significativas de aprendizaje.

La implicación conjunta de **profesorado, alumnado y familias** constituye uno de los pilares fundamentales de este Plan. Solo desde la corresponsabilidad, la coherencia y el acompañamiento es posible construir una cultura digital compartida que proteja a la infancia y favorezca el desarrollo integral del alumnado.

El Plan de Cultura Digital del CPI Ana María Navales se concibe, por tanto, como un **documento vivo**, abierto a la reflexión, la revisión y la mejora continua. Su finalidad última es contribuir a una escuela que educa para la vida, capaz de integrar la tecnología con sentido pedagógico, mirada crítica y compromiso humano.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Normativa estatal

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, nº 340, de 30 de diciembre de 2020.  
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. *Boletín Oficial del Estado*, nº 294, de 6 de diciembre de 2018.  
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3>

### Marcos europeos de referencia

- Comisión Europea. (2022). *DigComp 2.2: Marco europeo de competencias digitales para la ciudadanía*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.  
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Comisión Europea. (2017). *DigCompEdu: Marco europeo para la competencia digital de los educadores*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.  
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

### Documentos y marcos estatales (Ministerio / INTEF)

- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2021). *Estrategia de digitalización del sistema educativo*. Gobierno de España.  
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:3c7e8f48-1f59-4a4a-9f7c-7cf3a1c2f8df/estrategia-digitalizacion.pdf>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2022). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.  
<https://intef.es/tecnologia-educativa/competencia-digital-docente/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *Competencia digital educativa para familias*.  
<https://intef.es/competencia-digital-educativa/familias/>



## Recursos del INTEF: innovación, cultura digital y enfoque maker

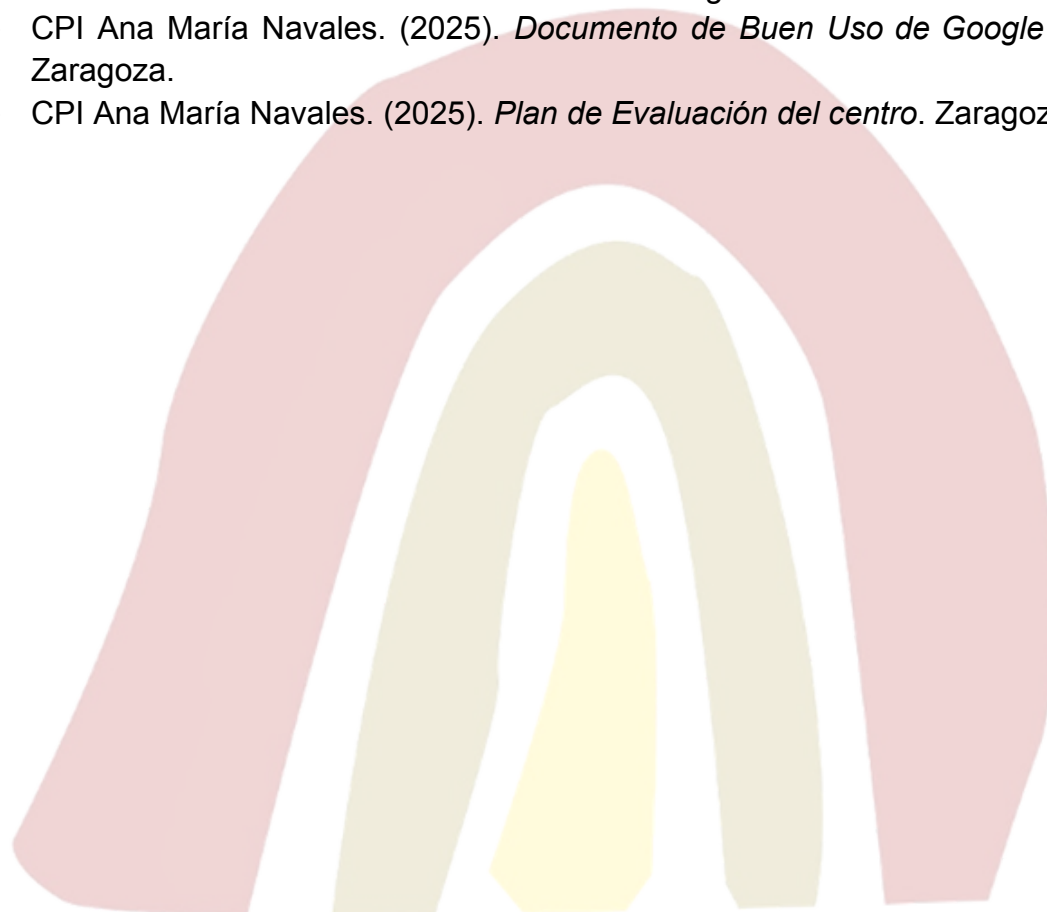
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *Aula del Futuro*. La aventura de aprender.  
<https://laaventuradeaprender.intef.es/experiencia/aula-del-futuro/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *La robótica en la escuela Infantil y Primaria*. La aventura de aprender.  
<https://laaventuradeaprender.intef.es/experiencia/la-robotica-en-la-escuela-infantil-y-primaria/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *Pensamiento computacional en Primaria*. La aventura de aprender.  
<https://laaventuradeaprender.intef.es/experiencia/pensamiento-computacional-en-primaria/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *Cómo hacer un espacio maker*. La aventura de aprender.  
[https://laaventuradeaprender.intef.es/proyectos\\_colab/como-hacer-un-espacio-maker/](https://laaventuradeaprender.intef.es/proyectos_colab/como-hacer-un-espacio-maker/)
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *Guías sobre proyectos colaborativos*. La aventura de aprender.  
<https://laaventuradeaprender.intef.es/guias/proyectos-colaborativos/page/2/>

## Seguridad digital y protección de menores

- Agencia Española de Protección de Datos. (s. f.). *Protección de datos y privacidad en menores*.  
<https://www.aepd.es>
- Instituto Nacional de Ciberseguridad. (s. f.). *Recursos educativos para familias y menores*.  
<https://www.incibe.es>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). *AseguraTIC*.  
<https://intef.es/aseguratic/>

### Documentos institucionales del CPI Ana María Navales

- CPI Ana María Navales. (2025). *Proyecto Educativo de Centro*. Zaragoza.
- CPI Ana María Navales. (2025). *Plan de Convivencia y Acción Tutorial (POAT)*. Zaragoza.
- CPI Ana María Navales. (2025). *Documento sobre el uso de la imagen del alumnado en la documentación educativa*. Zaragoza.
- CPI Ana María Navales. (2025). *Documento de Buen Uso de Google Drive*. Zaragoza.
- CPI Ana María Navales. (2025). *Plan de Evaluación del centro*. Zaragoza.



C.P.I. Ana María  
Navales